

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SEARCH PUZZLE*  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SD  
MUHAMMADIYAH 38 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**MAY MINGGA SONIA NINGSIH**

**NPM: 2202090034**



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : May Minggu Sonia Ningsih  
NPM : 2202090034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan ( A ) Lulus Yudistum  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Samsununnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI**

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Chairunnisa Amella, S.Pd., M.Pd.

- 1.
- 2.
- 3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : May Minggu Sonia Ningsih  
NPM : 2202090034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

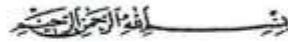


Dra. Hj. Syamsuwarmita, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : May Minggu Sonia Ningsih  
NPM : 2202090034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
25/12.2025	Bimbingan Penulisan skripsi	3f
02/01.2026	Bimbingan Bab IV	3f
07/01.2026	perbaikan Olah Data	3f
14/01.2026	Bimbingan Bab V	3f
20/01.2026	Revisi Kesimpulan	3f
04/02.2026	perbaikan Lampiran	3f
12/02.2026	ACC Sidang	3f

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Februari 2026  
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : May Minggu Sonia Ningsih  
NPM : 2202090034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**MAY MINGGA SONIA NINGSIH**  
NPM. 2202090034

## ABSTRAK

**May Minggu Sonia Ningsih, “Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan.”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 38 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen (eksperimen semu) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan, dengan sampel dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa. Analisis data meliputi uji validitas ahli (*expert judgement*), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Word Search Puzzle* sebesar 72 dengan ketuntasan 26,67%, sedangkan setelah menggunakan media *Word Search Puzzle* meningkat menjadi 88 dengan ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil uji *t* diperoleh nilai signifikansi Sig. = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Word Search Puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa, serta mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** *Word Search Puzzle*, Keaktifan Belajar, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Waarahmatullahi Wabarakatuh*

*Bismillahirrahmaanirrahiim.* Segala puji bagi Allah yang menciptakan manusia dengan penciptaan yang paling sempurna.

Atas berkat rahmat-Nya penyusun dapat menyusun skripsi ini dengan judul ‘Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan’ dengan baik dan sebagaimana semestinya. Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, dan juga menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.,** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.,** selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S, M.Hum.,** selaku Wakil Dekan 1 FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan III FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah membimbing dan memberikan semangat dan Solusi dalam permasalahan akademik kepada saya.
8. **Bapak Supratno, S.Pd,** selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 38 Medan yang telah memudahkan saya untuk melakukan penelitian ini.
9. **Ibu Fathul Jannah S.Pd dan Ibu Anggie Nur Pahmila, S.E** selaku wali kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan yang telah memudahkan saya untuk melakukan penelitian ini.
10. Teruntuk Ayahanda **Soni** dan Ibunda **Nining S.Pd** tercinta yang telah Membesarkan, Mendidik, Memberikan doa, Motivasi, , Dukungan, moral maupun material sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya dengan baik.
11. Teruntuk Abang saya Tercinta **Fahri Aldi Pradika A.Md.T** yang telah memberikan dukungan, semangat, serta motivasi yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
12. Terimakasih untuk Sahabat Tercinta **Mala Febriani, Rizky Khaliza, Dwi Nandita Elvira, Renaza Aqilla, dan Abel Dea Syafira** yang telah

memberikan semangat serta dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Terimakasih kepada seluruh rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa PGDSD Kelas A Pagi Stambuk 2022 FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kebersamaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini serta dukungannya selama menyelesaikan skripsi ini.

14. Pihak-Pihak lainnya yang penulis tidak dapat menyebutkan nya satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu , penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan penyempurnaan penelitian ini. Harapannya, hasil dar penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi dunia Pendidikan, baik secara teoritis, maupun praktis dalam penerapannya di lapangan, serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

Sebagai penutup, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dan dukungan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan.

***Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh***

Medan, Februari 2026

Penulis

**May Minggu Sonia Ningsih**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1. 1 Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>1. 2 Identifikasi Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>1. 3 Batasan Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>1. 4 Rumusan Masalah .....</b>	<b>9</b>
<b>1. 5 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>9</b>
<b>1. 6 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
<b>2. 1 Landasan Teoritis .....</b>	<b>11</b>
2. 1. 1 Media Pembelajaran.....	11
2. 1. 2 Media <i>Word Search Puzzle</i> .....	24
2. 1. 3 Keaktifan Belajar .....	33
2. 1. 4 Pelajaran Bahasa Indonesia .....	41
<b>2. 2 Kerangka Konseptual .....</b>	<b>46</b>
<b>2. 3 Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>46</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
<b>3. 1 Pendekatan Penelitian .....</b>	<b>48</b>
<b>3. 2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>48</b>
3. 2. 1 Lokasi Penelitian.....	48
3. 2. 2 Waktu Penelitian .....	48
<b>3. 3 Populasi dan Sampel.....</b>	<b>49</b>

3. 3. 1 Populasi .....	49
3. 3. 2 Sampel.....	50
<b>3. 4 Variabel dan Definisi Operasional .....</b>	<b>50</b>
3. 4. 1 Variabel Penelitian .....	50
3. 4. 2 Definisi Operasional.....	51
<b>3. 5 Instrumen Penelitian.....</b>	<b>52</b>
3. 5. 1 Observasi .....	53
<b>3. 6 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>55</b>
3. 6. 1 Validitas Experts Judgement .....	55
3. 6. 2 Uji Normalitas.....	56
3. 6. 3 Uji Homogenitas .....	57
3. 6. 4 Uji Hipotesis .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
<b>4. 1 Deskripsi Hasil Penelitian.....</b>	<b>61</b>
4. 1. 1 Kecenderungan Variabel Penelitian .....	61
4. 1. 2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	62
<b>4. 2 Analisis Data .....</b>	<b>63</b>
4. 2. 1 Uji Validitas <i>Expert Judgement</i> (Ahli).....	63
4. 2. 2 Deskripsi Hasil Data Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol	65
4. 2. 3 Deskripsi Hasil Data Keaktifan Belajar Siswa Kelas	
Eksperimen.....	68
4. 2. 4 Uji Normalitas.....	71
4. 2. 5 Uji Homogenitas .....	72
4. 2. 6 Uji Hipotesis .....	73
<b>4. 3 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian .....</b>	<b>74</b>
4. 3. 1 Observasi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa	
Indonesia di .....	74
kelas Kontrol .....	74
4. 3. 2 Observasi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa	
Indonesia di .....	75
kelas Eksperimen.....	75
<b>4. 4 Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>76</b>

4. 4. 1 Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas Eksperimen SD Muhammadiyah 38 Medan ...	76
4. 4. 2 Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas Kontrol SD Muhammadiyah 38 Medan.....	78
4. 4. 3 Pengaruh Media <i>Word Search Puzzle</i> terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
<b>5. 1 Kesimpulan .....</b>	<b>84</b>
<b>5. 2 Saran.....</b>	<b>85</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 .....	5
Tabel 3. 1 Jadwal Waktu Penelitian.....	49
Tabel 3. 2 Populasi SD Muhammadiyah 38 Kelas V .....	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Keaktifan Belajar Siswa .....	53
Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Keaktifan Siswa.....	54
Tabel 3. 5 Tingkat Pencapaian Dengan Skala Likert.....	56
Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Expert Judgement (Ahli).....	64
Tabel 4. 2 Hasil Validitas Ahli .....	65
Tabel 4. 3 Hasil penilaian Pre-Test Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4. 4 Hasil penilaian Post-Test Kelas Kontrol .....	67
Tabel 4. 5 Hasil penilaian Pre-Test Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4. 6 Hasil penilaian Post-Test Kelas Eksperimen .....	70
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Belajar Siswa .....	71
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar Siswa .....	72
Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis Keaktifan Belajar Siswa .....	73
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	46
Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pre-Test Kelas Kontrol.....	67
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Post-Test Kelas Kontrol.....	68
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen.....	69
Gambar 4. 4 Diagram Hasil Post-Test Kelas Eksperimen .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	91
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	95
Lampiran 3 Lembar Instrumen Observasi.....	89
Lampiran 4 Materi .....	90
Lampiran 5 LKPD .....	94
Lampiran 6 Lembar Observasi Validitas Ahli.....	98
Lampiran 7 .....	101
Lampiran 8 Hasil Wawancara .....	103
Lampiran 9 Hasil Studi Pendahuluan .....	104
Lampiran 10 Penilaian Pre-Test Keaktifan Siswa .....	105
Lampiran 11 Penilaian Post-Test Keaktifan Siswa .....	106
Lampiran 12 Penilaian Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	107
Lampiran 13 Hasil Uji SPSS .....	108
Lampiran 14 Lembar Hasil Observasi Siswa Kelas Kontrol .....	109
Lampiran 15 Lembar Hasil Observasi Siswa Kelas Eksperimen .....	113

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan silabus dan indikator, sebagai penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi. Selain itu, guru juga harus mampu bekerja mandiri untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang sering muncul dalam pembelajaran. Dengan adanya kurikulum ini, maka guru sebagai pendidik harus bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya agar dapat tercipta iklim pembelajaran yang kondusif (Akhmad et al., 2022).

Proses pembelajaran yang terjadi di zaman sekarang ini seharusnya tidak lagi terpaku pada buku cetak untuk tujuan sumber belajar. Guru sebagai pemimpin di kelas seharusnya mampu menciptakan suatu metode atau model pembelajaran yang dimana harus sesuai dan sejalan dengan materi pelajaran dan juga baik untuk menumbuhkan kepercayaan diri terhadap peserta didik, membuat siswa agar termotivasi, merangsang siswa agar semangat untuk belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap memajukan pemahaman suatu konsep terhadap siswa. Proses pembelajaran juga bisa menggunakan model pembelajaran untuk merangsang otak dan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran (Az-Zahra et al., 2025).

Proses belajar dilakukan dengan aktivitas yang bervariasi seperti membaca, mendengarkan, bertanya, menjawab, berdiskusi, mengerjakan tugas, melakukan

presentasi, mengomunikasikan, memperagakan, membuat produk, dan menyimpulkan. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan temannya apabila merasa belum memahami materi atau terkait pemecahan masalah selain bertanya dengan guru di kelas (Amarta et al., 2024).

Belajar bisa dilaksanakan secara internal dan eksternal bisa diamati secara langsung dan tidak langsung. Hasil dari belajar akan mampu merespon berbagai situasi. Belajar bisa melalui hal-hal yang tidak nampak berupa keinginan, kepercayaan, harapan, dan sikap. Belajar juga mampu merubah kepribadian seseorang dalam bentuk sikap, kebiasaan, kecakapan dan juga merubah dalam bentuk pengetahuan. Permasalahan secara garis besar proses pembelajaran pada siswa dikarenakan kurang minat belajar dan penggunaan media yang minim (Az-Zahra et al., 2025).

Aktivitas belajar siswa merupakan aspek penting dalam proses pendidikan karena tanpa aktivitas siswa, proses belajar dapat menjadi sepihak atau pasif. Aktivitas belajar mencakup berbagai perilaku, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, dan bekerja dengan serius pada tugas-tugas. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar siswa. Misalnya, studi 'Pengaruh Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Sosial pada Siswa SD N Bekasi Jaya' menemukan bahwa aktivitas belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar dalam mata pelajaran ilmu sosial (Nuraini et al., 2024).

Selain itu, aktivitas belajar tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi juga motivasi siswa serta keterlibatan emosional dan kognitif mereka dalam proses belajar. Dalam sebuah studi tentang penggunaan pendekatan inkuiri di sekolah dasar, ditemukan bahwa pendekatan ini meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam berbagai indikator, seperti diskusi kelompok, bertanya, perhatian terhadap materi, dan mengemukakan pendapat. Aktivitas semacam ini dianggap dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan menerapkannya dalam konteks baru (Hariandi & Cahyani, 2018).

Beberapa faktor yang sering dikaitkan dengan rendahnya aktivitas belajar meliputi metode pengajaran yang monoton (misalnya, ceramah tanpa variasi), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik atau interaktif, kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta sikap siswa sendiri, seperti kurangnya minat dalam belajar. Dalam studi ‘Meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* di SD Negeri Kemiri 2 (kelas V)’, ditemukan bahwa metode pengajaran berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah dua siklus tindakan kelas (Afifah et al., 2025).

Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, kehilangan fokus, dan enggan terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Padahal, dalam teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, siswa dipandang sebagai individu aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan keterlibatan dalam aktivitas bermakna (Afifah et al., 2025).

Kemudian, keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Media yang menarik dan sesuai dapat memancing siswa untuk lebih berinteraksi dalam proses pembelajaran, meningkatkan perhatian, dan memicu rasa ingin tahu. Sebagai contoh, penelitian “Keaktifan belajar siswa menggunakan aplikasi *live board* pada pembelajaran bahasa Jawa madrasah ibtidaiyah” menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi interaktif (*Live Board*) membantu mengatasi masalah minimnya media sehingga keaktifan siswa meningkat dalam pembelajaran daring (Atin et al., 2023).

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara dengan guru kelas lima di SD Muhammadiyah 38 Medan pada September 2025, aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat, terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, banyak siswa masih pasif dan menunggu instruksi guru tanpa berinisiatif memahami materi secara mandiri. Berikut wawancara tersedia melalui link berikut ini:

<https://drive.google.com/file/d/17zUdRwqmYBUYOhUqqryOTR1Em228OseH/view?usp=drivesdk>

Untuk memperkuat temuan ini, dilakukan studi pendahuluan terhadap 30 siswa kelas lima di SD Muhammadiyah 38 Medan menggunakan lembar observasi sederhana yang berisi empat indikator aktivitas belajar, yaitu: (1) perhatian terhadap penjelasan guru, (2) keberanian untuk bertanya, (3) partisipasi dalam diskusi, dan (4) ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. 1 Nilai Harian Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025**

No	L/P	Jumlah Siswa Aktif	Jumlah Siswa Tidak Aktif	Presentase Aktif	Presentase Tidak Aktif
1	Laki-Laki	5	10	33,3%	66,7%
2	Perempuan	7	8	46,7%	53,3%
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>18</b>	<b>40%</b>	<b>60%</b>

*Sumber : Guru Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan (2025)*

Tabel 1.1 menunjukkan tingkat keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 berdasarkan nilai harian. Dari 30 siswa, sebanyak 12 siswa (40,0%) termasuk kategori aktif karena memperoleh nilai  $\geq 75$ , sedangkan 18 siswa (60,0%) berada pada kategori tidak aktif dengan nilai  $< 75$ . Berdasarkan jenis kelamin, dari 15 siswa laki-laki terdapat 5 siswa (33,3%) yang aktif dan 10 siswa (66,7%) tidak aktif. Sementara itu, dari 15 siswa perempuan, 7 siswa (46,7%) tergolong aktif dan 8 siswa (53,3%) tidak aktif. Data tersebut menunjukkan bahwa pada kedua kelompok jenis kelamin, siswa yang tidak aktif masih lebih dominan dibandingkan siswa yang aktif.

Secara keseluruhan, data tersebut mengindikasikan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih perlu mendapat perhatian serius. Mayoritas siswa belum mencapai nilai minimal 75 yang menjadi indikator keaktifan belajar, sehingga menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah. Kondisi ini menuntut adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran, baik melalui penggunaan metode yang lebih variatif, pendekatan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, maupun penguatan motivasi belajar siswa.

Dengan peningkatan strategi pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat lebih terlibat, lebih fokus, serta mampu mencapai nilai yang sesuai dengan standar keaktifan belajar yang diharapkan.

Salah satu media pembelajaran yang kini banyak mendapat perhatian adalah *Word Search Puzzle*. Media ini berbentuk permainan mencari kata tersembunyi dalam kumpulan huruf yang tersusun dalam bentuk *grid*. Permainan *Word Search* mengharuskan siswa untuk fokus, jeli, dan berpikir sistematis dalam menemukan kata yang tersembunyi. Aktivitas ini mendorong keterlibatan kognitif sekaligus menumbuhkan rasa antusias, karena siswa merasa tertantang untuk menemukan kata sebanyak mungkin dalam waktu tertentu. Dengan demikian, *Word Search* dapat memadukan aspek hiburan dengan tujuan instruksional (Afifah et al., 2025).

Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kosakata. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pencarian kata, *Word Search Puzzle* mendorong pengenalan dan pengingatan kata-kata baru. Dalam era pendidikan modern, penggunaan media interaktif seperti *Word Search Puzzle* semakin relevan. Teknologi dan inovasi telah mengubah cara kita mengajar dan belajar, memberikan kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif (Simbolon et al., 2025).

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 (Fatchurahman et al., 2025).

*Word Search Puzzle* merupakan sebuah game. Banyak yang beranggapan bahwa game sangat tidak baik dan memberikan pengaruh negatif, faktanya *game* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran. *Game* dapat memberikan pengarah, komunikasi yang interaktif, menyelesaikan suatu masalah dan melatih daya ingat (Pamungkas & Ghofur, 2021). Penelitian oleh Fatchurahman et al (2025), 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%.

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teka-teki Pencarian Kata efektif meningkatkan hasil belajar dan penguasaan kosakata, masih terdapat kesenjangan terkait pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Sebagian besar studi lebih fokus pada aspek kognitif, sementara aspek afektif dan psikomotorik seperti partisipasi, keberanian bertanya, dan keterlibatan siswa belum banyak dikaji. Karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti dampak media teka-teki kata terhadap aktivitas belajar siswa di SD Muhammadiyah 38 Medan.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 38 Medan”**.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya studi tentang integrasi media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan aktivitas belajar di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

### **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat.
2. Metode pembelajaran yang digunakan sudah variatif, namun belum sepenuhnya mampu mendorong semua siswa berpartisipasi secara konsisten.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menyajikan konsep materi secara visual dan konkret sehingga beberapa siswa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.
4. Siswa masih menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.
5. Belum diterapkannya media pembelajaran interaktif seperti *Word Search Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### **1. 3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi pada peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media *Word Search Puzzle* dalam

proses pembelajaran di kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah “Antonim dan Sinonim”.

#### **1. 4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen SD Muhammadiyah 38 Medan?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas kontrol SD Muhammadiyah 38 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan ?

#### **1. 5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen SD Muhammadiyah 38 Medan?
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas kontrol SD Muhammadiyah 38 Medan?
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan.

## **1. 6 Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang strategi dan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi Guru: Sebagai acuan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas.
2. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan menantang.
3. Bagi Sekolah: Berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan media interaktif yang mendukung kurikulum.
4. Bagi Penelitian Lebih Lanjut: Menjadi rujukan untuk pengembangan penelitian terkait penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2. 1 Landasan Teoritis**

##### **2. 1. 1 Media Pembelajaran**

###### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan kata jamak dari kata "*medium*". Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi "*medium*" berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. "*Medium*" dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) (Pagarra et al., 2022).

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi pendidikan, media membantu mewujudkan efisiensi dan efektivitas belajar dengan mengurangi dominasi metode verbalistik, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen fundamental dalam pendidikan yang memainkan peran penting dalam membantu pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik. Lebih dari sekadar alat bantu visual atau audio, media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan

pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Rochhaendi et al., 2024).

Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Siregar & Amelia, 2024).

Menurut Astuti et al (2024), media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dirancang untuk menyalurkan pesan dan memfasilitasi interaksi belajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan, memfokuskan perhatian, serta membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara lebih efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan.

## 2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Pagarra et al (2022) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

### a. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia.

Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif. Variatif atau beragamnya penggunaan media akan mampu memediasi peserta didik yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap berbagai indera peserta didik.

b. Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa ada paksaan dari dorongan orang lain.

Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik. Hal ini bisa timbul karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain (pendidik) sehingga dengan keadaan tersebut peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

c. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa. Dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar maka menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas. pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam.

Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Misalkan poster susunan anatomi tubuh manusia yang berupa gambar diam, apabila diubah menjadi media pembelajaran yang mampu dibongkar pasang, maka siswa mampu secara interaktif melakukan berbagai aktivitas seperti membongkar, menyusun kembali bahkan *games*.

Sementara menurut Kristanto (2016) manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran

lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, powerpoint, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.

- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan powerpoint, film, atau video siswa dapat mengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Misal membandingkan ukuran, warna planet-planet, dan sebagainya.
- i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses metamorphosis kepompong menjadi kupu-kupu, proses terjadinya hujan, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan video dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan video, siswa dapat mengamati dengan jelas teknik menendang bola, teknik melempar bola, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

- k. Mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung. Dengan video siswa dapat dengan mudah mengamati jalannya mesin mobil, dan sebagainya.
- l. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian alat yang sukar diamati secara langsung.
- m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan video.
- n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
- o. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

Menurut Rochhaendi et al (2024) salah satu manfaat utama dari media pembelajaran adalah memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang abstrak. Dalam banyak kasus, konsep yang diajarkan dalam kelas, terutama dalam bidang sains dan matematika, sulit dipahami oleh siswa hanya melalui penjelasan verbal atau teks. Media visual, seperti diagram, grafik, atau animasi, memungkinkan

peserta didik untuk melihat representasi konkret dari konsep-konsep tersebut, sehingga mempermudah mereka dalam memproses informasi dan memahami materi secara lebih mendalam. Sebagai contoh, animasi tentang pergerakan planet dalam sistem tata surya memberikan gambaran visual yang konkret, memungkinkan siswa untuk memahami gerakan orbital dan interaksi antara planet yang sulit dipahami hanya melalui deskripsi lisan.

Selain itu, media pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi, seperti video, simulasi interaktif, atau permainan edukatif, mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media yang menarik dan interaktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan adanya keterlibatan aktif ini, siswa cenderung memiliki sikap positif terhadap materi yang diajarkan dan berusaha lebih keras untuk memahaminya.

Lebih lanjut, media interaktif, seperti game edukasi atau simulasi komputer, memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka dapat mencoba dan bereksperimen dengan konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran juga memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, yang berarti bahwa media memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Dengan menggunakan media yang beragam, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan mengakomodasi perbedaan ini. Misalnya,

siswa dengan gaya belajar visual akan lebih terbantu dengan penggunaan gambar dan diagram, sementara siswa dengan gaya belajar auditori akan lebih mudah memahami materi melalui narasi atau penjelasan verbal.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Pagarra et al (2022) kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

#### **a. Pemusat Fokus Perhatian Siswa**

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

#### **b. Penggugah Emosi Dan Motivasi**

Siswa Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media

pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

#### c. Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

#### d. Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

#### e. Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas

yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

Sementara menurut Kristanto (2016) proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif

- a. Memberikan pengaruh yang bernilai Pendidikan
- b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- c. Memberi pengalaman bermakna
- d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama

2. Fungsi ekonomis

- a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

3. Fungsi sosial

- a. Memperluas pergaulan antar siswa
- b. Mengembangkan pemahaman
- c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

4. Fungsi budaya

- a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

Menurut Rochhaendi et al (2024) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu visual yang mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media seperti gambar, diagram, grafik, atau video membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah karena media visual dapat merepresentasikan informasi secara konkret. Penggunaan media visual yang tepat dapat meningkatkan pemrosesan kognitif siswa, karena visualisasi mempermudah pengorganisasian dan penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

Media visual juga membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, yang lebih mudah memahami informasi melalui representasi visual daripada penjelasan verbal. Selain fungsi visual, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu motivasi. Media dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam teori behaviorisme, Skinner menekankan pentingnya *reinforcement* dalam pembelajaran, di mana media seperti kuis interaktif atau simulasi komputer dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, baik itu dalam bentuk penghargaan atau koreksi.

Media yang memberikan respons instan ini mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan fokus, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran yang menarik dapat memecah kebosanan dan meningkatkan

motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat eksplorasi dan interaksi. Dalam pandangan konstruktivisme yang diusung oleh Piaget, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman.

Media seperti simulasi, game edukasi, atau alat manipulatif memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep konsep baru secara mandiri dan berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka. Media ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu instruksi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Fungsi lain dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu diferensiasi pembelajaran. Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam hal kemampuan belajar, minat, dan gaya belajar. Media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Media yang dirancang untuk memenuhi berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, dapat membantu memaksimalkan potensi belajar siswa. Sebagai contoh, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik akan lebih mudah memahami materi melalui media manipulatif atau kegiatan fisik, sementara peserta didik dengan gaya belajar auditori akan lebih terbantu melalui penjelasan verbal atau podcast.

## **2. 1. 2 Media Word Search Puzzle**

### **1. Pengertian Media Word Search Puzzle**

*Word Search Puzzle* merupakan game pencarian kata dalam kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah grid yang umumnya berupa persegi. Dalam game ini pemain wajib mendapatkan seluruh kata yang tersembunyi di dalam persegi atau grid tersebut. Kata-kata yang tersembunyi bisa ditemui secara horizontal, vertikal serta diagonal. Konsep permainan ini hendak dilengkapi dengan algoritma *Linear Congruent Method* guna mengacak soal yang muncul di dalam permainan (Lay & Talakua, 2023).

*Word Search Puzzle* digambarkan sebagai sebuah media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang menggabungkan aspek visual dan kognitif di mana siswa diminta menemukan kata-kata tersembunyi dalam sebuah grid huruf yang disusun secara acak. Dalam praktek pembelajarannya, *Word Search Puzzle* digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Media ini dianggap efektif karena dapat merangsang rasa ingin tahu, mendorong interaksi siswa baik dengan teks maupun dengan teman, serta memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pencarian dan pengenalan kata baru (Pamungkas & Ghofur, 2021).

*Word Search Puzzle* dalam penelitian ini bukan hanya sebagai permainan mencari kata tersembunyi, tetapi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan keterampilan literasi digital. Media ini dirancang dengan memperhatikan validasi ahli materi dan media, serta tanggapan peserta didik dan pendidik. *Word Search Puzzle* di sini memuat kosa kata atau istilah yang telah ditetapkan sesuai materi, dan siswa diminta menemukan kata-kata

tersebut dalam kotak huruf, yang dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Selain itu, adaptasi digital atau interaktif diperlukan agar media ini mendukung kompetensi literasi digital siswa (Fachrudin et al., 2024).

*Word Search Puzzle* dipahami sebagai sebuah media pembelajaran berbentuk teka-teki kata dimana siswa ditantang untuk menemukan kata-kata tersembunyi dalam susunan huruf yang tidak beraturan di dalam grid. Penggunaan *Word Search Puzzle* dalam penelitian ini bertujuan bukan sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai alat strategis yang memfasilitasi aktivitas belajar siswa yang aktif: keaktifan siswa diukur melalui keberanian bertanya atau menjawab, partisipasi dalam diskusi, perhatian terhadap materi, dan ketekunan menyelesaikan tugas. Media ini dianggap dapat memecah kebosanan metode mengajar monoton dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Saragih & Togatorop, 2024).

Menurut Wahyudi (2024), media *Word Search Puzzle* merupakan media digital berbasis permainan kata yang menuntut siswa menemukan istilah tertentu dalam kotak huruf, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, memori, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media ini efektif digunakan karena menggabungkan unsur permainan dan aktivitas kognitif.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Word Search Puzzle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui aktivitas pencarian kata tersembunyi dalam susunan huruf acak. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat

pedagogis yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat terhadap konsep atau kosakata, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif.

## **2. Fungsi *Word Search Puzzle* dalam Pembelajaran**

Beberapa studi dan pengembangan media menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* bukan sekadar permainan rekreatif, tetapi memiliki fungsi pedagogis yang jelas dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan tinjauan, *Word Search Puzzle* memiliki tiga fungsi utama yang saling melengkapi, yaitu fungsi kognitif, fungsi afektif-motivasi, dan fungsi praktis atau operasional dalam proses pembelajaran.

### **a. Fungsi Kognitif: Penguatan Kosakata dan Daya Ingat**

Secara kognitif, *Word Search Puzzle* berfungsi sebagai alat penguatan kosakata dan memori deklaratif siswa. Aktivitas mencari kata secara terfokus dalam kisi huruf memaksa siswa untuk mengaktifkan dan mengulang representasi leksikal (kosakata) sehingga membantu proses pengkodean dan penguatan ingatan jangka pendek menuju ingatan jangka panjang. Penelitian yang dikaji oleh Wahyudi (2024) melaporkan bahwa penggunaan *Word Search Puzzle* berkorelasi dengan peningkatan penguasaan kosakata dan perbaikan skor pada tes pasca-pelatihan, karena latihan pengenalan dan pengulangan kata dalam format teka-teki meningkatkan retensi kata.

### **b. Fungsi Afektif dan Motivasi: Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa**

Dari sisi afektif, *Word Search Puzzle* berfungsi sebagai media yang meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan emosional siswa. Bentuk

permainannya yang menantang namun menyenangkan dapat memecah kebosanan metode pembelajaran tradisional sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Wahyudi (2024) menemukan bahwa siswa menunjukkan respons positif terhadap media ini tingkat antusiasme, fokus, dan partisipasi meningkat ketika pembelajaran diselingi *Word Search* dibandingkan metode ceramah semata. Oleh karena itu, media ini berpotensi mendorong keaktifan belajar yang meliputi keberanian bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan ketekunan menyelesaikan tugas.

### **c. Fungsi Praktis/Operasional: Validasi, Fleksibilitas, dan Pengukuran**

#### **Pembelajaran**

Secara praktis, *Word Search Puzzle* memiliki fungsi operasional yang penting: (1) mudah divalidasi dan dikembangkan sesuai kebutuhan materi (mis. daftar kosakata yang relevan), (2) fleksibel dapat digunakan dalam format cetak maupun digital (mendukung literasi digital), dan (3) dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur penguasaan istilah atau kosakata tertentu. Beberapa studi pengembangan menunjukkan bahwa produk *Word Search* yang divalidasi ahli materi & media mendapat respons positif dari guru dan siswa, serta dapat digunakan sebagai instrumen pretest-posttest untuk melihat perubahan penguasaan materi. Wahyudi (2024) menegaskan fungsi-fungsi praktis ini sebagai alasan mengapa *Word Search Puzzle* sering dipilih dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.

Menurut Wahyuni (2018) penggunaan media *Word Search Puzzle* memiliki beberapa fungsi penting dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, secara kognitif,

media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi pelajaran. Melalui proses pencarian kata kunci yang relevan dengan topik pembelajaran, siswa secara tidak langsung mengulang dan memperkuat konsep yang telah dipelajari.

Pertama, dari aspek afektif, media ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Aktivitas pencarian kata yang bersifat permainan (*game-based learning*) menimbulkan rasa senang, penasaran, dan tantangan bagi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Respon siswa terhadap *Word Search Puzzle* termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan tingkat kepuasan tinggi, yang berarti media ini mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan mendorong keterlibatan emosional peserta didik.

Kedua, secara praktis, *Word Search Puzzle* berfungsi sebagai alat bantu guru untuk memperkaya variasi metode pembelajaran dan memperkuat kegiatan evaluasi. Media ini mudah digunakan, murah, dan dapat disesuaikan dengan berbagai topik pelajaran, sehingga menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran berbasis aktivitas. Dengan demikian, *Word Search Puzzle* tidak hanya berperan dalam aspek akademik, tetapi juga dalam membangun pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

### **3. Kelebihan *Word Search Puzzle***

Salah satu keunggulan teka-teki pencarian kata, menurut penelitian oleh Fachrudin et al (2024), adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat

belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan, karena aktivitas mencari kata dalam teka-teki pencarian kata mendorong mereka untuk fokus, teliti, dan berpikir kritis terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media ini juga membantu siswa terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai alat belajar interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan aktivitas dan partisipasi siswa.

Keuntungan lain dari *Word Search Puzzles* adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Siswa dapat belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar mereka dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, *Word Search Puzzles* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang dapat mendorong aktivitas, meningkatkan literasi digital, dan memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kelebihan *Word Search Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran juga dibahas dalam Chesy (2018) yang meneliti efektivitas media ini terhadap penguasaan kosakata siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Word Search Puzzle* dapat memperbaiki kemampuan penguasaan kosakata siswa secara signifikan, yang terlihat dari peningkatan skor rata-rata post-test dibandingkan dengan pre-test. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut mampu membantu siswa memahami dan mengingat materi pelajaran secara lebih efektif. Selain itu, penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa efek penggunaan *Word Search Puzzle* termasuk dalam kategori tinggi (*high effect size*), yang berarti pengaruhnya

terhadap hasil belajar siswa tidak hanya sekadar kebetulan, melainkan memiliki dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan belajar mereka.

Kelebihan lainnya, *Word Search Puzzle* memberikan variasi dalam proses pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif di kelas. Melalui kegiatan mencari kata, siswa tidak hanya berfokus pada hafalan semata, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir, memperkuat konsentrasi, dan menumbuhkan minat belajar. Dengan demikian, media *Word Search Puzzle* dapat dikatakan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

#### **4. Langkah-Langkah *Word Search Puzzle***

Menurut Fitria (2023) proses penerapan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar hasil yang diperoleh dapat menggambarkan efektivitas media terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

- a. Tahap pertama yaitu pre-test atau pengukuran awal keaktifan belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi atau menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan kuesioner untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Data awal ini berfungsi sebagai dasar untuk membandingkan hasil setelah penerapan media *Word Search Puzzle*.
- b. Tahap kedua adalah perancangan media *Word Search Puzzle* yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Kata-kata yang dimasukkan

dalam puzzle dipilih berdasarkan relevansi dengan topik pembelajaran, sehingga selain menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa, media ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep.

- c. Selanjutnya, dilakukan validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa *Word Search Puzzle* yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi, tampilan, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- d. Tahap keempat yaitu pelaksanaan (treatment), di mana guru menggunakan media *Word Search Puzzle* dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pencarian kata, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan arahan guru. Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memacu partisipasi aktif siswa dalam memahami materi pelajaran.
- e. Tahap berikutnya adalah observasi selama proses pembelajaran. Peneliti atau guru melakukan pengamatan terhadap perilaku keaktifan siswa menggunakan indikator yang telah ditentukan, seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya, perhatian terhadap materi, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Hasil observasi ini menjadi data utama untuk menilai sejauh mana *Word Search Puzzle* berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar.
- f. Terakhir, dilakukan pengukuran akhir (post-test atau observasi akhir) untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan tingkat keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media *Word Search Puzzle*. Hasil akhir ini kemudian

dibandingkan dengan data awal (pre-test) untuk menentukan efektivitas media dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dengan mengikuti tahapan tersebut, penerapan *Word Search Puzzle* diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

### **2. 1. 3 Keaktifan Belajar**

#### **1. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas didepan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi.yang berbeda-beda (Puspita et al., 2022).

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Wibowo, 2016).

Keaktifan adalah kegiatan fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Jean piaget, seorang ahli pendidikan mengemukakan bahwa anak-anak pada dasarnya adalah pembelajar yang aktif. Seorang siswa itu berpikir sepanjang ia berbuat, tanpa perbuatan berarti siswa tersebut tidak berpikir. Siswa yang peka terhadap lingkungannya dan aktif mencari informasi agar mengerti dan memahaminya (Karimah et al., 2022).

Menurut Prasetyo & Susanto (2024), keaktifan belajar adalah tingkat keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan partisipasi, respons, inisiatif, dan interaksi selama proses belajar berlangsung.

Menurut Mariah et al (2023), keaktifan belajar merupakan proses partisipasi menyeluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat melalui kemampuan bertanya, memberikan pendapat, berdiskusi, serta berinisiatif menyelesaikan tugas. Keaktifan ini menjadi indikator penting dalam pembelajaran karena semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa, semakin besar peluang tercapainya pemahaman dan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan keterlibatan siswa secara keseluruhan dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental. Siswa yang aktif tidak hanya mendengarkan dan memahami materi, tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan seperti diskusi, mempresentasikan tugas, dan pemecahan

masalah. Aktivitas belajar menunjukkan bahwa siswa berada di pusat proses belajar, di mana mereka mencari dan memproses informasi untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat aktivitas siswa dalam belajar, semakin besar peluang untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

## **2. Indikator Keaktifan Belajar Siswa**

Menurut Sholeh & Aini (2023) dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa dapat diukur melalui beberapa indikator yang menggambarkan keterlibatan mereka baik secara fisik, mental, maupun sosial. Adapun indikator keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lima aspek utama sebagai berikut:

### **a. Interaksi siswa dengan guru**

Interaksi antara siswa dengan guru menjadi ciri utama dari pembelajaran yang aktif. Melalui interaksi ini, siswa dapat bertanya, menjawab, menanggapi penjelasan guru, maupun memberikan pendapatnya sendiri. Interaksi yang terjadi secara dua arah menunjukkan bahwa siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai penerima informasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menstimulasi siswa untuk berani berkomunikasi, sementara siswa menunjukkan keaktifan melalui keberanian dalam mengungkapkan pemikiran atau pertanyaan yang relevan dengan materi.

### **b. Melakukan diskusi sesuai dengan arahan guru**

Diskusi merupakan bentuk aktivitas belajar kolaboratif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berbagi ide. Dalam kegiatan diskusi, siswa diajak

untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan ide teman, serta mencari kesepakatan bersama sesuai dengan arahan yang telah ditentukan guru. Kegiatan ini memperkuat kemampuan komunikasi, menghargai perbedaan pendapat, serta membangun tanggung jawab sosial dalam kelompok. Keaktifan dalam diskusi mencerminkan kemampuan siswa berpartisipasi secara konstruktif dalam proses pembelajaran.

c. Berpartisipasi aktif dalam kerja sama kelompok

Kerja sama dalam kelompok menuntut siswa untuk berperan aktif dalam mencapai tujuan bersama. Setiap anggota kelompok diharapkan mampu berkontribusi sesuai dengan tugas yang diberikan, saling membantu, dan mendukung anggota lain dalam memahami materi pelajaran. Partisipasi aktif dalam kelompok menunjukkan adanya keterlibatan sosial dan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Selain itu, kerja sama juga membantu siswa mengembangkan keterampilan interpersonal seperti komunikasi, empati, dan kepemimpinan.

d. Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan

Keberanian menjawab pertanyaan menunjukkan tingkat percaya diri dan kesiapan siswa terhadap materi yang dipelajari. Siswa yang aktif tidak takut melakukan kesalahan, tetapi justru menjadikan kesempatan menjawab sebagai sarana untuk belajar. Aktivitas ini juga menjadi indikator bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru, memahami materi, serta mampu mengemukakan pendapatnya secara terbuka. Guru dapat menumbuhkan keberanian siswa dengan memberikan apresiasi atas setiap usaha dan jawaban yang diberikan.

e. Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok

Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas menunjukkan adanya tanggung jawab dan motivasi belajar. Siswa yang aktif akan berusaha menyelesaikan setiap tugas dengan sungguh-sungguh, baik secara individu maupun kelompok, serta menunjukkan inisiatif dalam mencari referensi tambahan untuk memperdalam pemahaman. Keaktifan ini mencerminkan kemandirian belajar dan kemauan siswa untuk mencapai hasil yang maksimal.

Selain itu terdapat indikator lain menurut Sholihah et al (2023) sebagai berikut:

a. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan

Indikator ini menunjukkan keberanian dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Siswa yang aktif akan berani bertanya ketika menemui kesulitan, ingin memperoleh penjelasan lebih lanjut, atau berusaha memperdalam pemahamannya. Aktivitas bertanya mencerminkan kemampuan berpikir kritis serta keterlibatan mental dalam proses belajar. Keaktifan dalam bertanya juga menandakan bahwa siswa berperan sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi. Selain itu, kegiatan ini memperkuat interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang dapat meningkatkan dinamika kelas dan memperjelas konsep yang dipelajari.

a. Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas

Indikator ini menunjukkan keberanian siswa untuk tampil dan mempertanggungjawabkan hasil belajarnya di hadapan teman-teman sekelas. Siswa yang aktif mengerjakan soal di depan kelas biasanya memiliki rasa percaya

diri yang baik serta memahami materi pelajaran dengan cukup mendalam. Aktivitas ini juga berfungsi sebagai latihan untuk mengasah kemampuan berpikir logis, keterampilan memecahkan masalah, serta komunikasi matematis atau verbal sesuai mata pelajaran yang diajarkan. Selain itu, tampil di depan kelas dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dan memperkuat semangat kompetisi yang sehat antar peserta didik.

b. Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat

Kemampuan dan kemauan siswa untuk mengemukakan pendapat merupakan bentuk ekspresi berpikir kritis dan kreatif. Siswa yang berani menyampaikan ide, solusi, atau pandangan terhadap suatu permasalahan menunjukkan bahwa ia memahami materi dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas.

Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kepercayaan diri, tetapi juga membangun suasana pembelajaran yang demokratis. Melalui kegiatan mengemukakan pendapat, siswa belajar menghargai perbedaan pandangan, mengembangkan kemampuan argumentatif, serta meningkatkan kemampuan berpikir reflektif.

c. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan

Indikator ini menggambarkan respon aktif siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, baik berupa pertanyaan lisan maupun tulisan. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan menandakan bahwa ia mengikuti proses pembelajaran dengan fokus, memahami materi yang disampaikan, serta memiliki kesiapan mental untuk berpartisipasi. Aktivitas menjawab pertanyaan juga berperan sebagai bentuk umpan balik bagi guru untuk menilai tingkat pemahaman siswa.

Keberanian menjawab, baik benar maupun salah, menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses berpikir dan pembentukan pengetahuan.

Berdasarkan indikator yang dijelaskan oleh Sholihah et al. (2023), para peneliti menggunakan empat indikator ini sebagai dasar untuk mengembangkan instrumen penelitian. Keempat indikator tersebut meliputi: (1) aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan, (2) aktivitas siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas, (3) aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat, dan (4) aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan. Keempat indikator ini dipilih karena dianggap mampu menggambarkan secara komprehensif bentuk-bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Dengan menggunakan indikator-indikator ini, para peneliti dapat mengukur tingkat aktivitas belajar siswa secara lebih objektif dan sesuai dengan kondisi aktual di kelas.

### **3. Faktor Keaktifan Belajar Siswa**

Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Wibowo (2016) adalah:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c. Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktifitas partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- g. Memberikan umpan balik (feedback).
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Sementara menurut Payon et al (2021), terdapat faktor internal dan eksternal dari keaktifan belajar siswa, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik.

- a. Faktor fisiologis meliputi keadaan fisik, pancaindra, dan kondisi jasmani peserta didik. Keaktifan belajar akan optimal apabila peserta didik berada dalam kondisi tubuh yang sehat dan tidak memiliki gangguan fisik yang menghambat proses belajar.
- b. Faktor psikologis meliputi perhatian, tanggapan, ingatan, serta kepercayaan diri peserta didik.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas faktor non-sosial dan sosial.

- a) Faktor non-sosial meliputi lingkungan belajar, tempat, serta fasilitas pendukung. Kondisi ruang kelas yang nyaman dan tersedianya fasilitas seperti buku-buku dari perpustakaan menjadi aspek penting yang menunjang keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b) Faktor sosial mencakup peran guru dan teman sebaya. Guru berperan besar dalam memberikan motivasi, dorongan, dan nasihat agar peserta didik aktif dalam kegiatan belajar. Sementara itu, teman sebaya dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap keaktifan belajar. Ketika teman-teman menunjukkan sikap aktif dan tertib, peserta didik cenderung ikut termotivasi untuk berpartisipasi. Namun, sebaliknya, perilaku teman sebaya yang kurang kondusif dapat menurunkan semangat dan fokus belajar siswa lainnya.

## **2. 1. 4 Pelajaran Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020).

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam

berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran (Suparlan, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di SD kelas rendah (Wahyuni et al., 2023).

Menurut Wahyuni et al (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses sistematis untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis melalui kegiatan yang komunikatif, kontekstual, serta berorientasi pada kemampuan literasi siswa.

Menurut Wahyuni (2021), pembelajaran Bahasa Indonesia harus berfokus pada pendekatan komunikatif yang memungkinkan siswa menggunakan bahasa secara fungsional dalam berbagai konteks. Pembelajaran yang menekankan aktivitas membaca kritis, berdiskusi, serta menulis reflektif terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi sekaligus membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dari penjelasan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk membina kemampuan berbahasa siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada penguasaan kaidah

bahasa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, pelajaran Bahasa Indonesia di SD berfungsi sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir, berimajinasi, serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa dan budaya Indonesia.

## **2. Materi Sinonim dan Antonim**

Sinonim dan antonim merupakan bagian penting dari semantik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kedua topik ini termasuk dalam kompetensi dasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami makna kata, memperkaya kosakata, dan meningkatkan keterampilan bahasa lisan dan tertulis. Melalui pemahaman tentang sinonim dan antonim, siswa dapat menggunakan bahasa dengan lebih akurat, variatif, dan efektif sesuai dengan konteks.

Menurut Kurniawati & Karsana (2020), sinonim adalah kata-kata yang memiliki arti yang sama atau serupa. Penguasaan sinonim membantu siswa mengenali nuansa makna antara dua kata yang serupa, sehingga mereka dapat memilih kata yang paling tepat dalam sebuah kalimat. Misalnya, kata “cantik” sinonim dengan “indah,” “*elegant*,” dan “menawan.” Dengan memahami sinonim, siswa dapat menulis kalimat yang lebih kaya dan bervariasi serta menghindari pengulangan kata yang berlebihan.

Sementara itu, antonim adalah kata-kata yang memiliki arti berlawanan. Memahami antonim sangat penting karena membantu siswa memahami konsep perbedaan dan perbandingan dalam bahasa. Misalnya, kata “tinggi” berlawanan

dengan “pendek,” atau “besar” berlawanan dengan “kecil.” Dengan mengenali antonim, siswa dapat memperluas pemahaman mereka tentang makna kata dan mengembangkan keterampilan berpikir logis melalui pengenalan konsep-konsep yang berlawanan dalam kehidupan sehari-hari (Widodo et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, terutama di kelas lima, sinonim dan antonim diajarkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami makna kata dalam konteks. Guru dapat menggunakan berbagai strategi dan media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa memahami hubungan antara makna kata-kata. Salah satu media yang relevan adalah *Puzzle Pencarian Kata*, yaitu permainan mencari kata dalam susunan huruf yang mengandung sinonim dan antonim tertentu. Melalui media ini, siswa tidak hanya menghafal pasangan kata, tetapi juga secara aktif mencari, mengenali, dan memahami makna setiap kata yang mereka temukan. Aktivitas ini mendorong pembelajaran aktif sambil memperkuat memori jangka panjang terhadap kosakata.

Materi sinonim dan antonim juga berperan dalam mengembangkan keterampilan bahasa lainnya, seperti membaca dan menulis. Ketika siswa memahami sinonim dan antonim, mereka akan lebih mudah memahami teks bacaan karena mampu menafsirkan makna kata berdasarkan konteks kalimat. Selain itu, kemampuan menggunakan kata-kata yang tepat dan bervariasi akan membantu siswa menulis dengan lebih efektif dan ekspresif (Zahra et al., 2025). Oleh karena itu, belajar sinonim dan antonim bukan hanya tentang menghafal kata, tetapi merupakan sarana untuk mengembangkan kompetensi bahasa yang komprehensif.

### **3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Mubin & Aryanto (2024) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan kepedulian peserta didik terhadap bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan sebagai alat pemersatu bangsa.
- b. Mengembangkan fungsi bahasa Indonesia tidak hanya dalam bentuk lisan, tetapi juga dalam penggunaan tulisan yang baik dan benar.
- c. Meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam keempat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.
- d. Memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari agar penggunaan bahasa menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks komunikasi.

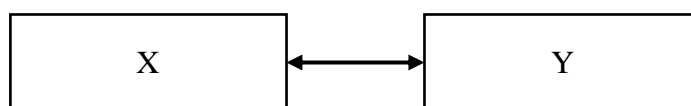
Sementara menurut Ali (2020) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah:

- a. Agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat serta kreatif untuk berbagai tujuan dan keperluan komunikasi.

- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial peserta didik.
- e. Menikmati serta memanfaatkan karya sastra sebagai sarana memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, dan meningkatkan kemampuan berbahasa.

## 2. 2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan bahwa media *Wordwall tipe Search Puzzle* (X) berfungsi sebagai variabel yang diperkirakan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Y). Media interaktif ini memberikan rangsangan visual dan aktivitas pencarian yang mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Semakin optimal penggunaan *Wordwall Search Puzzle*, maka keaktifan belajar siswa diprediksi semakin meningkat. Kerangka konseptual dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**

## 2. 3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan salah satu dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran jawaban yang bersifat sementara dari peneliti ini, maka diperlukan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan.

H0 : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3. 1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimental*, karena bertujuan menguji pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Creswell (2009, P. 71) pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh berupa angka yang dianalisis secara statistik, sedangkan metode *quasi-eksperimental* digunakan karena penelitian dilakukan pada kelas yang sudah ada. Kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan media *Word Search Puzzle* pada materi sinonim dan antonim, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Perbandingan hasil keduanya digunakan untuk mengetahui pengaruh media terhadap keaktifan belajar siswa.

#### **3. 2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3. 2. 1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan dilakukan berada di Jalan Sei Mencirim Gg. Sempurna Dusun I. Desa/Kelurahan, Medan Krio, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

##### **3. 2. 2 Waktu Penelitian**

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Januari sampai bulan April 2026.

**Tabel 3. 1 Jadwal Waktu Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan						
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Pengajuan Judul							
2	Acc Judul Proposal							
3	Penulisan Proposal							
4	Bimbingan Proposal							
5	Seminar Proposal							
6	Penelitian							
7	Bimbingan Skripsi							
8	Acc Skripsi							
9	Sidang Meja Hijau							

*Sumber : Dibuat oleh peneliti (2025)*

### 3. 3 Populasi dan Sampel

#### 3. 3. 1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013, p. 80) menyatakan “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026, yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas V A sebanyak 15 siswa dan V B sebanyak 15 siswa. Jadi jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa.

**Tabel 3. 2 Populasi SD Muhammadiyah 38 Kelas V**

No	Kelas	Jeni Kelamin	Jumlah
1	V-A	Laki-Laki	9
		Perempuan	6
2	V-B	Laki-Laki	8

	Perempuan	7
<b>Jumlah</b>	<b>30 Siswa</b>	

### 3. 3. 2 Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan dalam peneliti ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013, p. 81) bahwa *purposive sampling*, yaitu pemilihan objek secara sengaja, bukan secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu agar peneliti dapat mengamati pengaruh pembelajaran secara lebih fokus melalui kelas yang di anggap representatif terhadap populasi yang diteliti.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan tetap *purposive sampling*, dimana 30 siswa dijadikan sampel penelitian. Setelah sampel ditetapkan, peneliti kemudian membagi siswa ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pembagian kelas yang sudah ada di sekolah. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall Search Puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Pembagian ini dilakukan semata-mata untuk keperluan desain eksperimen, tanpa mengubah teknik pengambilan sampel yang digunakan.

## 3. 4 Variabel dan Definisi Operasional

### 3. 4. 1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian dan memiliki variasi nilai (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu:

- a. Variabel bebas (X): Media pembelajaran *Word Search Puzzle*, yaitu media permainan berbentuk teka-teki mencari kata yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia, khususnya pada topik sinonim dan antonim. Media ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
- b. Variabel terikat (Y): Keaktifan belajar siswa, yaitu tingkat partisipasi siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan belajar terlihat dari sejauh mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat.

### 3. 4. 2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran dari setiap variabel penelitian ke dalam bentuk yang dapat diukur secara konkret dan objektif (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, definisi operasional masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

Media ini didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran yang berbentuk permainan mencari kata tersembunyi dalam kotak huruf. Setiap kata yang dicari berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, yaitu sinonim dan antonim. Penggunaan media ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan semangat belajar, serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam menemukan dan memahami makna kata.

#### b. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini didefinisikan sebagai keterlibatan siswa secara langsung dan sukarela dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Pengukuran dilakukan berdasarkan indikator yang diadaptasi dari Sholihah dkk. (2023), yang meliputi:

- a) Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, menunjukkan rasa ingin tahu dan keterlibatan kognitif.
- b) Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas, menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri.
- c) Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.
- d) Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, menunjukkan pemahaman materi dan kesiapan berpartisipasi.

Keempat indikator tersebut menjadi acuan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa secara terukur dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas.

### **3. 5 Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2013) mengatakan bahwa "teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar data yang ditetapkan". Data dan keterangan tersebut dapat diperoleh dengan menentukan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.

Bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.

### 3. 5. 1 Observasi

Observasi yaitu mengadakan observasi langsung ke lokasi penelitian untuk melihat keadaan sebenarnya dan untuk melengkapi data yang berhubungan dengan topik penelitian. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa "observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis". Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung ke daerah/tempat penelitian yakni SD Muhammadiyah 38 Medan.

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Keaktifan Belajar Siswa**

<b>NO</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi Penilaian</b>	<b>Butir pernyataan</b>
<b>1</b>	Interaksi siswa dengan guru.	Siswa aktif berinteraksi dengan guru selama penggunaan media <i>Word Search Puzzle</i> , seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau menanggapi instruksi maupun umpan balik yang diberikan oleh guru.	1,2,3
<b>2</b>	Melakukan diskusi sesuai arahan guru.	Siswa terlibat aktif dalam diskusi yang berkaitan dengan soal atau permainan <i>Word Search Puzzle</i> , dengan mengemukakan pendapat serta mengikuti arahan guru.	4,5,6
<b>3</b>	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok.	Siswa melakukan kerja sama secara aktif dengan teman kelompok saat menyelesaikan tantangan atau soal yang terdapat dalam Media <i>Word Search Puzzle</i> dan saling membantu memahami materi.	7,8,9

4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa menunjukkan keberanian dalam menemukan kata antonim maupun sinonim yang terdapat dalam Media <i>Word Search Puzzle</i> serta mengemukakan pendapat tanpa ragu.	10,11,12
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok.	Siswa menunjukkan kesungguhan, motivasi, dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia materi Antonim dan Sinonim melalui Media <i>Word Search Puzzle</i> baik secara individu maupun kelompok.	13,14,15

Rata-Rata setiap aspek keaktifan siswa dapat dihitung dengan perhitungan rata-rata. Menurut Djamarah dalam (Dwi,2021) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Keaktifan Siswa**

CAPAIAN	KRITERIA
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto,2017:130)

### 3. 6 Teknik Analisis Data

Adapun Langkah-langkah dalam melakukan analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 3. 6. 1 Validitas Experts Judgement

Uji validitas adalah suatu uji yang memiliki fungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut atau instrument yang kita gunakan valid (sahih) atau tidak valid (Sugiyono, 2013). Untuk mengukur validitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan *experts judgement* (uji ahli), yaitu salah satu dosen FKIP UMSU dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen angket yang telah disusun oleh peneliti, pengujian validitas isi instrument dengan cara *expert judgement* adalah melalui menelaah kisi – kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pernyataan. Setelah dilaksanakan *expert judgement*, maka dilakukan pengujian instrument bukan pada sampel penelitian. Untuk menguji validitas butir-butir instrument lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diuji cobakan. Adapun instrument yang divalidasi pada penelitian ini adalah lembar observasi keaktifan belajar siswa. Teknik perhitungan dari hasil instrument ini menurut Riduwan (2014:87) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

F = Jumlah Skor Kriteria

N = Skor tertinggi sebagai ketentuan dalam pengambilan Keputusan maka digunakan ketentuan seperti tabel sebagai berikut :

**Tabel 3. 5 Tingkat Pencapaian Dengan Skala Likert**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76% - 100%	Sangat Layak	Tidak Perlu Di Revisi
51% - 75%	Layak	Tidak Perlu Di Revisi
26% - 50%	Kurang Layak	Direvisi
0% - 25%	Tidak Layak	Direvisi

### 3. 6. 2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi sampel yang digunakan bersifat normal (Diputera, 2022). Nilai error yang terdistribusi secara normal menunjukkan bahwa asumsi dalam model regresi linier terpenuhi. Model regresi yang baik memiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak untuk diuji secara statistik. Selain itu, uji ini juga digunakan untuk memeriksa normalitas residual dalam model regresi. Untuk menentukan apakah residual terdistribusi normal, digunakan analisis statistik melalui uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan kriteria sebagai berikut (Santoso, 2016):

- 1) Jika signifikansinya  $> 0,05$  maka data dianggap terdistribusi normal.
- 2) Jika signifikansinya  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak terdistribusi normal

Adapun Langkah-Langkah untuk menghitung uji Normalitas dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

- 1) Buka Program SPSS.

- 2) Buat data pada variabel view.
- 3) Masukkan data pada view.
- 4) Setelah memunculkan nilai lalu ketik Analyze→Reggression  
→Linear reggression, lalu pilih linear.
- 5) Akan muncul kata linear reggression : save pada bagian residual, centang understandardized selanjutnya klik continue lalu klik OK.
- 6) Selanjutnya pilih menu Analyze lalu pilih non parametric test, klik legacy dialogs kemudian pilih sub menu 1- smale K-S.
- 7) Masukkan variabel understandardized residuals ke kata test variabel list pada test distribution aktifkan atau centang pilihkan normal lalu klik Ok.
- 8) Sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji Normalitas yaitu :
  - a) Jika signifikansinya  $> 0,05$  maka data dianggap terdistribusi normal.
  - b) Jika signifikansinya  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak terdistribusi normal

### **3. 6. 3 Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi dengan variansi yang sama. (Sonjaya et al., 2025). Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama. Untuk menghitung uji homogenitas digunakan program SPSS Statistic 20 *for Windows*. Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas dengan SPSS Statistic 20 *for Windows*. :

- a) Langkah 1 : Aktifkan program SPSS 20.0
- b) Langkah 2 : Buat data pada variabel view

- c) Langkah 3 : Masukkan data pada data view
- d) Langkah 4 : masukkan kategori dan nilai pada values
- e) Langkah 5 : klik analyze- compare means – one way anova – klik nilai dan pindahkan atau masukkan pada factor – klik options dan pilih *homogeneity of variance test*- continue- klik oke.

Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah :

- 1) Jika signifikansinya  $< 0,05$  maka data mempunyai varian yang tidak homogen.
- 2) Jika signifikansinya  $\geq 0,05$  maka data mempunyai varian yang homogen.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki kesamaan varians atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi (sig). Apabila nilai sig  $< 0,05$  maka data mempunyai varian yang tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai sig  $\geq 0,05$  maka data mempunyai varian yang homogen. Oleh karena itu, uji homogenitas perlu dilakukan sebelum analisis lanjutan guna memastikan bahwa data telah memenuhi asumsi yang di perlukan.

### **3. 6. 4 Uji Hipotesis**

Hipotesis lebih dikenal dengan dengan istilah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berhubungan dengan dua variabel atau lebih dalam penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2013). Pengujian hipotesis juga merupakan tahapan yang logis dalam penelitian ilmiah kuantitatif dan merupakan suatu daerah statistika inferensial dengan menggunakan alat uji statistik yang hasilnya akan menjadi bahan analisis penelitian berikutnya. Hipotesis adalah salah satu cara yang digunakan peneliti untuk mencari jawaban dari hasil dugaan sementara dalam penelitiannya. Tujuan

pengujian hipotesis adalah untuk memberikan bukti statistik terlepas dari apakah hipotesis diterima atau tidak.

Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji – t satu sampel. Uji – t satu sampel adalah prosedur pengujian t untuk sampel tunggal saat membandingkan rata-rata variabel dengan nilai standart yang ditentukan, uji – t satu sampel digunakan Ketika analisis dilakukan pada satu sampel. Uji – t dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s / \sqrt{n}}$$

- X : Rata-rata dari skor sampel  
 $\mu_0$  : Rata-rata pada populasi (telah dihipotesiskan)  
 S : Standar deviasi dari sampel  
 n : banyaknya sampel

Berikut Langkah-Langkah melakukan uji Independent t-test menggunakan SPSS :

- 1) Klik Analyze > Compare Means > Independent sampel t-test
- 2) Memilih variabel yang diuji pada kotak Test Variable (s). Pada contoh ini kita menguji variabel t-test akhir untuk melihat adanya perbedaan point yang diperoleh dari masing-masing kelompok. Lalu pindahkan nama variabel ke kotak Test Variabel (s). pilihan boleh lebih dari satu.

- 3) Pilih Grouping Variabel Grouping , Grouping variabel merupakan variabel yang memberikan karakteristik yang menjadikan pembeda antara kelompok, misalnya jenis kelamin, jenis perlakuan , dan lain-lain.
- 4) Tentukan 2 jenis kelompok pada Define Groups lalu tentukan 2 jenis kelompok yang akan digunakan . Hal ini dapat dilakukan dengan memasukan 2 value pada variabel grup (variabel kelompok). Pada penelitian ini 1= “control” dan 2= ”perlakuan”
- 5) Klik OK , maka hasil analisis ditampilkan pada jendela output.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4. 1 Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **4. 1. 1 Kecenderungan Variabel Penelitian**

Penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan”. Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis kecenderungan variabel penelitian pada saat penggunaan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan. Media *Word Search Puzzle* merupakan Media pembelajaran berbasis aktivitas yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi yang disampaikan. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*. Media tersebut diterapkan sebagai sarana pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung siswa melalui kegiatan pencarian kata yang berkaitan dengan materi Pelajaran. Penggunaan Media ini diperkirakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun variabel terikat dalam penelitian ini Adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar diartikan sebagai keterlibatan siswa secara menyeluruh , baik dari aspek fisik, kognitif, maupun afektif, dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa diukur berdasarkan beberapa indikator , antara lain keikutsertaan

siswa dalam kegiatan pembelajaran, keberanian dalam mengemukakan pendapat atau pertanyaan, keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, serta Tingkat antusiasme dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kecenderungan variabel penelitian tersebut, penerapan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* diperkirakan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas permainan edukatif memungkinkan siswa belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan, perhatian dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Media *Word Search Puzzle* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan secara lebih optimal.

#### **4. 1. 2 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan”. Penelitian ini memiliki variabel independent (x) berupa Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* dan variabel dependen (y) berupa Keaktifan Belajar Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan dalam 2 kelas dimana kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah siswa pada kelas VA berjumlah 15 Orang dan kelas VB berjumlah 15 Orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Word Search Puzzle* sedangkan kelas kontrol mengikuti proses pembelajaran tanpa perlakuan media *Word Search Puzzle*. Setelah pelaksanaan pembelajaran, pengukuran keaktifan belajar siswa

dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa. Lembar observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam melihat keaktifan belajar siswa di kelas. Sebelum dilakukannya penelitian terlebih dahulu harus melakukan validitas instrument observasi kepada validator ahli untuk mengetahui pernyataan-pernyataan yang layak dijadikan instrument dalam penelitian.

## **4. 2 Analisis Data**

### **4. 2. 1 Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)**

Uji validitas melalui expert judgement merupakan proses penilaian instrument oleh ahli untuk memastikan bahwa instrument tersebut benar-benar sesuai dan tepat dalam mengukur variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*), yaitu validitas yang menilai kesesuaian isi instrument dengan indikator yang akan diukur. Penilaian validitas isi dilakukan berdasarkan pendapat para ahli (*expert judgement*).

Validator dalam instrument Validitas Keaktifan Belajar siswa ini dilakukan oleh Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.pd yang merupakan dosen Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tanggal 14 Januari 2026. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi lembar observasi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran serta masukan untuk penyempurnaan instrument.

**Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Expert Judgement (Ahli)**

No	Aspek yang diamati	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Interaksi siswa dengan Guru.	3	5	5
2	Melakukan diskusi sesuai arahan Guru.	3	5	5
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok.	3	5	4
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan.	3	5	5
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok.	3	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>25</b>	<b>24</b>

Hasil validitas dari validator ahli yang terdiri dari 5 aspek penilaian adalah pada indikator pertama yang berisi 3 butir pernyataan tentang Interaksi siswa dengan guru memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5, pada indikator kedua yang berisi 3 butir pernyataan tentang Melakukan diskusi sesuai arahan guru memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5, pada indikator ketiga yang berisi 3 butir pernyataan tentang Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok. memperoleh skor 4 dari skor maksimal 5, pada indikator keempat yang berisi 3 butir pernyataan tentang Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5 dan pada indikator kelima yang berisi 3 butir pernyataan tentang Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok memperoleh skor 5 dari skor maksimal 5.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 24 dari 25 skor yang diharapkan. Sehingga presentasi hasil

penilaian instrument *performance test* keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai} = \frac{24}{25} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan validator terhadap instrument validitas keaktifan belajar dapat dilihat pada table di bawah ini.

**Tabel 4. 2 Hasil Validitas Ahli**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Amin Basri S.Pd.I., M.Pd	24	96%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Hasil dari validator ahli oleh Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd diperoleh total skor 24 dengan presentasinya 96% termasuk dalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu direvisi. Hasil validitas Ahli dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 96.

#### **4. 2. 2 Deskripsi Hasil Data Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol**

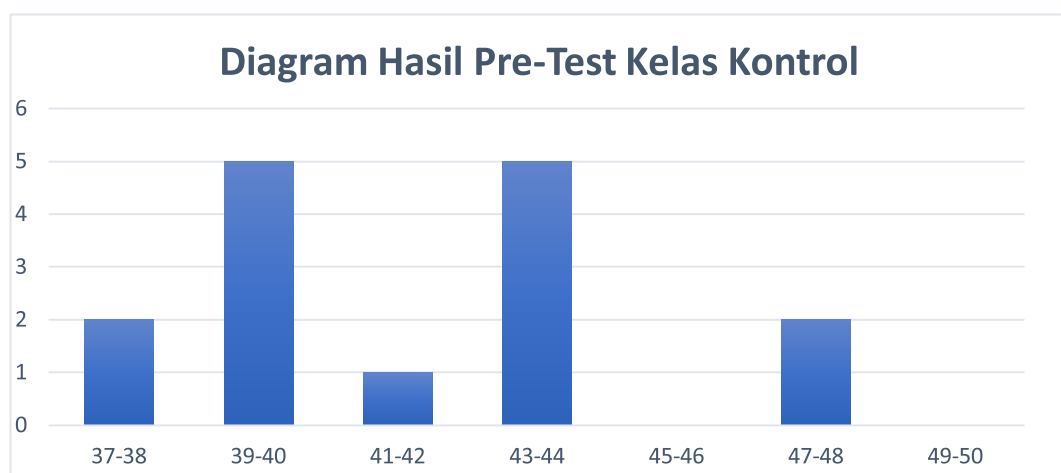
Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data keaktifan belajar siswa dari hasil *pretest* dan *postest*. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *postest* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol perlakuan yang diberikan hanya sebatas pembelajaran dengan model konvensional

tanpa adanya media pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* data keaktifan belajar siswa disajikan dalam tabel frekuensi berikut ini.

**Tabel 4. 3 Hasil penilaian Pre-Test Kelas Kontrol**

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1	37-38	2	13,33%
2	39-40	5	33,33%
3	41-42	1	6,68%
4	43-44	5	33,33%
5	45-46	0	0%
6	47-48	2	13,33%
7	49-50	0	0%
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>42</b>
<b>Tertinggi</b>			<b>48</b>
<b>Terendah</b>			<b>37</b>

Berdasarkan hasil *pretest* pada tabel dari data di atas, jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 37-38 berjumlah 2 siswa (13,33%), nilai interval 39-40 berjumlah 5 (33,33%) , nilai interval 41-42 berjumlah 1 siswa (6,68%) dan nilai interval 47-48 berjumlah 2 siswa (13,33%). Rata-rata nilai dari *pretest* Adalah 42 dengan nilai tertinggi 48 dan terendah 37. Berdasarkan hasil tersebut keaktifan belajar siswa dapat dikatakan rendah. Jika digambarkan dalam bentuk diagram



maka hasilnya Adalah sebagai berikut:

#### **Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pre-Test Kelas Kontrol**

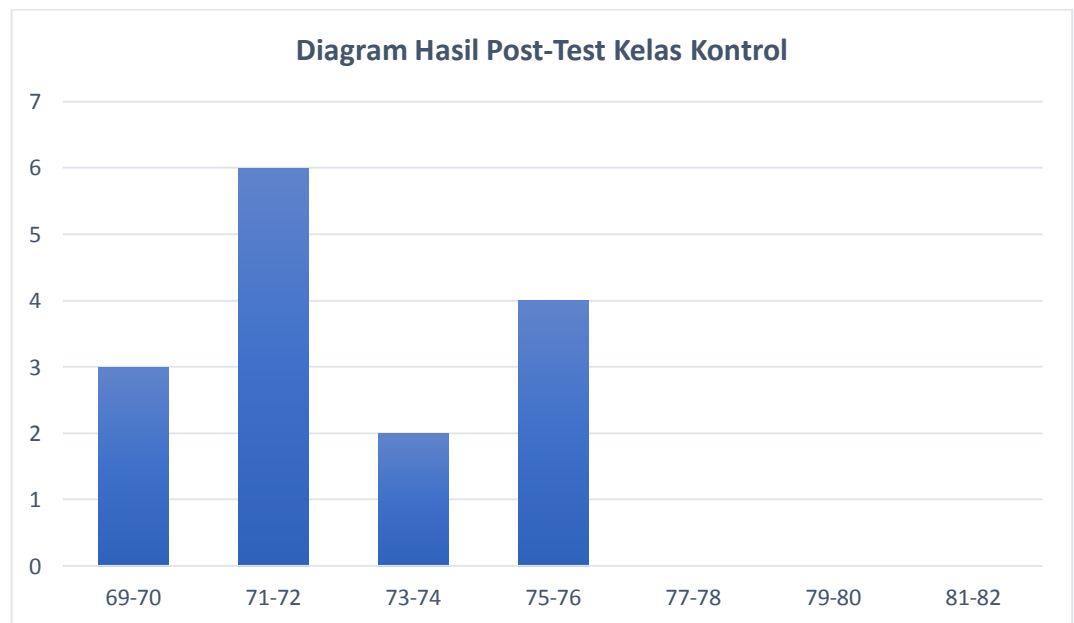
Setelah mendeskripsikan hasil *Pretest* Pada kelas kontrol peneliti selanjutnya akan menunjukkan perolehan hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol.

Adapun hasil nya ialah sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Hasil penilaian Post-Test Kelas Kontrol**

<b>No</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
<b>1</b>	<b>69-70</b>	<b>3</b>	<b>20,00%</b>
<b>2</b>	<b>71-72</b>	<b>6</b>	<b>40,00%</b>
<b>3</b>	<b>73-74</b>	<b>2</b>	<b>13,33%</b>
<b>4</b>	<b>75-76</b>	<b>4</b>	<b>26,67%</b>
<b>5</b>	<b>77-78</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>6</b>	<b>79-80</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>7</b>	<b>81-82</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>72</b>
<b>Tertinggi</b>			<b>75</b>
<b>Terendah</b>			<b>69</b>

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel dari data di atas jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 69-70 berjumlah 3 siswa (20,00%), nilai interval 71-71 berjumlah 6 (40,00%), nilai interval 73-74 berjumlah 2 (13,33%) dan nilai interval 75-76 berjumlah 4 siswa (26,67%). Rata-rata nilai dari *posttest* adalah 72 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 69. Berdasarkan hasil nilai *posttest* tersebut dapat dikatakan nilai keaktifan belajar siswa meningkat namun tidak terlalu signifikan. Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya Adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 2 Diagram Hasil Post-Test Kelas Kontrol**

#### 4. 2. 3 Deskripsi Hasil Data Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen

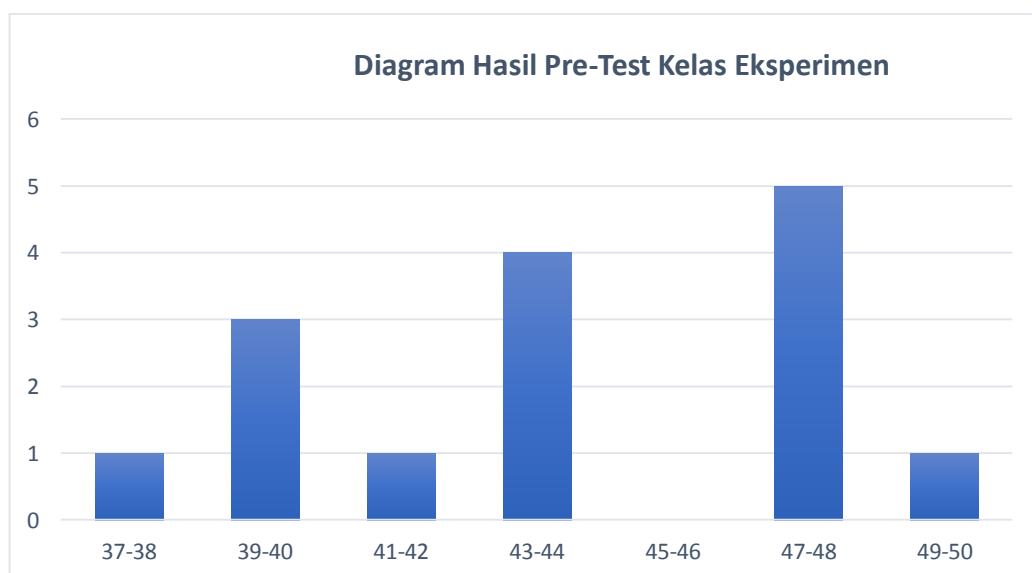
Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data keaktifan belajar siswa dari hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran menggunakan media *Word Search Puzzle* pada materi antonim dan sinonim . Hasil *pretest* dan *posttest* data keaktifan belajar siswa disajikan dalam tabel frekuensi berikut ini.

**Tabel 4. 5 Hasil penilaian Pre-Test Kelas Eksperimen**

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1	37-38	1	6,68%
2	39-40	3	20,00%
3	41-42	1	6,68%
4	43-44	4	26,67%
5	45-46	0	0%

<b>6</b>	<b>47-48</b>	<b>5</b>	<b>33,3%</b>
<b>7</b>	<b>49-50</b>	<b>1</b>	<b>6,67%</b>
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>44</b>
<b>Tertinggi</b>			<b>49</b>
<b>Terendah</b>			<b>37</b>

Berdasarkan hasil *pretest* pada tabel dari data di atas, jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 37-38 berjumlah 1 siswa (6,68%), nilai interval 39-40 berjumlah 3 siswa (20,00%), nilai interval 41-42 berjumlah 1 siswa (6,68%), nilai interval 43-44 berjumlah 4 siswa (26,67%), nilai interval 47-48 berjumlah 5 siswa (33,3%), dan nilai interval 49-50 berjumlah 1 siswa (6,67%). Rata-rata nilai *pretest* Adalah 44 dengan nilai tertinggi 49 dan terendah 37. Berdasarkan hasil tersebut keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dapat dikatakan rendah. Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya Adalah sebagai berikut:



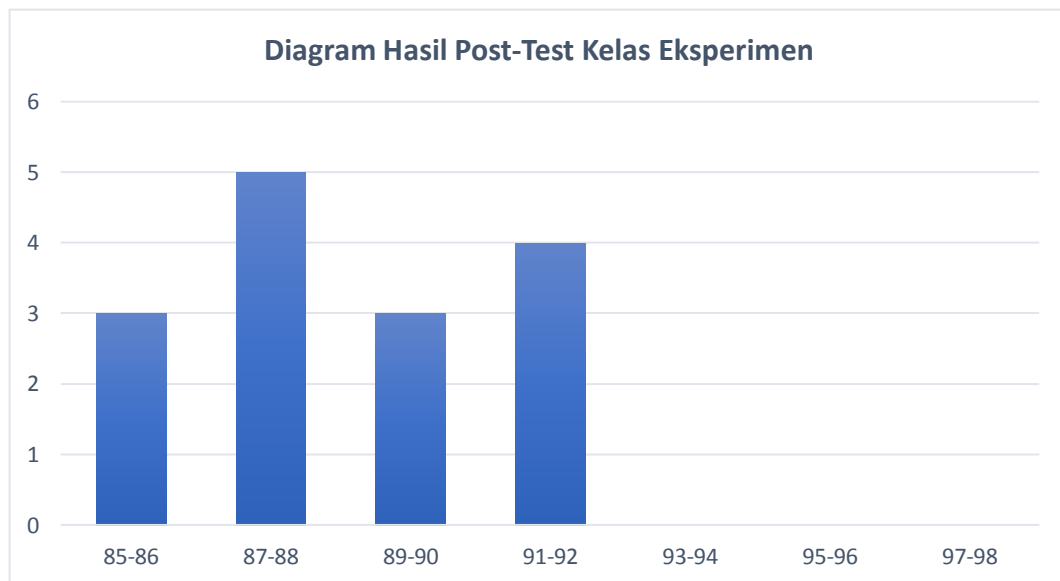
**Gambar 4. 3 Diagram Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen**

Setelah mendeskripsikan hasil *Pretest* Pada kelas eksperimen peneliti selanjutnya akan menunjukkan perolehan hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Word Search Puzzle*. Adapun hasilnya ialah sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil penilaian Post-Test Kelas Eksperimen**

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1	85-86	3	20,00%
2	87-88	5	33,33%
3	89-90	3	20,00%
4	91-92	4	26,67%
5	93-94	0	0%
6	95-96	0	0%
7	97-98	0	0%
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>88</b>
<b>Tertinggi</b>			<b>91</b>
<b>Terendah</b>			<b>85</b>

Berdasarkan hasil *posttest* dari tabel di atas, jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 85-86 berjumlah 3 siswa (20,00%), nilai interval 87-88 berjumlah 5 siswa (33,33%), nilai interval 89-90 berjumlah 3 siswa (20,00%) dan nilai interval 91-92 berjumlah 4 siswa (26,67%). Rata-rata nilai *posttest* Adalah 88 dengan nilai tertinggi 91 dan terendah 85. Berdasarkan hasil nilai *posttest* tersebut dapat dikatakan nilai keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan. Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya Adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 4 Diagram Hasil Post-Test Kelas Eksperimen**

#### 4. 2. 4 Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam Uji Normalitas, peneliti menggunakan data yang di ambil melalui Pre-test pada keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peneliti melakukan uji normalitas dengan berbantuan SPSS Statistic 20.0 hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS Statistic 2.0 disajikan dalam bentuk table berikut :

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Belajar Siswa**

#### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	,177	15	,200 <sup>*</sup>	,928	15	,251
Postest Kontrol	,170	15	,200 <sup>*</sup>	,891	15	,069
Pretest Eksperimen	,211	15	,071	,930	15	,271
Postest Eksperimen	,126	15	,200 <sup>*</sup>	,911	15	,139

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan Shapiro Wilk diperoleh nilai signifikasnsi pre-test kelas control sebesar 0,251 dan post-test kelas kontrol sebesar 0,069. Sementara itu , nialai signifikansi pre-test kelas eksperimen sebesar 0,271 dan post-test kelas eksperimen sebesar 0,139 . Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data keaktifan belajar siswa pada kelas control dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

#### 4. 2. 5 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil pengujian homogenitas data dengan menggunakan bantuan SPSS Statistic 20.0. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS Statistic 20.0 disajikan disajikan dalam bentuk tabel :

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar Siswa**

##### Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Nilai	Based on Mean	,125	1	28	,726
	Based on Median	,084	1	28	,774
	Based on Median and with adjusted df	,084	1	27,975	,774
	Based on trimmed mean	,131	1	28	,721

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 4.8 diperoleh nilai signifikan (Sig). Pada baris Based On Mean sebesar 0,726. Nilai signifikansi

tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data keaktifan belajar memiliki varians yang homogen.

#### 4. 2. 6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan setelah data memenuhi syarat uji normalitas dan uji homogenitas. Penentuan analisis data akhir atau pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test. Uji t dua sampel independent dengan berbantuan SPSS Statistic 20.0 digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel dependen secara parsial, serta untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan. Uji hipotesis dengan menggunakan SPSS Statistic 20.0 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis Keaktifan Belajar Siswa**

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,125	,726	-20,344	28	,000	-15,867	,780	-17,464	-14,269
Equal variances not assumed			-20,344	27,898	,000	-15,867	,780	-17,464	-14,269

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t dua sampel independent dengan bantuan SPSS Statistic, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,726, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians

data keaktifan belajar siswa pada kedua kelompok adalah homogen, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan asumsi varians kedua kelompok sama (varians homogen). Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel independent menunjukkan nilai t hitung sebesar 20,344 dengan derajat kebebasan sebesar 28, serta nilai Sig = 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan.

#### **4. 3 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian**

##### **4. 3. 1 Observasi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas Kontrol**

Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas control yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media *Word Search Puzzle* selama proses pembelajaran. Dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Pesentase</b>	<b>Kriteria</b>
65-74	11	73,33%	Tidak Tuntas
75-84	4	26,67%	Tuntas
Total	15	100%	

Rata-Rata	72	
Nilai Maksimum	75	
Nilai Minimum	69	

Berdasarkan tabel di atas nilai siswa yang sudah tuntas adalah sebanyak 4 orang siswa dengan presentase 26,67 % sedangkan yang belum tuntas Adalah sebanyak 11 orang siswa dengan presentase 73,33 % . Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh nilai 65-74 sebanyak 11 siswa, dan nilai 75-84 sebanyak 4 siswa .

#### **4. 3. 2 Observasi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas Eksperimen**

Keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sesudah menggunakan Media *Word Search Puzzle* selama proses pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen**

Nilai	Frekuensi	Pesentase	Kriteria
85-90	11	73,33%	Tuntas
91-95	4	26,67%	Tuntas
Total	15	100%	
Rata-Rata		88	
Nilai Maksimum		91	
Nilai Minimum		85	

Berdasarkan tabel di atas nilai siswa yang sudah tuntas Adalah sebanyak 15 orang siswa. Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh nilai 85-90

sebanyak 11 orang siswa dengan presentase 73,33% dan nilai 91-95 sebanyak 4 orang dengan presentase 26,67% . Secara keseluruhan dapat dikategorikan dengan tuntas.

#### **4. 4 Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **4. 4. 1 Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa**

##### **Indonesia Pada Kelas Eksperimen SD Muhammadiyah 38 Medan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *Word Search Puzzle*. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa.

Pada tahap awal (*pretest*), rata-rata keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 44, dengan nilai tertinggi 49 dan nilai terendah 37 . Data tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari distribusi nilai yang didominasi pada interval rendah, seperti 43–44 sebesar 26,67% dan 47–48 sebesar 33,3% . Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta belum berani mengemukakan pendapat.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle*, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil *posttest*. Rata-rata nilai keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 88, dengan nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 85 .

Seluruh siswa (100%) telah mencapai kategori tuntas, dengan distribusi nilai berada pada interval tinggi, yaitu 85–90 sebesar 73,33% dan 91–95 sebesar 26,67% . Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami perubahan yang sangat baik setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik media *Word Search Puzzle* yang bersifat interaktif dan menantang. Media ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari kata, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas tersebut tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Afifah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Word Search* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang .

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Sari, Amalia, dan Sutisnawati (2022) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dapat meningkat melalui pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas menemukan dan membangun pengetahuan . Sejalan dengan itu, Sholihah, Warsiman, dan Arista (2023) menegaskan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam hal partisipasi diskusi dan keberanian mengemukakan pendapat .

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *Word Search Puzzle* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Simbolon dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media *Word Search Puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan keaktifan belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 38 Medan. Peningkatan tersebut terlihat secara nyata dari perbandingan hasil pretest dan posttest, serta didukung oleh teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

#### **4. 4. 2 Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas Kontrol SD Muhammadiyah 38 Medan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan setelah proses pembelajaran

berlangsung. Namun, peningkatan tersebut tergolong tidak signifikan jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran inovatif. Hal ini dapat dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest serta didukung oleh teori pembelajaran yang relevan.

Pada tahap awal (*pretest*), tingkat keaktifan belajar siswa di kelas kontrol masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai sebesar 42, dengan nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 37. Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada interval 39–40 dan 43–44 dengan persentase masing-masing sebesar 33,33%, yang mengindikasikan bahwa siswa cenderung belum aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, siswa masih pasif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Rata-rata nilai meningkat menjadi 72, dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 69. Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada interval 71–72 sebesar 40,00%, diikuti interval 75–76 sebesar 26,67%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kategori keaktifan yang optimal.

Secara teoritis, pembelajaran konvensional cenderung bersifat *teacher-centered*, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif akan berdampak pada rendahnya partisipasi dan interaksi siswa dalam proses belajar. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keaktifan siswa, karena siswa tidak mendapatkan stimulus yang dapat mendorong keterlibatan mereka secara aktif.

Lebih lanjut, meskipun terjadi peningkatan dari *pretest* ke *posttest* (dari 42 menjadi 72), peningkatan tersebut masih berada pada kategori sedang dan belum menunjukkan perubahan yang signifikan dalam aspek keaktifan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi lebih disebabkan oleh proses pembelajaran rutin, bukan karena adanya inovasi atau strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas kontrol SD Muhammadiyah 38 Medan mengalami peningkatan setelah pembelajaran konvensional, namun peningkatan tersebut tidak signifikan. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* serta rendahnya persentase ketuntasan siswa. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media atau

model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa secara lebih optimal.

#### **4. 4. 3 Pengaruh Media *Word Search Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran *Word Search Puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 38 Medan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada data penelitian di Bab IV.

Secara statistik, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Penolakan  $H_0$  menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukanlah kebetulan semata, melainkan merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle*.

Hasil ini juga diperkuat oleh perbandingan peningkatan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*, dengan nilai rata-rata *pretest* 44 meningkat menjadi 88 pada hasil *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol, peningkatan yang terjadi tidak sebesar kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata *pretest* 42 meningkat menjadi 72 pada hasil *posttest*. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Secara pedagogis, media *Word Search Puzzle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui aktivitas mencari kata, siswa didorong untuk berpikir aktif, berkonsentrasi, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Keterlibatan siswa dalam aktivitas tersebut mencerminkan adanya peningkatan keaktifan belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan oleh Afifah et al. (2025) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menantang. Selain itu, Sari et al. (2022) juga menemukan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas pencarian kata dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Sholihahd et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat . Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media *Word Search Puzzle* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Word Search Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan signifikansi di bawah 0,05, serta adanya perbedaan peningkatan keaktifan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, media *Word Search Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5. 1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Word Search Puzzle*. Sebelum perlakuan, keaktifan belajar siswa berada pada kategori rendah, ditunjukkan dengan nilai rata-rata yaitu 44. Namun, setelah penerapan media tersebut, keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 88. Hal ini menunjukkan bahwa media *Word Search Puzzle* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia
2. Keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga menunjukkan kondisi awal yang rendah. Sebagian besar

siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses pembelajaran berlangsung, peningkatan keaktifan belajar siswa tidak terlalu signifikan, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 42 pada *pretest* meningkat menjadi 72 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara optimal.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai Sig. = 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Word Search Puzzle* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai 88.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan Kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* sebagai salah satu alternatif Media Pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guna meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan Media Pembelajaran yang di sediakan, serta berani berpartisipasi dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan untuk mendukung penggunaan Media Pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk terus mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel lain, memperluas subjek penelitian, serta menerapkan Media *Word Search Puzzle* pada materi atau mata pelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., Alim, J. A., & Ulya, Z. (2025). *Gambaran Penggunaan Media Word Search terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 3(September).
- Akhmad, N., Sulastry, T., & Yunus, M. (2022). Pengaruh Permainan *Word Search Puzzle* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Baraka (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *ChemEdu*, 3(3), 144. <https://doi.org/10.35580/chemedu.v3i3.39338>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amarta, J. P., Parianda, P. J., Hasdaway, E., Sriwijaya, U., Palembang, K., Selatan, P. S., Palembang, K., Selatan, P. S., & Parianda, P. J. (2024). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Puzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 38 Palembang*. 3(2), 98–107.
- Anggi Putri Wahyuni, Audi Reyhan Anjani Purba, & Hamidah Farhani Rangkuti. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak di MI Al-Hasanah Medan. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.645>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Atin, S., Fajriyani, N. A., Ningsih, E. P., Fitriyati, I., & Malahati, F. (2023). Keaktifan belajar siswa menggunakan aplikasi live board pada pembelajaran bahasa Jawa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v16i1.52296>
- Az-Zahra, S. N., Darwin, E., & Noviati. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Edu Game *Word Search Puzzle* Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran

- Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2454–2461. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.951>
- Chesy, L. (2018). The Use of *Word Search Puzzles* to Teach Students Vocabulary Mastery. *FKIP Pontianak*, 1.
- Creswell, J. W. (2009). Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *SAGE*. <https://doi.org/10.1163/22118993-90000268>
- Fachrudin, R., Ariyani, Y. D., Rusiyono, R., & Rochaendi, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Pazzel Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Pada Siswa Sd. *Elementary School*, 11(2), 550–559.
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Fatchurahman, M., Astuti, R. A., & Raya, M. P. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Word Search Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. 5(2), 5521–5531.
- Fitria, T. N. (2023). Using *Word Search Puzzle* in improving students' English vocabulary: A systematic literature review. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 9(2), 53–71. <https://doi.org/10.25047/jeapco.v9i2.3927>
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Karimah, N., Rasimin, & Andiyaksa, R. (2022). Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12972–12977.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspects of Indonesian Vocabulary Mastery by Elementary School Students in Medan City. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286.
- Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Fakultas Sains dan Teknologi SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation PERANCANGAN GAME EDUKASI WORD SEARCH PUZZLE BERBASIS ANDROID. *SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation, Lcm*, 27–28.
- Mariah, S., Febianti, Y. N., & Kurnia, M. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Time Token. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 222–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54222>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nuraini, A. G., Putrie, C. A. R., & Widodo, A. (2024). Pengaruh Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3

- Kota Bekasi. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 1351–1359.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- 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>
- Prasetyo, M. A., & Susanto, R. (2024). Hubungan antara pengelolaan kelas dengan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 62–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/07essr475900>
- Rochhaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran. In *ITERA Press*.
- Saragih, D. Y., & Togatorop, F. (2024). The Effect of *Word Search Puzzle* Teaching Media To the Vocabulary Mastery of Grade Seven. *DE\_Journal*, 4(3), 483–489.
- Sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265.
- Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1686–1692. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.4949>
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95–105. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Simbolon, S. S., Dody, F. P. A., Eva, B. S., Robenhart, T., & Apiek, G. (2025). Pengaruh Media *Word Search Puzzle* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV MIS Nurul Hidayah. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(3), 240–250. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2674>
- Siregar, Y. A., & Amelia, C. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Di Kelas V SDN 060912 Medan. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(3).
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas*. 9, 1627–1639.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Wahyuni, F. (2021). Paradigma pembelajaran efektif bahasa dan sastra indonesia. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 40–51. <https://doi.org/10.24014/gjbs.v1i2.12786>
- Wahyuni H, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Pada Kelas X Iis Sma Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018.

- Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 338.
- Wibowo, N. (2016). *Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1*.
- Widodo, J., Putra, S., Budiriyanto, A., Winanto, E., & Romadhon, F. N. (2023). Implementasi Metode Tadhadh (Antonim) dalam Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab Melalui Hiwar Berbahasa Arab. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 409–424. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i2-10>
- Zahra, A., Zhafira, A., Fazriah, I. L., & Nazah, S. (2025). *Meningkatkan Pemahaman Sinonim Dan Antonim Melalui Media Lembar Kerja Berbasis B.S.B (Belajar Sambil Bernyanyi) Pada Siswa SD Negeri Simpangan 05. 1(3)*.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Kontrol

### MODUL AJAR KELAS KONTROL

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	May Minggu Sonia Nigsih
Satuan Pendidikan	SD Muhammadiyah 38 Medan
Fase/Kelas	C/V
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Elemen	Antonim dan Sinonim
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Berkebhinekaan</li> </ul>
Target Peserta Didik	Regular
Moda Pembelajaran	Tatap muka, 15peserta didik
Pendekatan Pembelajaran	Saintifik
Model Pembelajaran	<i>Discovery Learning</i>
Metode Pembelajaran	Ceramah, tanya jawab, penugasan

Sarana dan Prasarana	a. Sumber Belajar : Buku paket Bahasa Indonesia kelas V
----------------------	---

## B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan makna antar kata (sinonim dan antonim) dalam kalimat.</li> <li>2. Peserta didik mampu Menentukan sinonim dan antonim dari suatu kata dengan tepat.</li> </ol>
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan makna antar kata (sinonim dan antonim) melalui penjelasan guru dengan baik. (C3- mengaplikasikan)</li> <li>2. Peserta didik mampu menentukan kata sinonim dan antonim melalui Latihan soal dengan tepat. (C2- memahami)</li> </ol>
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang kalian ketahui tentang kata yang memiliki arti sama atau berlawanan?</li> </ol>

## C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada peserta didik dan guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.	10 menit
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.	
	3. Guru memberikan <i>ice breaking</i> kepada peserta didik.	
	4. Guru mengingatkan Kembali tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.	
	5. Guru menyampikan tujuan pembelajaran sebagai awalan dalam kegiatan belajar.	
	<b>Langkah 1: Stimulation (Stimulasi): Menyiapkan Template dan Memulai Aktivitas</b>	
Kegiatan Inti	1. Guru menampilkan beberapa contoh kalimat dari buku paket dan meminta siswa memperhatikan kata-kata yang dicetak	50 menit

	tebal.	
	<b>Langkah 2: Problem Statement (Identifikasi Masalah): Pre-Test</b>	
	1. Siswa diminta mengerjakan puzzle sebagai <i>pre-test</i> .	
	2. Pada saat yang bersamaan guru mengamati peserta didik sambil mengisi lembar observasi keaktifan belajar peserta didik.	
	<b>3. Langkah 3: Data Collection (Pengumpulan Data): Diskusi dan Pembelajaran Materi</b>	
	1. Guru memimpin diskusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Apa yang kalian temukan dari kata-kata di puzzle ini?"</li> </ul>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan beberapa contoh soal secara lisan.</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik menentukan pasangan kata sinonim dan antonim bersama-sama.</li> <li>3. Guru membimbing peserta didik saat mengerjakan latihan di buku tulis atau lembar kerja.</li> <li>4. Guru berkeliling untuk memberikan arahan dan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.</li> </ol> <p><b>Fase 4: Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diberikan lembar latihan soal antonim dan sinonim yang sama dan diminta mengerjakannya kembali sebagai <i>post-test</i>.</li> <li>2. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta didik.</li> <li>3. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>4. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik secara umum.</li> </ol>	
Penutup	Guru menutup Pelajaran dan salah satu siswa diminta untuk memimpin doa setelah selesai pembelajaran.	10 menit

Guru Kelas  <b>Fathul Jannah S.pd</b>	Praktikan  <b>May Mingga Sonia Ningsih</b>
 Mengetahui Kepala Sekolah <b>Supratno S.Pd</b>	

## Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen

### MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	May Minggu Sonia Ningsih
Satuan Pendidikan	SD Muhammadiyah 38 Medan
Fase/Kelas	C/V
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Elemen	Antonim dan Sinonim
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Kebhinekaan</li> </ul>
Target Peserta Didik	Regular
Moda Pembelajaran	Tatap muka, 15 peserta didik
Pendekatan Pembelajaran	Saintifik
Model Pembelajaran	<i>Discovery Learning</i>
Metode Pembelajaran	Ceramah, tanya jawab, penugasan
Sarana dan Prasarana	a. Sumber Belajar : Buku paket. b. Media Pembelajaran : <i>Word Search Puzzle</i>

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan makna antar kata (sinonim dan antonim) dalam kalimat.</li> <li>2. Peserta didik mampu Menentukan sinonim dan antonim dari suatu kata dengan tepat.</li> </ol>
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan makna antar kata (sinonim dan antonim) melalui penjelasan guru dengan baik. (C3- mengaplikasikan)</li> <li>2. Peserta didik mampu menentukan kata sinonim dan antonim melalui media <i>Word Search Puzzle</i> dengan tepat. (C2- memahami)</li> </ol>
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang kalian ketahui tentang kata yang memiliki arti sama atau berlawanan?</li> </ol>

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada peserta didik dan guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.	10 menit
	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.	
	3. Guru memberikan <i>ice breaking</i> kepada peserta didik.	
	4. Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai awalan dalam kegiatan belajar.	
	<b>Langkah 1: Stimulation (Stimulasi): Menyiapkan Template dan Memulai Aktivitas</b>	
Kegiatan Inti	1. Guru membagikan <i>Word Search Puzzle</i> kepada siswa. Puzzle ini berisi kata-kata yang mencakup antonim dan sinonim.	50 menit
	2. Guru menjelaskan aturan permainan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa harus menemukan kata-kata dalam puzzle sesuai daftar yang diberikan.</li> <li>• Setiap kata yang ditemukan harus diberi tanda (contoh: lingkaran atau garis).</li> <li>• Waktu pengerjaan dibatasi (10 menit).</li> </ul>	
	<b>Langkah 2: Problem Statement (Identifikasi Masalah): Pre-Test</b>	
	1. Siswa diminta mengerjakan puzzle sebagai <i>pre-test</i> .	
	2. Pada saat yang bersamaan guru mengamati peserta didik sambil mengisi lembar observasi keaktifan belajar peserta didik.	
	<b>Langkah 3: Data Collection (Pengumpulan Data): Diskusi dan Pembelajaran Materi</b>	
	3. Guru memimpin diskusi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Apa yang kalian temukan dari kata-kata di puzzle ini?”</li> <li>• “Apakah ada hubungan antara kata-kata tersebut?”</li> </ul>	
	4. Guru memberikan penjelasan materi tentang antonim dan sinonim beserta contohnya kepada peserta didik.	

3. Peserta didik diminta mencocokkan kata-kata di puzzle dengan kategori antonim atau sinonim.
--

<b>Langkah 4: Data Processing (Pengolahan Data): Pengerjaan Ulang Puzzle</b>
--

	5. Siswa diberikan <i>Word Search Puzzle</i> yang sama dan diminta mengerjakannya kembali sebagai <i>post-test</i> .	
	6. Pada saat yang bersamaan guru mengamati peserta didik sambil mengisi lembar observasi keaktifan belajar peserta didik.	
	<b>Langkah 5: Verification (Verifikasi): Diskusi Hasil Post-Test</b>	
	1. Guru dan siswa membandingkan hasil pre-test dan post-test.	
	2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan strategi yang mereka gunakan untuk meningkatkan hasil pengerjaan.	
	<b>Langkah 6: Generalization (Generalisasi): Penarikan Kesimpulan</b>	
	1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pengertian antonim dan sinonim berdasarkan aktivitas yang telah dilakukan.	
	2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi : Bagaimana perasaan kalian setelah belajar pada hari ini?	
Penutup	Guru menutup Pelajaran dan salah satu siswa diminta untuk memimpin doa setelah selesai pembelajaran.	10 menit

Guru Kelas,  <u>Angie Nur Pahmita, S.E</u>	Praktikan  <u>May Minggu Sonia Ningsih</u>
Mengetahui Kepala Sekolah  <u>Supratno S.Pd</u> 	

### Lampiran 3 Lembar Instrumen Observasi

#### Kisi-Kisi Lembar Instrumen Observasi Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
			SA	A	C	KA	TA
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.					
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.					
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.					
2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru.					
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi.					
		Siswa mendengarkan dan merespons pendapat teman saat diskusi berlangsung.					
3	Berppartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.					
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok.					
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.					
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.					
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.					
		Siswa menunjukkan					

		kesiapan menerima umpan balik dari guru.					
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.					
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.					
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.					

**Keterangan :**

**TA : Tidak Aktif**

**KA : Kurang Aktif**

**C : Cukup**

**A : Aktif**

**SA : Sangat Aktif**



## Bahas Bahasa

### Makna Kata

#### Sinonim

Sinonim adalah persamaan makna kata.

Sinonim dari pintar adalah pandai.

Sinonim dari rapi adalah apik.

### Latihan

Pasangkan kata-kata di bawah ini dengan sinonimnya. Lalu tulislah dalam kotak, kata-kata mana yang menggambarkan sifat yang patut ditiru dan mana sifat yang sebaiknya dihindari.

1. pembohong
2. alim
3. rapi
4. nakal
5. cermat
6. supel
7. pemarah
8. rajin
9. lucu
10. angkuh

- luwes
- giat
- apik
- teliti
- pembual
- badung
- sombong
- saleh
- jenaka
- penggerutu

Ada sifat yang patut kita tiru. Ada sifat yang sebaiknya kita hindari karena akan berakibat buruk pada kita dan orang lain. Sekarang, amati daftar kata di atas, lalu tulislah dalam kotak, kata-kata mana yang menggambarkan sifat yang patut ditiru dan mana yang menggambarkan sifat yang sebaiknya kita hindari.

Sifat yang patut ditiru	Sifat yang sebaiknya dihindari



### Makna Kata

#### Antonim

Antonim adalah perbedaan makna kata. Kata yang berantonim berarti bermakna berlawanan.

Antonim mahal adalah murah.

Antonim cepat adalah lambat.

Perhatikan contoh-contoh antonim lainnya berikut ini.

gelap >< terang

besar >< kecil

jujur >< bohong

mandiri >< manja

#### Latihan

Pilihlah antonim yang tepat untuk kata-kata bercetak tebal.

- |               |                                  |                                     |                                     |             |                                     |                                    |                                   |
|---------------|----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------|-------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. hemat      | <input type="checkbox"/> boros   | <input type="checkbox"/> pelit      | <input type="checkbox"/> sabar      | 6. baik     | <input type="checkbox"/> nakal      | <input type="checkbox"/> jujur     | <input type="checkbox"/> humoris  |
| 2. pemberani  | <input type="checkbox"/> periang | <input type="checkbox"/> penakut    | <input type="checkbox"/> pemaaf     | 7. ramah    | <input type="checkbox"/> luwes      | <input type="checkbox"/> kaku      | <input type="checkbox"/> sopan    |
| 3. pendiam    | <input type="checkbox"/> apik    | <input type="checkbox"/> penyendiri | <input type="checkbox"/> cerewet    | 8. jujur    | <input type="checkbox"/> apik       | <input type="checkbox"/> pembohong | <input type="checkbox"/> humoris  |
| 4. rajin      | <input type="checkbox"/> giat    | <input type="checkbox"/> malas      | <input type="checkbox"/> humoris    | 9. pemaaf   | <input type="checkbox"/> pendendam  | <input type="checkbox"/> periang   | <input type="checkbox"/> penyabar |
| 5. optimistis | <input type="checkbox"/> jujur   | <input type="checkbox"/> dinamis    | <input type="checkbox"/> pesimistis | 10. pemarah | <input type="checkbox"/> penggerutu | <input type="checkbox"/> penyabar  | <input type="checkbox"/> pendiam  |



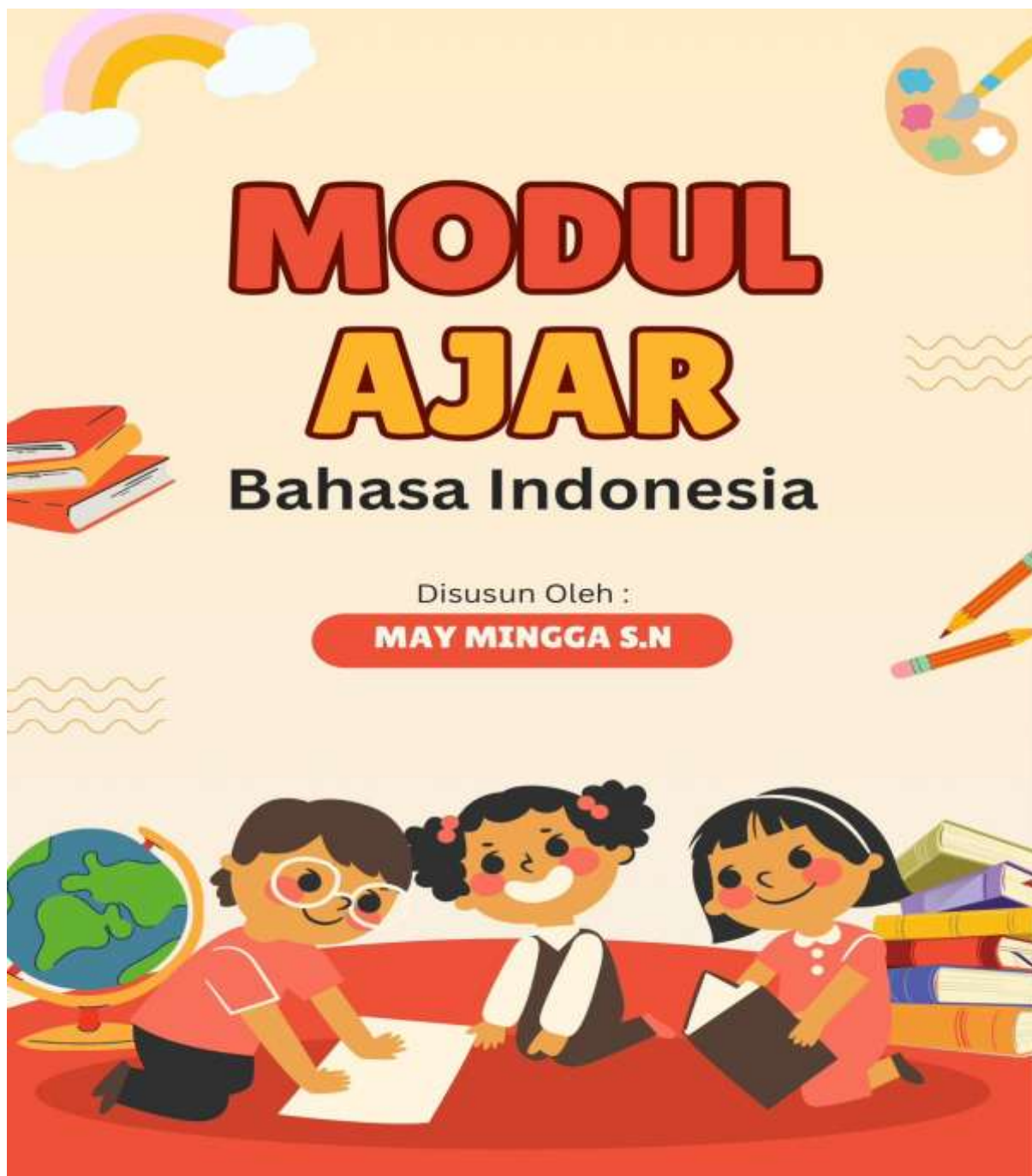


## Contoh Antonim dan Sinonim

<b>KATA</b>	<b>ANTONIM</b>	<b>SINONIM</b>
<b>BESAR</b>	<b>KECIL</b>	<b>GEDE</b>
<b>SENANG</b>	<b>SEDIH</b>	GEMBIRA/BAHAGIA
<b>CEPAT</b>	<b>LAMBAT</b>	LEKAS/KILAT
<b>INDAH</b>	<b>JELEK</b>	<b>CANTIK</b>



## Lampiran 5 LKPD



# Antonim Kata

TULISKAN ANTONIM DARI KATA YANG ADA PADA KOTAK SEBELAH KIRI.

<b>MAJU</b>		<input type="text"/>
<b>DEPAN</b>		<input type="text"/>
<b>BASAH</b>		<input type="text"/>
<b>LEBAR</b>		<input type="text"/>
<b>MAHAL</b>		<input type="text"/>
<b>BERSIH</b>		<input type="text"/>
<b>BESAR</b>		<input type="text"/>
<b>SIANG</b>		<input type="text"/>
<b>JAUH</b>		<input type="text"/>

# Sinonim Kata

TULISKAN ANTONIM DARI KATA YANG ADA PADA KOTAK SEBELAH KIRI.

**BAHAGIA**



**RAJIN**



**PANAS**



**INDAH**



**TENANG**



**CERDAS**



**BAIK**



**RAMAH**



**SEHAT**



**NAMA :**

**KELAS :**

# MEMILIH KATA ANTONIM

BPILIH LAH ANTONIM YANG TEPAT DENGAN MEMBERIKAN TANDA CENTANG (V)  
PADA PILIHAN JAWABAN YANG BENAR.

## 1. BOROS

PELIT

SABAR

HEMAT

## 2. PEMBERANI

PENAKUT

PERIANG

PEMAAF

## 3. RAJIN

GIAT

MALAS

HUMORIS

## 4. JUJUR

BAGUS

PEMBOHONG

PENYABAR

## 5. BAIK

JUJUR

NAKAL

HUMORIS

## Lampiran 6 Lembar Observasi Validitas Ahli

### LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

#### A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : May Minggu Sonia Ningsih

NPM : 2202090034

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan.

#### B. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrument observasi yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup Baik  
2 = Kurang Baik  
1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

#### D. PENILAIAN

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.	✓				
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.	✓				
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	✓				

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru.	✓				
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi.	✓				
		Siswa mendengarkan dan merespons pendapat teman saat diskusi berlangsung.	✓				
3	Berppartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.		✓			
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok.		✓			
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.		✓			
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	✓				
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.	✓				
		Siswa menunjukkan kesiapan menerima umpan balik dari guru.	✓				
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.	✓				
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.	✓				
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.		✓			

## E. KOMENTAR DAN SARAN

*Layan dengan daya Pense salmed*

.....  
.....  
.....  
.....

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan. Instrumen angket penelitian ini dinyatakan:

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi
- ② Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak/belum valid untuk diuji cobakan

Medan, Januari 2026

Validator



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## Lampiran 7

## DOKUMENTASI



**Gambar 1 Melakukan Observasi**



**Gambar 2 Melakukan Wawancara**



**Gambar 3 Melakukan penelitian di kelas VA**




**Gambar 4 Melakukan penelitian di Kelas V B**

## Lampiran 8 Hasil Wawancara

## Lampiran 7. Hasil Wawancara

TABEL WAWANCARA

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Berapa Jumlah Siswa kelas V A dan V B	Kelas VA Sebanyak 15 Orang dan Kelas V B sebanyak 15 Orang.
2	Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Masih ada beberapa siswa yang belum menguasai atau memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.
3	Metode pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia?	Untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia biasanya saya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah.
4	Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia?	Untuk media pembelajaran yang saya pakai Ketika Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Buku pelajaran, video pembelajaran dari YouTube, dan lembar kerja peserta didik (LKPD).
5	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran digital?	Untuk saat ini penggunaan media digital masih dalam tahap awal dan belum digunakan secara optimal.
6	Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? Berapa yang aktif dan tidak aktif?	Sekitar 30% siswa aktif. Sebagian besar lainnya kurang aktif karena sering bermain dan kurang fokus sehingga keseriusannya masih rendah.

  
Fathul Jannah, S.Pd

### Lampiran 9 Hasil Studi Pendahuluan

No	Nama Siswa	Nilai Siswa Tuntas ( $\geq 75$ ) Belum Tuntas ( $< 75$ )	Kategori Keaktifan	Keterangan
1	ZAF	80	Tinggi	Aktif
2	AKS	74	Rendah	Tidak Aktif
3	QZA	89	Tinggi	Aktif
4	FAQ	74	Rendah	Tidak Aktif
5	ASA	88	Tinggi	Aktif
6	HAA	71	Rendah	Tidak Aktif
7	JHQ	69	Rendah	Tidak Aktif
8	MAZ	68	Rendah	Tidak Aktif
9	MGA	81	Tinggi	Aktif
10	RR	83	Tinggi	Aktif
11	NHP	74	Rendah	Tidak Aktif
12	RF	72	Rendah	Tidak Aktif
13	ANO	74	Rendah	Tidak Aktif
14	TR	69	Rendah	Tidak Aktif
15	ABH	69	Rendah	Tidak Aktif
16	AAN	79	Tinggi	Aktif
17	AAQ	77	Tinggi	Aktif
18	MAF	72	Rendah	Tidak Aktif
19	KH	81	Tinggi	Aktif
20	AT	76	Tinggi	Aktif
21	DG	69	Rendah	Tidak Aktif
22	SYD	78	Tinggi	Aktif
23	NS	72	Rendah	Tidak Aktif
24	AS	78	Tinggi	Aktif
25	DAF	71	Rendah	Tidak Aktif
26	RZA	77	Tinggi	Aktif
27	FA	71	Rendah	Tidak Aktif
28	NF	71	Rendah	Tidak Aktif
29	HDP	70	Rendah	Tidak Aktif
30	KMS	73	Rendah	Tidak Aktif
<b>Jumlah</b>	<b>Tinggi : 12 Siswa</b> <b>Rendah : 18 Siswa</b>			

Sumber : Guru Kelas V SD Muhammadiyah 38 Medan (2025)

### Lampiran 10 Penilaian Pre-Test Keaktifan Siswa

#### Kontrol

NO.	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah	Skor
1	ZAF	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	3	33	44%
2	AKS	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	1	3	3	2	1	30	40%
3	QZA	3	3	2	2	1	3	2	2	2	1	3	3	2	1	1	31	41%
4	FAQ	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	36	48%
5	ASA	3	2	2	3	1	1	3	3	2	2	2	1	1	1	2	29	39%
6	HAA	2	3	3	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	29	39%
7	JHQ	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	1	2	1	33	44%
8	MAZ	4	3	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	32	43%
9	MGA	3	2	1	1	3	3	2	3	2	2	2	1	2	1	1	29	39%
10	RR	2	3	2	2	3	2	2	1	3	3	3	2	2	3	2	35	47%
11	NHP	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	1	1	32	43%
12	RF	4	3	1	1	3	3	2	2	3	3	2	1	3	1	1	33	44%
13	ANO	3	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	1	3	1	1	28	37%
14	TR	2	2	3	1	3	3	2	2	1	1	2	1	2	3	1	29	39%
15	ABH	2	3	3	2	1	3	1	2	1	1	2	3	2	1	1	28	37%

#### Eksperimen

NO.	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah	Skor
1	AAN	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3	2	35	47%
2	AAQ	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	2	35	47%
3	MAF	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	1	35	47%
4	KH	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	1	1	2	2	33	44%
5	AT	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	35	47%
6	DA	2	3	2	1	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	2	32	43%
7	SYD	3	2	3	2	2	1	2	3	2	1	1	2	2	3	1	30	40%
8	NS	1	2	3	3	2	1	3	2	1	3	2	2	1	1	3	30	40%
9	AS	3	2	3	1	2	2	1	1	1	3	2	1	1	3	2	28	37%
10	DAF	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	3	2	3	1	1	32	43%
11	RZA	2	3	3	2	4	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	36	48%
12	FA	2	1	1	3	2	2	1	4	3	2	2	1	2	1	3	30	40%
13	NF	3	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	3	1	1	3	33	44%

14	HDP	1	3	2	2	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	1	<b>31</b>	<b>41%</b>
15	KMS	4	3	3	2	2	2	1	1	3	3	3	2	2	3	3	<b>37</b>	<b>49%</b>

### Lampiran 11 Penilaian Post-Test Keaktifan Siswa

#### Kontrol

REKAPITULASI PENILAIAN POST-TEST OBSERVASI																		
NO.	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah	Skor
1	ZAF	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	<b>53</b>	71%
2	AKS	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	<b>54</b>	72%
3	QZA	5	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	<b>55</b>	73%
4	FAQ	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	<b>56</b>	75%
5	ASA	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	<b>53</b>	71%
6	HAA	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	<b>54</b>	72%
7	JHQ	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	<b>56</b>	75%
8	MAZ	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	<b>54</b>	72%
9	MGA	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	<b>55</b>	73%
10	RR	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	<b>56</b>	75%
11	NHP	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	<b>53</b>	71%
12	RF	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	<b>53</b>	71%
13	ANO	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	<b>52</b>	69%
14	TR	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	<b>52</b>	69%
15	ABH	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	<b>52</b>	69%

#### Eksperimen

REKAPITULASI PENILAIAN POST-TEST OBSERVASI																		
NO.	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah	Skor
1	AAN	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	<b>64</b>	85%
2	AAQ	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	<b>65</b>	87%
3	MAF	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	<b>67</b>	89%
4	KH	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	<b>65</b>	87%
5	AT	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	<b>67</b>	89%
6	DA	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	<b>66</b>	88%
7	SYD	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	<b>68</b>	91%
8	NS	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	<b>66</b>	88%
9	AS	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	<b>64</b>	85%
10	DAF	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	<b>67</b>	89%
11	RZA	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	<b>65</b>	87%
12	FA	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	<b>66</b>	88%
13	NF	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	<b>68</b>	91%
14	HDP	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	<b>64</b>	85%
15	KMS	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	<b>68</b>	91%

## Lampiran 12 Penilaian Kelas Kontrol dan Eksperimen

### Pretest

No	Hasil Keaktifan Siswa			
	Kontrol	Keterangan	Eksperimen	Keterangan
1	44%	Tidak Tuntas	47%	Tidak Tuntas
2	40%	Tidak Tuntas	47%	Tidak Tuntas
3	41%	Tidak Tuntas	47%	Tidak Tuntas
4	48%	Tidak Tuntas	44%	Tidak Tuntas
5	39%	Tidak Tuntas	47%	Tidak Tuntas
6	39%	Tidak Tuntas	43%	Tidak Tuntas
7	44%	Tidak Tuntas	40%	Tidak Tuntas
8	43%	Tidak Tuntas	40%	Tidak Tuntas
9	39%	Tidak Tuntas	37%	Tidak Tuntas
10	47%	Tidak Tuntas	43%	Tidak Tuntas
11	43%	Tidak Tuntas	48%	Tidak Tuntas
12	44%	Tidak Tuntas	40%	Tidak Tuntas
13	37%	Tidak Tuntas	44%	Tidak Tuntas
14	39%	Tidak Tuntas	41%	Tidak Tuntas
15	37%	Tidak Tuntas	49%	Tidak Tuntas
Total	624		657	
Rata-Rata	42		44	
Presentase	42%		44%	

### Posttest

No	Hasil Keaktifan Siswa			
	Kontrol	Keterangan	Eksperimen	Keterangan
1	71%	Tidak Tuntas	85%	Tuntas
2	72%	Tidak Tuntas	88%	Tuntas
3	73%	Tidak Tuntas	89%	Tuntas
4	71%	Tidak Tuntas	87%	Tuntas
5	75%	Tuntas	89%	Tuntas
6	69%	Tidak Tuntas	87%	Tuntas
7	75%	Tuntas	91%	Tuntas
8	72%	Tidak Tuntas	88%	Tuntas
9	73%	Tidak Tuntas	87%	Tuntas
10	69%	Tidak Tuntas	89%	Tuntas
11	75%	Tuntas	85%	Tuntas
12	71%	Tidak Tuntas	88%	Tuntas
13	72%	Tidak Tuntas	91%	Tuntas
14	69%	Tidak Tuntas	85%	Tuntas
15	75%	Tuntas	91%	Tuntas
Total	1082		1320	
Rata-Rata	72		88	
Presentase	72%		88%	

## Lampiran 13 Hasil Uji SPSS

### Uji Normalitas

#### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	,177	15	,200*	,928	15	,251
Posttest Kontrol	,170	15	,200*	,891	15	,069
Pretest Eksperimen	,211	15	,071	,930	15	,271
Posttest Eksperimen	,126	15	,200*	,911	15	,139

### Uji Homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,125	1	28	,726
Based on Median	,084	1	28	,774
Based on Median and with adjusted df	,084	1	27,975	,774
Based on trimmed mean	,131	1	28	,721

### Uji Hipotesis

#### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,125	,726	-20,344	28	,000	-15,867	,780	-17,464	-14,269
Equal variances not assumed			-20,344	27,898	,000	-15,867	,780	-17,464	-14,269

Lampiran 14 Lembar Hasil Observasi Siswa Kelas Kontrol

Pre-test

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**  
 Nama : Adina Rajya Ortin  
 Kelas : V/2

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centik (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5 = Sangat Aktif  
 4 = Aktif  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Aktif  
 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif			✓		
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi				✓	
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru					✓

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlihat dalam diskusi sesuai arahan guru					✓
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi					✓
		Siswa mendengarkan dan menerima pendapat teman saat diskusi berlangsung				✓	
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas				✓	
		Siswa mengajukan pertanyaan atau tanggapan jawab sesuai tugas kelompok				✓	
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan					✓
4	Keterbacaan siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru					✓
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya					✓
		Siswa menunjukkan ketepatan menurutnya jawaban baik dari guru					✓
5	Unsur siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi				✓	
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas					✓
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas					✓

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**  
 Nama : Seta yuli Amalia smpf  
 Kelas : V/2

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centik (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5 = Sangat Aktif  
 4 = Aktif  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Aktif  
 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif			✓		
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi				✓	
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru					✓

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlihat dalam diskusi sesuai arahan guru					✓
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi				✓	
		Siswa mendengarkan dan menerima pendapat teman saat diskusi berlangsung				✓	
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas				✓	
		Siswa mengajukan pertanyaan atau tanggapan jawab sesuai tugas kelompok				✓	
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan					✓
4	Keterbacaan siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru					✓
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya					✓
		Siswa menunjukkan ketepatan menurutnya jawaban baik dari guru					✓
5	Unsur siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi					✓
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas					✓
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas					✓



Post-Test

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS SISWA

Nama : Muhammad Al Syarif

Kelas : 9A

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 5 = Sangat Aktif
- 4 = Aktif
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Aktif
- 1 = Tidak Aktif

C. PENILAIAN

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.	✓				
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.			✓		
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru. Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi. Siswa mendengarkan dan merespon pendapat teman saat diskusi berlangsung.				✓		
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok. Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.				✓		
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.				✓		
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.					✓	
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.					✓	

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

A. IDENTITAS SISWA

Nama : Adonis Rajad Oriq

Kelas : 9A

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 5 = Sangat Aktif
- 4 = Aktif
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Aktif
- 1 = Tidak Aktif

C. PENILAIAN

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.	✓				
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.			✓		
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru. Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi. Siswa mendengarkan dan merespon pendapat teman saat diskusi berlangsung.				✓		
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok. Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.				✓		
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.				✓		
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.					✓	
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.					✓	

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *Tania Yuli Ananda Sitinjaya*  
Kelas : *9.3*

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 5 = Sangat Aktif
- 4 = Aktif
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Aktif
- 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.		✓			
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.	✓				
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.		✓			

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlihat dalam diskusi sesuai instruksi guru.	✓			
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi.		✓		
		Siswa mendengarkan dan merespon pendapat teman saat diskusi berlangsung.		✓		
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.	✓			
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok.	✓			
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.		✓		
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	✓			
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.		✓		
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menunjukkan kesiapan menerima umpan balik dari guru.	✓			
		Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.		✓		
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.		✓		
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.	✓			

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *Yusuf Alif Alfaridzi*  
Kelas : *9.2*

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 5 = Sangat Aktif
- 4 = Aktif
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Aktif
- 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.		✓			
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.			✓		
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlihat dalam diskusi sesuai instruksi guru.	✓			
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi.		✓		
		Siswa mendengarkan dan merespon pendapat teman saat diskusi berlangsung.		✓		
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.		✓		
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok.	✓			
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.		✓		
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	✓			
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.		✓		
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menunjukkan kesiapan menerima umpan balik dari guru.		✓		
		Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.	✓			
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.		✓		
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.	✓			

## Lampiran 15 Lembar Hasil Observasi Siswa Kelas Eksperimen

### Pre-Test

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**  
 Nama : *Chelvia Atika*  
 Kelas : *V B*

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5 = Sangat Aktif  
 4 = Aktif  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Aktif  
 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.				✓	
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.			✓		
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.					✓

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru.					✓
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi.			✓		
		Siswa mendengarkan dan merespons pendapat teman saat diskusi berlangsung.				✓	
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.					✓
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok.			✓		
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.					✓
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.				✓	
		Siswa menunjukkan ketepatan menerima umpan balik dari guru.					✓
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.				✓	
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.					✓
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.					✓

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**  
 Nama : *Agia M.*  
 Kelas : *V B*

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5 = Sangat Aktif  
 4 = Aktif  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Aktif  
 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.		✓			
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.			✓		
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.					✓

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru.					✓
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi.				✓	
		Siswa mendengarkan dan merespons pendapat teman saat diskusi berlangsung.				✓	
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.					✓
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok.					✓
		Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.				✓	
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.				✓	
		Siswa menunjukkan ketepatan menerima umpan balik dari guru.					✓
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.				✓	
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.					✓
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.					✓







**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *AYYAN NGYOK*

Kelas : *4/5*

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 5 = Sangat Aktif
- 4 = Aktif
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Aktif
- 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.			✓		
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.				✓	
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru. Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi. Siswa mendengarkan dan merespon pendapat teman saat diskusi berlangsung.				✓			
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok. Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.					✓		
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.					✓		
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas.					✓		
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.						✓	

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *AYYAN NGYOK*

Kelas : *4/5*

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 5 = Sangat Aktif
- 4 = Aktif
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Aktif
- 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Interaksi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif.		✓			
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi.	✓				
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.			✓		

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru. Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi. Siswa mendengarkan dan merespon pendapat teman saat diskusi berlangsung.	✓						
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok. Siswa membantu atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan.	✓						
4	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya.					✓		
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai instruksi.					✓		
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas. Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas.						✓	

Post-Test

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**  
 Nama : V. G. M. J.  
 Kelas : V. 6

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centok (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5 = Sangat Aktif  
 4 = Aktif  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Aktif  
 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Berpartisipasi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif			✓		
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi		✓			
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓				

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru	✓				
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi		✓			
		Siswa mendengarkan dan menerima pendapat teman saat diskusi berlangsung	✓				
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas	✓				
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok		✓			
		Siswa memahami atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan	✓				
4	Keterbatasan siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓				
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya	✓				
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa mengerjakan kegiatan secara mandiri dengan baik dan guru	✓				
		Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai prosedur	✓				
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas	✓				
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas	✓				

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. IDENTITAS SISWA**  
 Nama : D. G. M. J.  
 Kelas : V. 6

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centok (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan kondisi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Word Search Puzzle. Penilaian dilakukan berdasarkan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5 = Sangat Aktif  
 4 = Aktif  
 3 = Cukup  
 2 = Kurang Aktif  
 1 = Tidak Aktif

**C. PENILAIAN**

No	Indikator Keaktifan Belajar	Aspek yang di Amati	Aspek Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Berpartisipasi siswa dengan guru	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara aktif		✓			
		Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi		✓			
		Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓				

2	Melakukan diskusi sesuai arahan guru	Siswa terlibat dalam diskusi sesuai instruksi guru	✓				
		Siswa mengemukakan pendapat atau ide dalam diskusi	✓				
		Siswa mendengarkan dan menerima pendapat teman saat diskusi berlangsung	✓				
3	Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas	✓				
		Siswa menjalankan peran atau tanggung jawab sesuai tugas kelompok		✓			
		Siswa memahami atau mendukung teman kelompok yang mengalami kesulitan	✓				
4	Keterbatasan siswa dalam menjawab pertanyaan	Siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓				
		Siswa tidak ragu menyampaikan jawaban meskipun belum yakin sepenuhnya	✓				
5	Usaha siswa dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok	Siswa mengerjakan kegiatan secara mandiri dengan baik dan guru	✓				
		Siswa menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai prosedur	✓				
		Siswa menunjukkan ketekunan dan tidak mudah menyerah saat mengerjakan tugas	✓				
		Siswa berinisiatif mencari informasi tambahan untuk mendukung penyelesaian tugas	✓				

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



#### Data Pribadi

Nama : May Minggu Sonia Ningsih  
 NPM : 2202090034  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Tempat, Tanggal Lahir : Bulu Cina, 30 Mei 2004  
 Alamat : Dusun VIII Kloni IV Desa Bulu Cina  
 NO. HP : 081396612903  
 Email : [mayminggasonianingsih@gmail.com](mailto:mayminggasonianingsih@gmail.com)

#### Pendidikan Formal

#### Tahun

- |  |             |
|--|-------------|
| 1. SD Negeri 106796 Bulu Cina              | (2010-2016) |
| 2. MTsN 3 Deli Serdang                     | (2016-2019) |
| 3. SMA Negeri 1 Hamparan Perak             | (2019-2022) |
| 4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | (2022-2026) |