



Gambaran Penggunaan Media Word Search terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Haya Nisrina Afifah^{1*}, Jesi Alexander Alim², Zakiah Ulya³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau, Indonesia

*Penulis Korespondensi: haya.nisrina2246@student.unri.ac.id¹

Abstract. *This study aims to describe the use of Word Search media in enhancing students' active participation in Indonesian language learning. The background of this research lies in the low level of student engagement during classroom activities, which often tend to be passive, thus requiring innovative learning media to increase activeness. This research employed a descriptive quantitative method with 21 third-grade students of SD Negeri 184 Pekanbaru as the subjects. The research instrument was a student engagement questionnaire consisting of 10 indicators based on the dimensions of behavioral, emotional, and cognitive engagement. Data were analyzed using descriptive statistics by calculating the mean score of each indicator, which was then categorized into Very Good, Good, Fair, and Poor. The findings showed that most indicators were in the Good to Very Good categories, while only two indicators were categorized as Fair. These results indicate that the use of Word Search media can enhance students' engagement in behavioral, emotional, and cognitive aspects. Therefore, it can be concluded that Word Search is an effective, innovative, and enjoyable learning medium to foster students' active participation in Indonesian language learning.*

Keywords: *Active Participation; Indonesian language; Innovative Learning Media; Student Engagement; Word Search.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Word Search terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang cenderung pasif, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan mereka. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan subjek 21 siswa kelas III SD Negeri 184 Pekanbaru. Instrumen penelitian berupa angket partisipasi aktif yang disusun berdasarkan dimensi student engagement (behavioral, emotional, dan cognitive) dengan 10 indikator pernyataan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata tiap indikator, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar indikator berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, sementara hanya dua indikator berada pada kategori Cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Word Search mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara perilaku, emosional, dan kognitif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Word Search merupakan alternatif pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Media Pembelajaran Inovatif; Partisipasi Aktif; Student Engagement; Word Search.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Selain sebagai bahasa persatuan, Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa pengantar resmi dalam kegiatan pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan (Kemendikbud, 2022). Melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa diarahkan untuk menguasai keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Djamun et al., 2022). Keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi pengembangan kompetensi lain seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi. Namun, dalam praktik di lapangan, pembelajaran Bahasa Indonesia kerap menghadapi permasalahan rendahnya partisipasi aktif

siswa. Banyak siswa yang masih pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berkontribusi aktif dalam diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan kelompok (Sandria & Syahri, 2023). Kurangnya partisipasi aktif ini membuat pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), sehingga tujuan pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif belum tercapai secara optimal

Partisipasi aktif siswa sesungguhnya merupakan faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Partisipasi aktif tidak hanya berarti siswa hadir secara fisik di kelas, tetapi juga menunjukkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. Menurut Hanum dkk. (2023), partisipasi aktif dapat dilihat dari indikator keaktifan bertanya, memberikan pendapat, berkolaborasi dengan teman, serta berusaha memahami materi dengan penuh perhatian. Dengan kata lain, partisipasi aktif menunjukkan sejauh mana siswa berperan sebagai subjek belajar yang membangun pengetahuannya sendiri, bukan sekadar penerima informasi pasif dari guru.

Sayangnya, banyak faktor yang membuat partisipasi siswa cenderung rendah. Guru seringkali masih mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. 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 (Bustomi et al., 2024). Dengan demikian, media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dapat berfungsi sebagai jembatan yang membantu siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

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 (Lay & Talakua, 2023). 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.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media Word Search dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Nurhasnah dkk. (2024) menemukan bahwa penerapan Word Search dalam pembelajaran tematik di SDIT Al-Iman mampu meningkatkan motivasi siswa dari 69% menjadi 83,87%. Widyaningsih dkk. (2021) menemukan bahwa

penerapan model pembelajaran Word Square berbantuan media Word Search Puzzle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Bathin Solapan. Temuan mereka menunjukkan bahwa aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus serta antusias selama proses pembelajaran. Selain itu, Sandria & Syahri, (2023) juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari 72% menjadi 84% pada mata pelajaran PPKn setelah diterapkan media Word Search.

Tidak hanya meningkatkan motivasi, menurut penelitian Syafa Najwa Az-Zahra dkk. (2025) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media Edu Game Word Search Puzzle memperoleh nilai post-test jauh lebih tinggi (77,08) dibandingkan kelompok kontrol (64,76), membuktikan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan, tetapi juga pemahaman konsep. Sebelumnya, penelitian oleh (Sandria & Syahri, 2023) menunjukkan bahwa penerapan media serupa meningkatkan keaktifan belajar siswa hingga persentase sekitar 84%, dibanding siklus awal siswa pasif. Dengan begitu, bukti empiris mendukung bahwa media berbasis permainan interaktif berpotensi besar dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil akademik siswa.

Jika dikaitkan dengan teori motivasi belajar, Word Search dapat dipandang sebagai bentuk motivasi intrinsik. Menurut teori self-determination Ryan & Deci, (2020), siswa cenderung lebih termotivasi jika mereka merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Word Search memberikan rasa kompetensi melalui tantangan menemukan kata, rasa otonomi karena siswa dapat menentukan strategi pencarian, dan keterhubungan karena sering dimainkan secara berkelompok. Ketiga aspek ini menjadikan Word Search sebagai media yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dasar siswa.

Di samping itu, menurut Fredricks dkk. dalam Bariyah & Pierewen, (2017) partisipasi aktif siswa juga dapat dijelaskan melalui kerangka teori keterlibatan siswa (student engagement theory). Keterlibatan siswa terdiri dari tiga dimensi: keterlibatan perilaku (behavioral), keterlibatan emosional (emotional), dan keterlibatan kognitif (cognitive). Word Search Puzzle mampu menjangkau ketiga dimensi ini secara bersamaan perilaku siswa terlihat dari aktivitas mencari dan menghubungkan huruf; keterlibatan emosional muncul melalui rasa senang, antusias, dan puas ketika menemukan kata; sementara keterlibatan kognitif terwujud dalam kemampuan menganalisis pola huruf dan memahami kosa kata yang dipelajari. Dengan demikian, Word Search adalah media yang holistik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran penggunaan media Word Search terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan metode kuantitatif, data dapat diukur secara objektif melalui instrumen angket yang valid dan reliabel, serta dianalisis dengan teknik statistik yang sesuai. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperkuat literatur tentang media pembelajaran kreatif dan partisipasi aktif, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran faktual mengenai penggunaan media Word Search terhadap partisipasi aktif siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 184 Pekanbaru dengan subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas III yang dipilih secara total sampling karena jumlah siswa relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh populasi dijadikan responden. Instrumen penelitian berupa angket partisipasi aktif yang disusun berdasarkan dimensi student engagement menurut Fredricks, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif, dengan total 10 indikator yang dituangkan dalam bentuk pernyataan positif maupun negatif. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Setuju (S) dengan skor 3, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 4. Prosedur penelitian dilakukan dengan menerapkan media Word Search pada pembelajaran Bahasa Indonesia, kemudian setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa diminta mengisi angket yang telah disiapkan untuk mengukur tingkat partisipasi aktif mereka. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan cara menghitung skor rata-rata tiap indikator, yang selanjutnya dikategorikan dalam empat kriteria, yaitu Sangat Baik (3,26–4,00), Baik (2,51–3,25), Cukup (1,76–2,50), dan Kurang (1,00–1,75). Untuk memperjelas hasil, analisis data dilengkapi dengan penyajian dalam bentuk tabel, grafik, dan diagram sehingga memudahkan interpretasi mengenai sejauh mana media Word Search mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

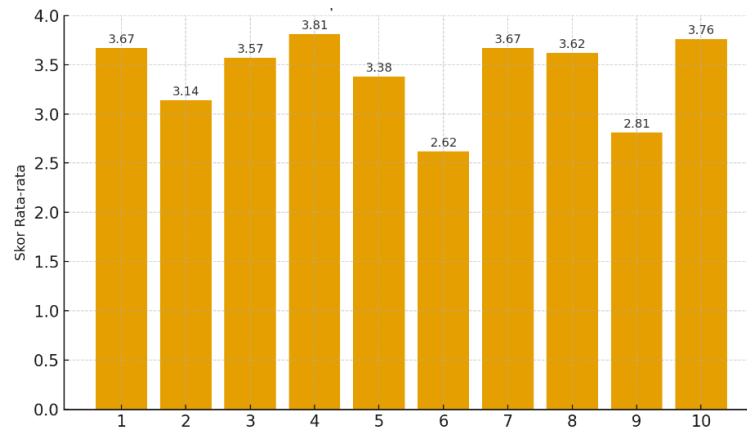
Penelitian ini dilakukan terhadap 21 siswa kelas III untuk mengetahui partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Word Search Alat Transportasi. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan 10 indikator yang diturunkan dari dimensi student engagement. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar indikator berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, dengan dua indikator pada kategori Cukup.

Tabel 1. Rekapitulasi Jawaban Siswa per Butir (n = 21).

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)	Skor Rata- rata	Kategori
1	Saya merasa bersemangat mencari kata dalam Word Search bersama teman	0	1	5	15	3,67	Sangat Baik
2	Saya berani maju ke depan untuk mencoba permainan Word Search	2	3	6	10	3,14	Baik
3	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik sebelum mengerjakan Word Search	0	1	7	13	3,57	Sangat Baik
4	Saya senang bekerja sama dengan teman ketika bermain Word Search	0	0	4	17	3,81	Sangat Baik
5	Saya merasa percaya diri ketika berhasil menemukan kata dengan cepat	1	2	6	12	3,38	Baik
6	Saya hanya bergantung pada teman dalam mengerjakan Word Search tanpa mencoba sendiri	4	5	7	5	2,62	Cukup
7	Saya tetap berusaha menyelesaikan permainan meskipun merasa sulit	0	1	5	15	3,67	Sangat Baik
8	Saya berusaha memikirkan strategi untuk menemukan kata dalam Word Search dengan cepat	0	1	6	14	3,62	Sangat Baik
9	Saya tidak berusaha bertanya walaupun tidak menemukan kata dalam Word Search	3	4	8	6	2,81	Cukup
10	Saya merasa senang saat guru menggunakan Word Search dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	0	0	5	16	3,76	Sangat Baik

Rata-Rata = 3,41 (Baik)

Diagram Batang 1. Rata-rata skor per indikator.



Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Word Search Alat Transportasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa. Dari sepuluh indikator angket, sebagian besar berada pada kategori baik hingga sangat baik, dengan rata-rata keseluruhan mencapai lebih dari (3,2). Hal ini menandakan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga menunjukkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif yang signifikan. Kerangka tiga dimensi keterlibatan siswa menurut Fredricks dkk. dalam Bariyah & Pierewen, (2017) relevan digunakan untuk membaca hasil penelitian ini, karena Word Search terbukti mampu mengintegrasikan ketiganya secara bersamaan.

Dari sisi behavioral engagement, keterlibatan siswa tampak dari indikator memperhatikan penjelasan guru (3,57), tetap berusaha menyelesaikan permainan meskipun merasa sulit (3,67), dan kesenangan bekerja sama dengan teman (3,81). Nilai tinggi ini menunjukkan bahwa Word Search berhasil mengaktifkan perilaku positif siswa, seperti ketekunan, kolaborasi, dan fokus pada instruksi. Namun, indikator “Saya hanya bergantung pada teman” mendapat skor 2,62, mengindikasikan masih ada siswa yang pasif. Fenomena ini wajar mengingat heterogenitas karakter siswa; sebagian cenderung dominan, sementara yang lain memilih mengikuti. Guru memiliki peran penting untuk mengatur dinamika kelompok sehingga tidak terjadi ketergantungan yang berlebihan, sesuai dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya scaffolding dalam zona perkembangan proksimal (Sandria & Syahri, 2023).

Pada dimensi emotional engagement, siswa menunjukkan emosi positif yang kuat. Mereka merasa bersemangat (3,67), senang bekerja sama (3,81), percaya diri ketika berhasil menemukan kata (3,38), dan merasa puas ketika guru menggunakan Word Search (3,76). Hal ini memperlihatkan bahwa Word Search dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, sesuai dengan teori self-determination Ryan & Deci, (2020) yang menekankan pentingnya kebutuhan

psikologis dasar: kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Badriah & Surawan, 2025). Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Nurhasnah dkk. (2024) yang melaporkan bahwa Word Search meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Akan tetapi, skor keberanian maju ke depan hanya mencapai 3,14. Hal ini menunjukkan masih ada siswa yang merasa kurang percaya diri untuk tampil. Faktor seperti rasa malu, pengalaman sebelumnya, atau budaya kelas yang belum mendukung dapat memengaruhi keberanian ini. Oleh sebab itu, guru dapat memberikan apresiasi sederhana, kesempatan tampil secara bergiliran, serta suasana kelas yang aman agar setiap siswa lebih percaya diri.

Dimensi cognitive engagement juga terlihat menonjol dalam penelitian ini. Indikator memikirkan strategi untuk menemukan kata dengan cepat (3,62) dan memperhatikan arahan guru (3,57) membuktikan bahwa siswa terdorong untuk menggunakan strategi berpikir, menganalisis pola, serta mengembangkan keterampilan problem solving. Temuan ini sesuai dengan penelitian Syafa Najwa Az-Zahra dkk. (2025) yang menemukan bahwa media Edu Game Word Search Puzzle meningkatkan hasil belajar siswa karena menuntut keterlibatan kognitif yang lebih tinggi. Namun demikian, indikator “Saya tidak berusaha bertanya walaupun kesulitan” hanya memperoleh skor 2,81 (kategori cukup). Kondisi ini memperlihatkan bahwa sebagian siswa masih pasif dalam mengomunikasikan kesulitan. Jika dibiarkan, hal ini bisa menghambat keterlibatan kognitif karena strategi belajar siswa tidak berkembang optimal. Guru perlu menumbuhkan budaya bertanya yang positif dengan cara memberi stimulus pertanyaan, menyediakan sesi refleksi, atau memberi penghargaan kepada siswa yang berani bertanya.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini memperkuat bukti bahwa media permainan edukatif seperti Word Search mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Ma'mun, (2023) menemukan bahwa penggunaan media permainan Wordwall dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar biologi, sementara Ningtyas & El-Yunusi, (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa serta mengurangi sikap pasif dalam kelas. Penelitian ini menambah literatur dengan menunjukkan bahwa Word Search juga efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada tema yang dekat dengan kehidupan siswa seperti alat transportasi. Bahkan, penelitian Juhaeni dkk. (2023) menambahkan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif dapat menurunkan tingkat kebosanan belajar hingga 65,29. Dengan demikian, hasil ini memperluas konteks penerapan Word Search yang sebelumnya banyak digunakan pada mata pelajaran tematik atau PPKn.

Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa adalah subjek aktif dalam membangun pengetahuan Piaget & Vygotsky dalam Nurhasnah dkk. (2024) Melalui Word Search, siswa berinteraksi langsung dengan materi, bekerja sama dengan teman, dan mengembangkan strategi kognitif. Selain itu, teori keterlibatan siswa (*student engagement theory*) yang membagi keterlibatan menjadi perilaku, emosi, dan kognisi juga terbukti relevan. Word Search menjangkau ketiganya secara serentak: siswa aktif mencari kata (*behavioral*), merasakan kesenangan dan percaya diri (*emotional*), serta menggunakan strategi pencarian (*cognitive*).

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk memanfaatkan Word Search sebagai media pembelajaran inovatif. Guru dapat mendesain Word Search dengan tema-tema kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa agar lebih relevan dan menarik. Selain itu, strategi pembelajaran dapat diperkaya dengan memberikan kesempatan tampil, memberikan penghargaan pada usaha bertanya, dan mengatur kerja kelompok agar semua siswa aktif berpartisipasi. Dengan langkah-langkah ini, Word Search tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga partisipasi aktif yang lebih merata di kelas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Word Search dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas III. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan sebagian besar indikator berada pada kategori Baik hingga Sangat Baik, sementara hanya dua indikator yang berada pada kategori Cukup. Keterlibatan siswa tercermin pada tiga dimensi keterlibatan menurut Fredricks dkk., yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Pada dimensi perilaku, siswa menunjukkan perhatian, ketekunan, dan kerja sama; pada dimensi emosional, siswa merasa senang, antusias, dan percaya diri; sedangkan pada dimensi kognitif, siswa mampu menggunakan strategi berpikir dan mengikuti instruksi dengan baik. Dengan demikian, Word Search terbukti menjadi media yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Badriah, S., & Surawan, S. (2025). Peran Self-Determination dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Mahasiswa di Era Digital. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3(3), 409–423. <https://doi.org/10.61132/observasi.v3i3.1506>
- Bariyah, I., & Pierewen, A. C. (2017). KETERLIBATAN SISWA (STUDENT ENGAGEMENT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1–8.
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Djamun, T., Sabarua, J. O., & Suoth, L. (2022). Identifikasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18. <https://manggalajournal.org/index.php/SINERGI/article/view/1218/1479>
- Hanum, C. B., Sopandi, W., & Sujana, A. (2023). Students' Participation and Collaboration Skills through RADEC Learning Model and the Influencing Factors. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 210–225. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55449>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kemendikbud. (2022). Kedudukan Bahasa Indonesia dalam Pendidikan Nasional. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). PERANCANGAN GAME EDUKASI WORD SEARCH PUZZLE BERBASIS ANDROID. *SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation, Lcm*, 27–28. <https://ojs.unkriswina.ac.id/index.php/semnas-FST/article/view/364>
- Ma'mun, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Games Wordwall Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI IPA DI SMA Negeri 01 Kunir Lumajang Tahun Pelajaran 2022/2023. *September*, 252.
- Ningtyas, W. S. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(April). <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

- Sandria, P., & Syahri, M. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SEARCH PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*. <https://doi.org/doi.org/10.36706/jbti.v10i2.22217>
- Syafa Najwa Az-Zahra, Darwin Effendi, & 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>
- Widyaningsih, H., Supentri, & Primahardani, I. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN WORD SQUARE BERBANTUAN MEDIA WORD SEARCH PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMP NEGERI 1 BATHIN SOLAPAN*. 10, 167–186.