



## **MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG DAN *WORD SEARCH* : INOVASI PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII SMP**

**Azzahra Nafa Al Arifin<sup>1</sup>, Ferani Mulianingsih<sup>2</sup>**  
Universitas Negeri Semarang<sup>1,2</sup>

E-mail: [azzahranafa0@students.unnes.ac.id](mailto:azzahranafa0@students.unnes.ac.id), [feranigeographer@mail.unnes.ac.id](mailto:feranigeographer@mail.unnes.ac.id)

Diterima: 9/1/2026; Direvisi: 5/2/2026; Diterbitkan: 16/2/2026

### **ABSTRAK**

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah menengah pertama masih menghadapi kesulitan akibat pendekatan tradisional yang membosankan, yang menurunkan tingkat keterlibatan dan motivasi siswa. Untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas VIII, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan media Teka-teki Silang (TTS) dan Pencarian Kata sebagai inovasi pembelajaran IPS. Empat informan dipilih secara sengaja dari siswa kelas VIII di SMP Negeri 39 Semarang untuk studi kualitatif ini yang menggunakan metodologi deskriptif. Pengamatan partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis menggunakan metodologi Miles dan Huberman. Temuan menunjukkan bahwa motivasi belajar keempat informan secara konsisten meningkat berkat media TTS dan Word Search, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif, dan pembelajaran antar teman secara spontan. Kemampuan media dalam mendukung pembelajaran yang bermakna dibuktikan melalui retensi materi yang bertahan hingga dua bulan setelah proses pembelajaran. Word Search berfokus pada penghafalan terminologi melalui pengulangan yang menyenangkan, sedangkan TTS berhasil mengembangkan pemahaman konseptual dengan petunjuk definisi. Siswa dengan kemampuan menengah lebih menyukai Word Search, sementara siswa dengan kemampuan tinggi lebih menyukai TTS. Kombinasi kedua media ini mengakomodasi keragaman kemampuan siswa. Batasan waktu dan tantangan bagi siswa dengan kemampuan sedang untuk memahami instruksi TTS yang kompleks telah diidentifikasi. Dengan saran untuk membuat tingkatan kesulitan, menyederhanakan bahasa instruksional, dan membuat versi digital untuk personalisasi pembelajaran yang lebih ideal, studi ini menyimpulkan bahwa media TTS dan Word Search merupakan pengganti yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *pembelajaran IPS, teka-teki silang, word search*

### **ABSTRACT**

Junior high school social studies (IPS) instruction still confronts difficulties due to boring traditional approaches that lower student engagement and motivation. In order to increase eighth-grade students' motivation and comprehension, this study intends to investigate the use of Crossword Puzzle (TTS) and Word Search media as social studies learning innovations. Four informants were purposefully chosen from among eighth-grade students at SMP Negeri 39 Semarang for this qualitative study using a descriptive methodology. Participatory observation, in-depth interviews, and documentation were used to gather data, which was then examined using the Miles and Huberman methodology. The findings demonstrated that all four informants' learning motivation was consistently raised by TTS and Word Search media, as evidenced by their high levels of enthusiasm, active engagement, and impromptu peer



learning. The media's ability to support meaningful learning was demonstrated by material retention that persisted for up to two months following learning. Word Search concentrated on memorizing terminology by pleasurable repetition, whereas TTS was successful in developing conceptual comprehension with definitional clues. With medium-ability students favoring Word Search and high-ability students favoring TTS, the mix of both media catered to the diversity of student abilities. Time limits and challenges for medium-ability students to comprehend complex TTS instructions were identified. With suggestions for creating tiers of difficulty, streamlining instructional language, and creating digital versions for more ideal learning personalization, this study concludes that TTS and Word Search media are useful substitutes to raise the caliber of social studies instruction.

**Keywords:** *social studies learning, crossword puzzle, word search*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menempati posisi strategis sebagai mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan nasional di Indonesia, dengan tujuan utama mengembangkan pemahaman komprehensif siswa mengenai dinamika kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Pada hakikatnya, mata pelajaran ini dirancang untuk membentuk warga negara yang sadar akan tanggung jawab sosialnya. Namun, praktik pembelajaran IPS di lapangan hingga saat ini sering kali terjebak pada orientasi yang lebih menitikberatkan aspek kognitif hafalan atau pengetahuan semata, sementara aspek keterampilan berpikir kritis dan analitis cenderung terabaikan (Kintoko & Mulianingsih, 2022a, 2022b; Kintoko et al., 2024; Lestari & Mulianingsih, 2020; Mulianingsih & Fajar, 2024; Mulianingsih et al., 2020; Mulianingsih et al., 2025; Sudirman et al., 2025). Kondisi ini menjadi krusial khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), terutama pada siswa kelas VIII yang sedang berada dalam fase transisi perkembangan kognitif. Pada tahap ini, siswa membutuhkan pendekatan pedagogis yang tidak sekadar informatif, melainkan metode yang mampu menstimulasi nalar dan daya kritis mereka terhadap fenomena sosial. Sayangnya, realitas empiris menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih dihadapkan pada berbagai hambatan struktural dan metodologis yang menghalangi tercapainya tujuan pendidikan secara optimal, sehingga memerlukan evaluasi mendalam terhadap strategi pengajaran yang diterapkan.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP tergolong kompleks karena melibatkan multidimensi faktor yang saling berkaitan. Kesulitan belajar yang dialami siswa sering kali bersumber dari kombinasi faktor internal dan eksternal yang tidak tertangani dengan baik. Faktor internal mencakup rendahnya motivasi intrinsik dan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat, sedangkan faktor eksternal didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi (Khairunnufus et al., 2024). Lebih lanjut, Purnomo dan Mulianingsih (2021) menyoroti bahwa keterlibatan atau *engagement* siswa di dalam kelas menurun drastis ketika materi IPS disajikan secara repetitif tanpa variasi media yang menarik. Selain itu, banyak pendidik yang masih mengalami kendala dalam merumuskan pertanyaan berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang esensial untuk memicu nalar kritis. Dominasi pendekatan konvensional yang membosankan menyebabkan siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif, yang pada akhirnya menurunkan efektivitas transfer ilmu. Situasi ini menegaskan urgensi perlunya inovasi radikal dalam pemilihan strategi dan media pembelajaran yang mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup, bermakna, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran.



Landasan teoretis untuk mengatasi pasivitas siswa dapat ditemukan dalam teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget serta teori pengalaman belajar oleh Edgar Dale. Piaget menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang sekadar diterima, melainkan harus dibangun atau dikonstruksi sendiri oleh siswa melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajarnya menggunakan seluruh panca indra (Bawazeer et al., 2022). Dalam pandangan ini, kematangan kognitif siswa berkembang seiring dengan seberapa intens mereka terlibat secara mental dan fisik dalam memproses informasi. Teori ini sangat relevan jika disandingkan dengan konsep *Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang memberikan panduan hierarkis mengenai efektivitas media pembelajaran. Dale mempostulasikan bahwa semakin konkret media yang digunakan, semakin mendalam pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Data menunjukkan bahwa sekitar 75% pengalaman belajar seseorang diperoleh melalui indra penglihatan, 13% melalui pendengaran, dan sisanya melalui indra lainnya. Oleh karena itu, integrasi media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret merupakan langkah strategis untuk memperkuat memori dan pemahaman siswa, sekaligus mengasah keterampilan sosial mereka melalui interaksi yang terbangun selama proses pembelajaran (Ambarwati et al., 2023; Fitria, 2023).

Peran media pembelajaran menjadi sangat vital dalam menjembatani kesenjangan antara materi yang bersifat abstrak dengan daya tangkap siswa. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPS adalah lemahnya retensi atau daya ingat siswa terhadap materi yang padat informasi, mengingat mereka juga terbebani dengan tuntutan penguasaan berbagai mata pelajaran lainnya (Audie, 2024). Dalam konteks ini, media tidak boleh hanya berfungsi sebagai alat bantu visual semata, tetapi harus mampu menjadi katalisator yang mempercepat pemahaman. Penelitian Sma et al. (2024) mengenai permainan edukatif menunjukkan bahwa penggunaan sumber daya berbasis permainan atau *game-based learning* dapat memacu kreativitas guru dalam merancang skenario pembelajaran yang dinamis. Pendekatan ini terbukti mampu mengakselerasi pemahaman materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sehingga menghilangkan stigma bahwa belajar itu membosankan. Media pembelajaran yang ideal harus memiliki kapasitas ganda: di satu sisi mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dan di sisi lain efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep rumit agar lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara presisi.

Salah satu bentuk inovasi media yang terbukti efektif menjawab tantangan tersebut adalah permainan edukatif, yang menawarkan karakteristik interaktif, menantang, dan menyenangkan. Sifat dasar permainan yang kompetitif namun edukatif mampu menarik atensi siswa secara alami dan mendorong mereka untuk terlibat aktif tanpa merasa terpaksa (Purwatiningsih et al., 2020). Dalam pembelajaran IPS yang kaya akan terminologi dan fakta, dua jenis permainan yang memiliki potensi besar adalah Teka-Teki Silang (TTS) dan pencarian kata atau *Word Search*. Secara spesifik, permainan *Word Search* telah terbukti memiliki efikasi tinggi dalam meningkatkan performa akademik. Data empiris menunjukkan tingkat keberhasilan penggunaan metode ini mencapai angka yang impresif, yakni 90% untuk aspek pembelajaran, 91% untuk pemahaman konsep, dan 86% untuk daya ingat pada siklus kedua penelitian (Saniyah et al., 2025). Mekanisme permainan ini melatih siswa untuk memindai dan mengidentifikasi kata kunci yang tersembunyi di antara huruf-huruf acak, yang secara tidak langsung menajamkan konsentrasi, ketelitian, dan memori visual. Kemampuan *Word Search* dalam memperkuat memori jangka panjang menjadikannya instrumen yang sangat ideal untuk materi IPS.



Melihat potensi masing-masing media, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dengan mengombinasikan Teka-Teki Silang (TTS) dan *Word Search* dalam satu paket sarana pembelajaran yang integratif. Kombinasi ini diharapkan memberikan dampak ganda yang saling melengkapi: TTS berfungsi memperkuat pemahaman konsep melalui petunjuk definisi yang menuntut analisis, sementara *Word Search* memperkuat penguasaan kosakata dan retensi memori visual. Sinergi kedua media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif bagi siswa kelas VIII SMP yang secara psikologis berada pada tahap operasional formal, di mana mereka sudah mampu berpikir abstrak namun tetap menikmati pembelajaran yang bersifat rekreasional. Pendekatan ini juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif dan kritis. Penelitian sebelumnya oleh Pratiwi (2022) mencatat adanya peningkatan hasil belajar IPS yang signifikan dari 64% menjadi 87% melalui penerapan TTS, namun integrasi dengan *Word Search* masih jarang dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media kolaboratif ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara lebih holistik (Yunaidah et al., 2024).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengkaji secara mendalam efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Fokus utama penelitian adalah mengeksplorasi bagaimana integrasi media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dan *Word Search* (Pencarian Kata) mempengaruhi motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep siswa pada materi iklim dan cuaca. Desain penelitian dirancang untuk memotret fenomena pembelajaran secara naturalistik di kelas tanpa melakukan manipulasi eksperimental yang ketat, namun tetap terstruktur untuk mendapatkan data yang kaya. Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 39 Semarang dengan subjek penelitian yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni melibatkan siswa kelas VIII-C dan VIII-D yang merepresentasikan variasi tingkat kemampuan akademik (tinggi dan sedang) serta karakteristik partisipasi yang beragam. Pemilihan subjek ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif mengenai penerimaan dan dampak media terhadap berbagai tipe pembelajar.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi teknik yang meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara intensif selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati antusiasme, interaksi antar siswa, dan respons spontan saat menggunakan media permainan. Wawancara mendalam dilakukan setelah sesi pembelajaran selesai terhadap informan terpilih guna menggali persepsi subjektif mereka mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, serta kendala yang dihadapi saat mengerjakan tantangan teka-teki. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil kerja siswa pada lembar permainan, dan rekaman audio wawancara dikumpulkan sebagai bukti empiris pendukung. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara semi-terstruktur dan lembar catatan lapangan yang disusun untuk merekam dinamika kelas secara detail, memastikan bahwa setiap nuansa interaksi dan respons siswa dapat terekam dengan baik.

Teknik analisis data mengadopsi model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data mentah yang diperoleh dari lapangan diolah dengan cara memilah informasi yang relevan, menyederhanakan, dan mengabstraksi data kasar menjadi satuan-satuan makna yang lebih terfokus. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif yang logis dan sistematis untuk menggambarkan pola temuan mengenai

peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap, mulai dari kesimpulan sementara hingga kesimpulan final yang kokoh setelah dilakukan verifikasi ulang melalui *member checking*. Validitas data dijaga ketat melalui ketekunan pengamatan dan pengecekan kembali data kepada informan untuk memastikan akurasi interpretasi peneliti terhadap fenomena yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Karakteristik Informan Penelitian

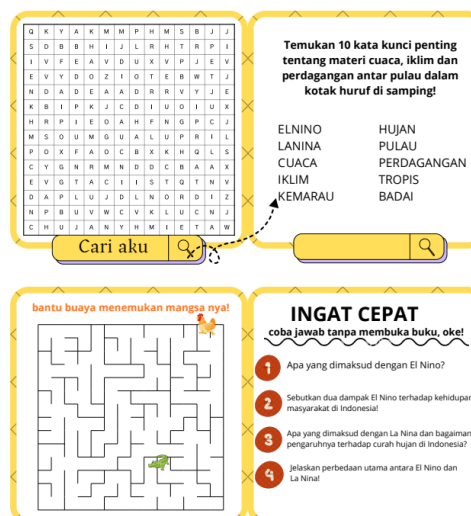
Penelitian ini melibatkan empat siswa kelas delapan dari SMP Negeri 39 Semarang yang dipilih secara sengaja, dengan mempertimbangkan perbedaan dalam kemampuan akademik, tingkat keaktifan di kelas, keterampilan komunikasi, dan kesediaan untuk ikut serta dalam penelitian. Pemilihan informan dilakukan bersama dengan guru IPS memastikan adanya representasi dari berbagai karakteristik siswa. Profil informan penelitian disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

Kode	Kelas	Jenis Kelamin	Kemampuan	Karakteristik Akademik
S1	VIII C	Perempuan	Tinggi	Aktif, komunikatif
S2	VIII C	Laki laki	Sedang	Partisipatif
S3	VIII D	Laki laki	Tinggi	Analitis, menyukai tantangan
S4	VIII D	Laki laki	Sedang	Kurang percaya diri

Sumber: Penelitian, 2025

Keempat informan terlibat dalam pelajaran studi sosial mengenai iklim dan cuaca yang menggunakan media TTS dan Word Search pada 6 Oktober 2025, untuk dua sesi pelajaran (2×40 menit). Proses belajar dilakukan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana para siswa bekerja secara individu dengan kebebasan untuk berdiskusi dengan teman sekelas mereka. Wawancara mendalam dilakukan pada 10 Desember 2025, sekitar dua bulan setelah pelaksanaan pembelajaran, dengan durasi 20-30 menit per informan di perpustakaan sekolah untuk memastikan kenyamanan dan privasi para informan.



Gambar 1. Media TTS dan Word Search





## **Persepsi, Dampak, dan Implikasi Penggunaan Media TTS dan *Word Search* dalam Pembelajaran IPS**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa setiap peserta mengungkapkan pendapat positif mengenai penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dan Pencarian Kata ke dalam pelajaran IPS yang berfokus pada iklim dan cuaca. Para siswa melihat media ini, yang berbasis permainan, sebagai alternatif dari metode pengajaran tradisional yang sangat bergantung pada ceramah, dan sebagai hasilnya, media ini dapat memicu antusiasme dan minat siswa sejak awal pelajaran. Lingkungan kelas menjadi lebih nyaman, menyenangkan, dan merangsang, yang mengakibatkan peningkatan fokus dan partisipasi siswa sepanjang pelajaran.

Pendapat positif ini terlihat jelas di kalangan peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda, meskipun tingkat kesepakatan bervariasi. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi menganggap TTS dan Word Search menarik karena aktivitas ini menantang secara mental, membutuhkan kemampuan pemahaman dan penalaran. Di sisi lain, peserta didik dengan kemampuan rata-rata tetap menunjukkan sikap positif, meskipun awalnya mereka mengutarakan keraguan tentang kompleksitas yang melekat dalam TTS. Namun, mereka menemukan bahwa menggunakan media ini membuat pendidikan menjadi lebih sederhana, kurang melelahkan, dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan tradisional, sehingga mendorong partisipasi yang antusias dalam proses pendidikan.

Pengamatan tersebut mendukung hasil wawancara, menyoroti perhatian dan keterlibatan siswa yang menonjol sepanjang pengalaman belajar mereka. Meskipun tugas-tugas tersebut dimaksudkan untuk dikerjakan secara mandiri, siswa tampaknya lebih terlibat dalam latihan belajar, seperti terlihat dari percakapan dan interaksi yang tidak dipicu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat TTS dan Word Search terbukti menarik secara pribadi, serta mendorong kolaborasi di kelas dan keterlibatan sosial.

Mengenai kemudahan penggunaan, semua informan sepakat bahwa metode penggunaan kedua media tersebut mudah dipahami. Ada perbedaan pendapat mengenai seberapa menantang materi tersebut; Word Search dianggap lebih sederhana dan inklusif karena siswa hanya perlu mencari kata-kata. TTS, di sisi lain, dianggap lebih sulit karena memerlukan pemahaman konseptual dan kemampuan untuk memahami instruksi. Meskipun perbedaan ini memengaruhi pilihan siswa, semua informan sepakat bahwa kombinasi kedua media tersebut berhasil karena mencegah kebosanan sambil mengakomodasi perbedaan kemampuan akademik.

Motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi iklim dan cuaca semuanya meningkat dengan menggunakan TTS dan Word Search. Sementara Word Search berguna untuk meningkatkan pengetahuan terminologi dan memori melalui latihan pencarian kata berulang, TTS berkontribusi pada pengembangan pemahaman konseptual dengan memberikan petunjuk yang membantu siswa memahami makna konsep. Namun, terdapat tantangan, seperti perbedaan tingkat keterampilan siswa dan keterbatasan waktu. Untuk membuat aplikasinya lebih efektif, penting untuk menciptakan media dengan tingkat kesulitan yang berbeda, menyesuaikan alokasi waktu, dan mengembangkan media berbasis digital.

### **Pembahasan**

Penerapan media pembelajaran berupa kombinasi *Word Search* dan Teka-Teki Silang (TTS) secara berurutan terbukti menjadi strategi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mencegah kebosanan siswa. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi elemen instruksional dengan hiburan, atau yang dikenal sebagai *eco-edutainment*, mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus menciptakan suasana kelas yang dinamis. Hal ini selaras dengan pandangan Ainscow et al. (2016) yang menekankan pentingnya fleksibilitas



media dalam pembelajaran inklusif untuk mengakomodasi partisipasi seluruh peserta didik. Selain itu, integrasi media ini berfungsi sebagai alat untuk pemerataan kesempatan pendidikan bagi semua siswa (Mulianingsih et al., 2025). Keberhasilan metode ini juga berdampak signifikan terhadap aspek psikologis siswa, di mana media permainan bertindak sebagai stimulus yang memicu motivasi intrinsik. Sebagaimana dinyatakan oleh Yunaidah et al. (2024), praktik pembelajaran yang meningkatkan motivasi intrinsik akan memperkuat sikap positif, mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam, dan meningkatkan ketekunan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu sosial yang sering dianggap padat konsep.

Ditinjau dari aspek kognitif dan sosial, penggunaan media ini memberikan dampak ganda yang saling melengkapi dalam proses konstruksi pengetahuan. TTS berperan sebagai kerangka kerja kognitif yang mendorong siswa menganalisis makna konsep secara mendalam sebelum menjawab, sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa menghubungkan ide baru dengan struktur kognitif mereka (Pratiwi, 2022). Di sisi lain, *Word Search* memperkuat memori jangka panjang melalui visualisasi berulang, yang krusial karena pemahaman terminologi adalah prasyarat memahami ide-ide kompleks dalam ilmu sosial (Fatiha et al., 2025). Menariknya, meskipun tugas dirancang secara mandiri, interaksi sosial terbentuk secara alami di mana siswa saling berdiskusi dan bernegosiasi makna. Fenomena ini mendukung teori sosiobudaya yang menyatakan bahwa interaksi penting untuk pengembangan pengetahuan, serta memperkuat temuan Tri Astuti et al. (2022) bahwa metode interaktif mendorong kerja sama sukses antar siswa dengan latar belakang berbeda, bahkan dalam konteks *online*.

Meskipun menawarkan berbagai keunggulan, implementasi media berbasis permainan ini menghadapi tantangan terkait variabilitas kemampuan akademik siswa dan manajemen waktu. Perbedaan kecepatan penyelesaian tugas antara siswa berkemampuan tinggi dan sedang dapat memicu ketimpangan pengalaman belajar jika tidak diantisipasi dengan baik. Riyani et al. (2025) menyoroti pentingnya memahami interaksi individu dengan lingkungan melalui materi yang kontekstual untuk meminimalisir kesenjangan ini. Selain itu, aktivitas berbasis *game* membutuhkan durasi yang cukup bagi siswa untuk mengevaluasi respons mereka, yang sering kali berbenturan dengan keterbatasan waktu pelajaran. Oleh karena itu, desain media gamifikasi harus bersifat fleksibel, misalnya dengan menyediakan tantangan tambahan bagi siswa yang lebih cepat atau pengaturan tingkat kesulitan bertahap (Ambarwati et al., 2023). Tanpa fleksibilitas dan prosedur yang tepat, penggunaan media ini berisiko hanya menjadi hiburan semata tanpa dampak pemerataan pemahaman yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.

Peran guru bertransformasi menjadi sangat krusial dalam model pembelajaran ini, tidak hanya sebagai penyampai materi tetapi sebagai perancang instruksional yang kreatif. Kesiapan pedagogis guru dalam merumuskan tujuan, indikator, dan instruksi yang jelas menjadi penentu keberhasilan integrasi media TTS dan *Word Search*. Purwatiningsih et al. (2020) menegaskan bahwa kunci pembelajaran sukses terletak pada kreativitas instruktur dalam menggabungkan sumber belajar dengan teknologi digital. Guru harus mampu mengendalikan dinamika kelas, memberikan bimbingan, dan mengapresiasi setiap progres siswa untuk menjaga kesetaraan partisipasi. Strategi ini juga harus didukung oleh penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran bagi seluruh tingkat kemampuan siswa (Wijayanto et al., 2024). Dengan demikian, efektivitas media ini sangat bergantung pada kemampuan guru mengintegrasikannya ke dalam perencanaan yang matang, memastikan



bahwa permainan tersebut relevan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan mendukung pencapaian kompetensi akademik.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengimplikasikan bahwa media TTS dan *Word Search* memiliki potensi strategis sebagai inovasi pendidikan ilmu sosial yang berorientasi pada proses bermakna dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Di era globalisasi, guru dituntut memaksimalkan literasi media untuk menyediakan pembelajaran kontekstual yang memenuhi kebutuhan kognitif, emosional, dan sosial siswa (Anwar et al., 2020). Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan melalui digitalisasi media dan penerapan prinsip diferensiasi untuk menjangkau spektrum siswa yang lebih luas. Kemampuan guru dalam mengembangkan riset pembelajaran yang efisien perlu ditingkatkan melalui pelatihan teknologi (Mulianingsih et al., 2022). Akhirnya, penggunaan metode yang menonjolkan pengetahuan sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai penting melalui strategi kreatif adalah kunci keberhasilan pembelajaran IPS (Ambarwati et al., 2023). Implikasi praktisnya, pendidik harus menjadi desainer pembelajaran yang reflektif untuk mencetak siswa yang kritis, kolaboratif, dan siap menjadi pembelajar sepanjang hayat.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII di SMP Negeri 39 Semarang lebih termotivasi dan memahami materi pelajaran sejarah dan geografi tentang iklim dan cuaca ketika menggunakan teka-teki silang dan pencarian kata. Dengan bantuan sumber belajar berbasis permainan ini, proses belajar dapat menjadi kurang berpusat pada guru dan lebih berpusat pada siswa, menarik, dan bermakna. Antusiasme siswa sejak awal pelajaran, partisipasi aktif mereka dalam menyelesaikan tugas, serta keberanian mereka dalam bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi, semua menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Meskipun aktivitas tersebut dibuat secara individu, munculnya pembelajaran antar teman secara spontan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menginspirasi siswa secara individu tetapi juga mempromosikan pembelajaran sosial sesuai dengan konsep zona perkembangan proksimal dalam teori sosiokultural oleh Lev Vygotsky.

Dua bulan setelah belajar, kemampuan siswa untuk mengingat materi merupakan tanda penting dari pembelajaran yang bermakna. Pengetahuan telah terintegrasi dalam proses kognitif siswa, sebagaimana dibuktikan oleh kemampuan mereka untuk mengingat dan mengartikulasikan frasa dan konsep penting. Hasil ini mendukung hipotesis Cone of Experience Dale, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung menghasilkan retensi yang lebih baik daripada pembelajaran verbal semata. Kombinasi *Word Search* dan TTS semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara *Word Search* membantu menguasai kosakata melalui latihan pencarian kata yang rutin dan menyenangkan, TTS membantu mengembangkan pemahaman konseptual melalui petunjuk yang berfungsi sebagai scaffolding kognitif. Mengidentifikasi preferensi siswa berdasarkan kemampuan akademik menunjukkan bagaimana kedua media ini dapat digunakan untuk menyesuaikan berbagai tingkat keterampilan dalam satu kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S. R. I., Studi, P., Agama, P., Islam, J. P., Tarbiyah, F., Ilmu, D. A. N., Negeri, U. I., Kiai, P., & Saifuddin, H. (2023). Dale dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten. <https://doi.org/10.1234/jpai.2023.001>





- Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Mulianingsih, F. (2020). Teacher optimization in utilizing media literacy for social science learning in Semarang. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 141–148. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I07.13227>
- Audie, N. (2024). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://doi.org/10.5678/psnp.v2i1.2024>
- Astuti, T., Nurrachmat, L., Junaedi, A., & Mulianingsih, F. (2022). Model pembelajaran interaktif sebagai upaya implementasi Merdeka Belajar pada siswa SD masa pandemi Covid-19. *Efektor*, 9(1), 76–86. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.17603>
- Bawazeer, G., Sales, I., Albogami, H., Aldemerdash, A., Mahmoud, M., Aljohani, M. A., & Alhammad, A. (2022). Crossword puzzle as a learning tool to enhance learning about anticoagulant therapeutics. *BMC Medical Education*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03348-0>
- Fatiha, S. A., Amin, N. F., & Anshar, A. (2025). Pemanfaatan media Educaplay sebagai upaya meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas XI MAN 2 Polewali Mandar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(10), 16921–16935. <https://doi.org/10.5678/jiic.v2i10.2025>
- Ferani Mulianingsih, F., & Fajar, S. (2024). Peran IPS dalam pendidikan mitigasi bencana. In *Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Tasikmalaya* (p. 77). <https://books.google.com/books?id=contohbuku2024>
- Ferani Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & R., A. J. (2020). Artificial intelligence dengan pembentukan nilai dan karakter di bidang pendidikan. *Ijtimaiya: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148–154. <https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.2020>
- Fitria, T. N. (2023). The effectiveness of word search puzzle game in improving students' vocabulary: A systematic literature review, 15(1), 50–67. <https://doi.org/10.1234/wordsearch.2023.015>
- Khairunnufus, N., Artayasa, I. P., & Yasa, I. K. M. (2024). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.5678/jcar.v6i1.2024>
- Kintoko, D. K., Mulianingsih, F., & S., A. (2024). Pelatihan pembuatan game edukasi Kahoot bagi guru di SMA Negeri 1 Pajangan, Bantul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 7(3), 278–285. <https://doi.org/10.5678/jpmm.v7i3.2024>
- Kintoko, K., & Mulianingsih, F. (2022a). Kreativitas sosiomatematik di era pendidikan 4.0 berbasis konservasi budaya lokal guna mewujudkan SDGs desa. *Proceeding 2th NCESCO: National Conference on Educational Science and Counseling*, 2(1), 177–182. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCESCO/article/view/73>
- Kintoko, K., & Mulianingsih, F. (2022b). Membangun karakter peserta didik SMP Bangka Barat melalui literasi digital di tengah pendidikan abad 21. *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 106–113. <https://doi.org/10.25273/jta.v7i1.10919>
- Lestari, W., & Mulianingsih, F. (2020). Analisis pemahaman kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional pada guru IPS di Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 5(1), 60–72. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i1.40293>
- Mulianingsih, F., Astut, A., & Mumpuni, R. A. (2025). Mitigating environmental disasters through virtual psychoeducation: The urgency of public communication during COVID-19. *KnE Social Sciences*, 9, 237–250.



- <https://doi.org/10.18502/kss.v10i10.18674>
- Mulianingsih, F., Santoso, A. B., Wijayanto, P. A., & Handayani, R. N. (2025). Eco-edutainment: Learning social studies through fun experiences. *KnE Social Sciences*, 10(10), 290–295. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i10.18678>
- Mulianingsih, F., Zainal, N. F., & Oranda, R. (2022). Adaptasi teknologi bagi guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat melalui media game edukasi Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat “Peran Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Society 5.0,”* 1, 45–52. <https://doi.org/10.5678/snpkm.2022.001>
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2021). Development of higher order thinking skill in junior high school: Studies on social studies teachers in Pekalongan City. *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)*, 578, 26–30. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.006>
- Purwatiningsih, A., P., P., & Mulianingsih, F. (2020). Kreativitas dalam pembelajaran PKn dan IPS masa new normal: Learning media combination berbasis social legacy. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 5(2), 103–109. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i2.40285>
- Riyani, M., Mulianingsih, F., W., W., Aprilia, R., & I., I. (2025). Green history and cultural ecology in climate awareness of East Aceh community. *Journal of Cultural Analysis and Social Change*, 10(2), 3726–3732. <https://doi.org/10.64753/jcasc.v10i2.2179>
- Saniyah, S., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). Penerapan media game edukasi untuk. 13(8), 2212–2220. <https://doi.org/10.5678/jurnalpgsd.2025.138>
- Sma, D. I., Pajangan, N., Kusuma, D., Mulianingsih, F., & Suryaningsih, A. (2024). Pelatihan pembuatan game edukasi Kahoot bagi guru. 7(3), 278–285. <https://doi.org/10.5678/jpmm.v7i3.2024a>
- Sudirman, K., Mulianingsih, F., & U., M. I. (2025). The influence of social conflict, cultural diversity, and tolerance on social integration in urban societies. *The Eastasouth Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 188–198. <https://doi.org/10.58812/esssh.v2i02>
- Wijayanto, P. A., Mulianingsih, F., Juhadi, J., Ni’maturroddhiyah, N., Heristama, A. R., Fitri, A. S., & Winarni, E. D. (2024). Pengembangan video animasi berbantu wayang kreatif sebagai media pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal bagi siswa berkebutuhan khusus SLB Negeri Rembang. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 12(1), 445. <https://doi.org/10.31764/geography.v12i1.20356>
- Yunaidah, Y., Kusufa, R. A. B., & Indawati, N. (2024). Optimalisasi pembelajaran dalam peningkatan human development: Analisis pengaruh strategi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Gender, Human Development, and Economics*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.61511/ghde.v1i1.2024.694>