

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SEARCH PUZZLE PADA KELAS X IIS SMA NEGERI 16 SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sri Wahyuni H

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: srih4@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan, hasil belajar dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle* pada kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran yang menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and development/R&D*) dengan model pengembangan 4-D yang memiliki empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata presentase 87,85% berkategori "sangat layak", hasil penilaian oleh ahli media dengan rata-rata presentase 83,33 berkategori "sangat layak" dan hasil penilaian oleh ahli evaluasi dengan rata-rata presentase 86,56% berkategori "sangat layak". (2) Hasil belajar siswa meningkat dari 10% menjadi 100% dari penilaian yang dilakukan berupa *Pretest* dan *Posttest*. (3) Respon siswa dengan rata-rata presentase yang diperoleh adalah 93,33% berkategori "sangat layak". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*, hasil belajar

Abstract

This study aims to describe the feasibility, learning outcomes and students responses of Word Search Puzzle learning media in Social X class of SMAN 16 Surabaya 2017/2018 academic year. This research is a type of learning media development research using the development research methods (Research and development / R & D) with a 4-D development model that has four stages, namely defining, designing, developing and distributing. Based on the results of the research, it is known that: (1) The assessment results by material experts with an average percentage of 87.85% are categorized as "very feasible", the results of the assessment by media experts with an average percentage of 83.33 are categorized as "very feasible" and the results of evaluation by evaluation experts with an average percentage of 86 , 56% was categorized as "very feasible". (2) Student learning outcomes increase from 10% to 100% of the assessment carried out in the from Pretest and Posttest. (3) Response of students with an average percentage obtained 93,33% in the category of "very feasible". Thus, the development of Word Search Puzzle learning media is very feasible to be used as a learning media for X Social class SMA Negeri 16 Surabaya.

Keywords : The Development Of Word Search Puzzle Learning Media, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia berkualitas merupakan salah satu hal yang penting dan sangat dibutuhkan dalam sebuah negara untuk dapat mencapai kesejahteraan suatu negara. Dalam Undang-undang Sisdiknas, dikatakan sumber daya manusia yang berkualitas memiliki ciri-ciri seperti memiliki jasmani dan rohani yang kuat, memiliki keterampilan yang memadai, memiliki intelektual dan akal yang cerdas, memiliki semangat dan kesungguhan kerja serta profesional, memiliki pendirian yang teguh, dan memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan. Dapat disimpulkan bahwa sumber daya manusia berkualitas merupakan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan yang ahli, produktif, profesional dan dapat bersaing

secara sehat dalam dunia kerja. Salah satu cara membentuk sumber daya manusia tersebut yaitu dengan pendidikan.

Pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia untuk menjalani kehidupannya sehingga begitu penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, memperluas pengetahuan dan dapat memberi bekal hidup kepada manusia sehingga dapat mencapai cita-cita yang diinginkan, mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup setinggi-tingginya serta mendorong dan mengupayakan peningkatan kemampuan untuk menjadi individu atau manusia yang berkualitas yang memiliki daya saing yang kuat. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah

satu investasi berjangka panjang yang bernilai strategis yang dapat mempengaruhi kelangsungan kehidupan manusia di dunia.

Pendidikan berkaitan dengan proses belajar mengajar baik yang diperoleh secara formal maupun nonformal untuk mendapatkan pengetahuan. Pengetahuan yang diperoleh secara formal akan berpengaruh terhadap pola pikir, perilaku dan akhlak sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. Untuk mencapai pemahaman dan pengetahuan yang lebih maksimal peran pendidik sangatlah dibutuhkan. Peran pendidik sangat dibutuhkan karena pendidiklah yang berinteraksi dan berkomunikasi langsung dalam proses pembelajaran. Pendidik memiliki peran yang beragam yaitu pendidik, pembimbing, pemimpin, inovator, penasihat, pendorong kreatifitas, emansipator, pengelola pembelajaran dan terutama yang paling menonjol adalah sebagai pengajar (Pullas dan Young dalam Arsyad, 2013). Pendidik sebagai pengajar dan tentu bertugas untuk menyampaikan berbagai informasi, pengetahuan, norma, nilai dan lainnya kepada peserta didik. Namun dalam penyampaian informasi ini, pendidik harus mengetahui bagaimana cara menyampaikan informasi agar mudah dipahami peserta didik. Salah satu caranya yaitu melalui perantara yang biasanya disebut dengan media pembelajaran.

Dalam hasil observasi, wawancara dan angket studi pendahuluan kepada peserta didik, mendapatkan informasi bahwa saat proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan media papan tulis dengan metode ceramah dan lembar kerja siswa. Pendidik belum secara maksimal memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah. Dalam hasil angket, 79,36% peserta didik mengatakan bahwa penggunaan media papan tulis dengan metode ceramah serta lembar kerja siswa secara terus menerus menimbulkan kurang maksimalnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran karena dinilai belum cukup menarik. Dalam hasil observasi, lembar kerja siswa yang digunakan belum sesuai dengan silabus revisi mata pelajaran ekonomi tahun 2017, namun masih menggunakan silabus sebelumnya dan materinya dalam lembar kerja siswa belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik karena hanya mencantumkan inti materi saja sehingga perhatian peserta didik terhadap pelajaran jadi kurang maksimal, tingkat pemahaman dan penyerapan materi pelajaran yang disampaikan juga belum maksimal dalam proses pembelajaran. Pendidik

yang berperan penting dalam proses pembelajaran harus mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik mampu terlibat lebih aktif dan berkomunikasi serta dapat berinteraksi dengan baik dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan media sebagai perantara yang sesuai dengan materi pelajaran guna untuk menyampaikan informasi yang akan diterima dalam proses pembelajaran oleh peserta didik.

Media dalam artian besar adalah manusia, materi atau kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh sikap, pengetahuan dan keterampilan (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2013). Pengertian media secara khusus dalam proses pembelajaran lebih diartikan sebagai alat fisik seperti alat-alat grafis, elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual.

Media sering disebut dengan *mediator* yang artinya menjadi penengah antara dua pihak yang ikut serta dan mendamaikan (Fleming dalam Arsyad, 2013). Media juga dapat diartikan sebagai perantara dalam mengantarkan atau memberikan informasi antara sumber dengan penerima informasi (Heinich dalam Arsyad, 2013). Beberapa alat seperti televisi, radio, gambar, bahan-bahan cetakan dan sebagainya disebut dengan media komunikasi. Sedangkan apabila media tersebut mengandung pesan yang bertujuan sebagai pengajaran disebut media pembelajaran.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kelayakan, (2) hasil belajar dan (3) respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle* pada kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018.

Batasan penelitian pengembangan ini yakni menggunakan model pengembangan media 4-D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Tapi peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Kriteria kelayakan media pembelajaran pada materi Lembaga Jasa Keuangan yang ditinjau oleh ahli materi, ahli evaluasi dan ahli media.

Media yang dapat memotivasi diri secara nyata memiliki daya tarik yang kuat salah satunya adalah *games* dan *puzzle* (Fenry Adenan dalam Dessi, 2014). *Games* dan *Puzzle* merupakan media yang dapat memotivasi karena *puzzle* memberikan

tantangan yang biasanya dapat diselesaikan dengan baik. *Word Search Puzzle* merupakan permainan pencarian kata, sejenis teka-teki dimana telah disediakan huruf-huruf secara acak dengan cara menandai huruf tersebut yang biasanya berbentuk persegi dan persegi panjang dan dapat ditemukan secara horizontal, vertikal maupun diagonal. Dalam permainan ini, kata-kata yang tersembunyi sering disediakan. Strategi menemukan kata-kata yaitu dengan melewati puzzle kiri ke kanan (atau sebaliknya) dan mencari huruf pertama dari kata (jika kata telah disediakan), dengan melihat huruf kapital dan terakhir dengan mencari huruf ganda. Jika daftar kata tidak tersedia, maka cara untuk menemukan kata-kata yaitu dengan membaca baris horizontal ke belakang dan ke depan begitupun dengan vertikal dan diagonal.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran untuk digunakan saat proses belajar mengajar dan harus memiliki kriteria kelayakan seperti dalam kualitas isi dan tujuan digunakannya media, kualitas instruksional dari media dan kualitas teknis dari media tersebut (Walker & Hess dalam Arsyad, 2013). Adapun media layak jika telah memenuhi syarat dari beberapa aspek yakni aspek kevalidan, aspek kepraktisan dan aspek keefektifan (Nieveen dalam Plomp, 2010).

Dengan adanya keselarasan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik baik berupa angka atau skor setelah melakukan tes pada akhir pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono dalam Dessi, 2014). Nilai yang diperoleh peserta didik dapat menjadi alat ukur sejauh mana peserta didik telah memahami dan mengerti materi pelajaran yang telah disampaikan. Hasil belajar dapat mencakup dalam bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotor yang akan mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik (Sudjana, 2009). Indikator hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* dilakukan sebelum penggunaan pengembangan media pembelajaran dan *post-test* sesudah penggunaan pengembangan media pembelajaran. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik baik dalam bentuk angka maupun skor yang akan menjadi acuan seberapa besar tingkat pengetahuan dan pemahaman pada materi pembelajaran yang

diukur dari bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotor dan merupakan suatu hal yang akan tersimpan dalam jangka waktu lama.

Respon dapat diketahui dari perasaan senang dan keminatan peserta didik dalam proses belajar mengajar seperti dalam menguraikan bagian sebuah materi pembelajaran, suasana pembelajaran, format dan gambar, cara pendidik dalam mengajar serta ruangan dalam kelas (Smith, 2010). Menurut Trianto (2010) dalam proses belajar mengajar terdapat 2 respon, yaitu respon positif dan respon negative. Respon positif adalah tindakan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku siswa. Sedangkan respon negatif adalah penurunan pada perilaku siswa yang harus dihentikan pada pemberian yang mempengaruhi tidak menyenangkan. Keuntungan respon bagi siswa adalah untuk menumbuhkan semangat dalam belajar, menumbuhkan rasa percaya diri dan dapat mengkondisikan suasana belajar. Indikator respon siswa adanya interaksi, adanya perasaan senang, minat dalam proses pembelajaran. Respon peserta didik dengan berupa angket dapat dihitung melalui penilaian kelayakan (Walker Hess dalam Arsyad, 2013).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode "*Research and development/R&D*". Dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Penelitian "*Research and development/R&D*" untuk menciptakan produk dan menguji keefektifan serta kelayakan produk (Sugiyono dalam Enik, 2014).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4-D yang terdiri dari empat tahap yakni tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran (Thiagarajan dan Semmel dalam Trianto, 2010).

Skema dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Sumber : dimodifikasi dari thiagarajan

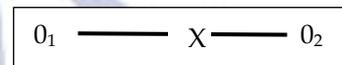
Gambar 1. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Beberapa tahap-tahap prosedur penelitian ialah sebagai berikut: (1) Tahap Pendefinisian (*define*) bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dimulai dari menganalisis Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran dan batasan teori pembelajaran. Tahap ini memiliki lima langkah pokok yakni (a) analisis ujung depan untuk menetapkan masalah pokok yang mendasar yang sedang dihadapi dalam proses belajar mengajar (b) analisis siswa yang untuk mengetahui karakteristik-karakteristik peserta didik yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan (c) analisis konsep yang bertujuan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan meliputi KD dan materi pembelajaran (d) analisis tugas yang untuk mengetahui kemampuan intelektual yang dimiliki oleh peserta didik dan untuk memastikan ulasan tugas yang akan diberikan dalam materi pembelajaran (e) analisis perumusan tujuan pembelajaran untuk mengetahui, merangkum hasil dari gabungan antara analisis konsep dan analisis tugas. Tujuan utama dari lima langkah pokok ini untuk mengetahui rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik. (2) Tahap Perancangan media yang akan dikembangkan divalidasi oleh ahli media, materi dan evaluasi (*design*), (3) Tahap Pengembangan (*development*) media.

Pengembangan media didesain menggunakan aplikasi berbasis *Coreldraw X7* dan *Photoshop*. Pada pengembangan ini terdapat penilaian validasi, revisi dan uji coba media.

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini merupakan model penelitian yang menggunakan *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2015). *Pretest* dilakukan sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan *posttest* dilakukan setelah perlakuan (*treatment*).

Berikut merupakan desain dari model tersebut :



Sumber: Sugiyono (2016)

Gambar 2. model *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O_1 = *pretest*

O_2 = *posttest*

X = perlakuan

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle* ini adalah peserta didik kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya sebanyak 20 peserta didik. Jumlah responden sebanyak 20 peserta didik. Jika jumlah responden kurang dari 10, maka data kurang dapat mewakili populasi dan sebaliknya jika responden melebihi 20 maka data melebihi populasi yang dibutuhkan (Sadiman, 2010).

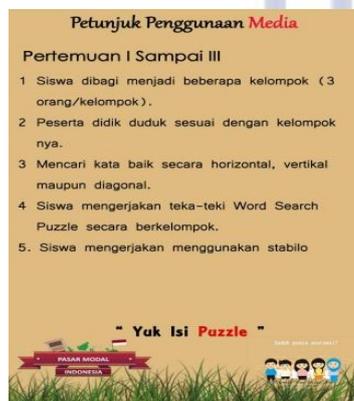
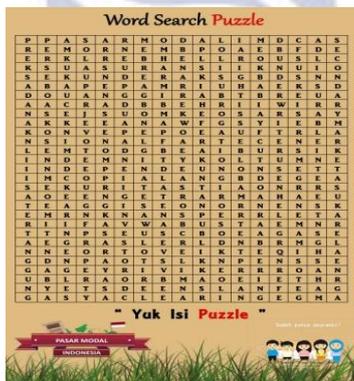
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah jenis kuantitatif yang berupa validasi, lembar test dan lembar angket. Sedangkan jenis data kualitatif berupa masukan, saran dan komentar dari telaah dari ahli materi, evaluasi dan media.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar telaah, lembar validasi, lembar tes hasil belajar dan lembar angket respon siswa yang menggunakan skala *Likert* dan skala *Guttman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4-D yang terdiri dari empat tahap yakni tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran (Thiagarajan dan Semmel dalam Trianto, 2010).



Gambar 3. Word Search Puzzle

dikembangkan. Dalam hal penilaian ini terdapat tiga validator yakni dua ahli materi dan evaluasi dan ahli media. Dalam penilaian yang dilakukan akan memperoleh kritik, komentar dan saran serta masukan yang akan menjadi pedoman untuk merevisi produk agar media pembelajaran *Word Search Puzzle* layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kelayakan media pembelajaran *Word Search Puzzle* dapat diketahui dari hasil penilaian validasi oleh ahli materi (dosen Pendidikan Ekonomi dan guru ekonomi SMA Negeri 16 Surabaya) dan ahli media (dosen Teknologi Pendidikan). Di bawah ini adalah hasil penilaian oleh ketiga validator sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*

No	Komponen yang Dinilai	Persentase	Kategori Kelayakan
1	Validasi oleh ahli materi	87,85%	Sangat layak
2	Validasi oleh ahli evaluasi	86,87%	Sangat layak
3	Validasi oleh ahli media	82,22%	Sangat layak
4	Respon siswa	93,33%	Sangat layak
Jumlah		350,27%	
Rata-rata persentase		87,56%	Sangat layak

Sumber: peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi tersebut, diketahui bahwa rata-rata hasil validasi dan respon siswa adalah sebesar 87,56% termasuk dalam kategori sangat layak yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran (Riduwan, 2015). Dimana pada validasi oleh ahli materi memperoleh hasil rata-rata 87,85% berkategori sangat layak, validasi oleh ahli evaluasi memperoleh hasil rata-rata 86,87% yang berkategori sangat layak dan validasi oleh ahli media memperoleh hasil rata-rata 82,22% yang berkategori sangat layak. Kelayakan materi dengan presentase sebesar 95,56% termasuk kategori sangat layak (Nugroho, 2013). Media layak jika memenuhi syarat dari aspek kevalidan, aspek kepraktisan dan aspek keefektifan (Nieveen dalam Plomp, 2010). Hasil kevalidan dikatakan telah valid jika tital rata-rata nilai 61% sampai dengan 100% berkategori "Layak" dan "Sangat layak" (Ridwan, 2015).

Sumber : Peneliti, 2018

Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu dilakukan telaah dan validasi untuk memperoleh kesempurnaan produk yang akan

Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila nilai yang didapatkan kurang dari sama dengan 74, peserta didik melakukan *pretest* sebelum digunakannya media pembelajaran dan melakukan *posttest* setelah digunakannya media pembelajaran *Word Search Puzzle*. Berikut ini adalah hasil penilaian siswa.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa (*Pretest Posttest*)

No	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	50	75
2	65	85
3	55	80
4	50	80
5	45	75
6	70	90
7	65	85
8	60	85
9	40	75
10	45	80
11	70	90
12	55	75
13	50	85
14	55	85
15	50	80
16	65	90
17	75	85
18	80	95
19	70	85
20	55	80
Jumlah Ketuntasan	2	20
Presentase Ketuntasan	10%	100%

Sumber: diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel hasil *pretest* dan *posttest* diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya pada nilai *pretest* hanya terdapat 2 peserta didik yang tuntas dengan nilai 75 dan 80 yang sesuai dengan KKM yang diterapkan pada mata pelajaran ekonomi. Presentase ketuntasan yang didapatkan hanya 10%. Sedangkan dalam nilai *posttest* yang didapatkan seluruh peserta didik atau 20 peserta didik sudah tuntas dengan presentase ketuntasan sebesar 100%.

Menurut Hamalik (Murwiyati, 2014) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Respon Siswa

Dari hasil penelitian uji coba terbatas yang dilakukan pada 20 peserta didik kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya dan mengisi angket yang berupa penilaian dari Media Pembelajaran *Word Search Puzzle*. Dari hasil yang diperoleh yaitu dengan rata-rata hasil presentase 93,33% berkategori sangat layak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media layak jika memenuhi syarat dari aspek kevalidan, aspek kepraktisan dan aspek keefektifan (Nieveen dalam Plomp, 2010). Hasil kevalidan oleh validator dikatakan telah valid jika rata-rata total nilai sebesar 61% sampai dengan 100% berkategori "Layak" dan "Sangat Layak" (Ridwan, 2015).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle*, dimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan permainan *Word Search Puzzle* mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai yang memuaskan.

PENUTUP

Simpulan

Dapat diuraikan dari hasil penelitian bahwa: (1) Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle* pada kelas X IIS SMA berkategori sangat layak dilihat dari hasil yang diperoleh dari validasi ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media diperoleh hasil rata-rata 85.54 % yang berkategori sangat layak. (2) Hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Word Search Puzzle* pada kelas X IIS SMA menunjukkan peningkatan dari 20% menjadi 100% setelah menggunakan media, maka media pembelajaran *Word Search Puzzle* dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran (3) Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Word Search Puzzle* sebanyak 93,33% berkategori sangat layak, sehingga media sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Saran

Peneliti memberi saran sebagai berikut: (1) Disarankan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* digunakan pada kompetensi dasar lainnya dan pada mata pelajaran lainnya. (2) Disarankan untuk menambah jumlah soal secara detail dengan tingkat kesulitan soal yang lebih bervariasi. (3) Disarankan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* ini dikembangkan lagi menjadi media yang

berbasis elektronik yang dapat digunakan melalui ponsel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arief, Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Murwiyati, Dessi. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VII Di Smp N 4 Wates, (2).
- Orawiawtnakol, Wiwat. 2013. Crossword Puzzle as a Learning Tool for Vocabulary Development. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 11, 413–428.
- Plomp, Tjeerd. 2010. “Educational Design Research an introduction”. Dalam Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen (Ed.) *An Introduction to Educational Design Research Enschede*. SLO*Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Rahma, Widyaningsih, dan Mawartiningsih, Lilik. 2016. Pengembangan Magic Crossword Puzzle sebagai Media Pembelajaran Ipa untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(1).
- Ratnaningsih, Tri. 2010. Penggunaan Evaluasi Word Search Puzzle untuk Meningkatkan Kekayaan Kosakata Biologi Siswa Pada Pokok Bahasan Zat Aditif Dan Psikotropika Kelas VIII Smp N 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Kota Pena.
- Sadiman, Arief. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santi. *The Effectiveness of Word Search Puzzle Games on Vocabulary Mastery for the Students of First Grade in Mts Muhammadiyah 1 Malang*. (Skripsi) Universitas Muhammadiyah Malang. Malang : 2015
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Smith, Mark. K. 2010, *Teori Pembelajaran Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka
- Sudjana, Nana. dan Ahmad. Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Vossoughi, Hossein., & Zargar, Marzieh. 2009. Using Word Search Puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iraian EFL Learners. *Journal of Teaching English as a Foreign Language and Literature of Islamic Azad University of Iran*, 1(1), 79-85.
- Widiastuti, Enik. 2016. Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.
- Nugroho, Aris Prasetyo. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Diinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1 (1), 11.