

**PENGARUH MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA
PELAJARAN PPKN KELAS VIII SMPN 26 BANDUNG**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Kewarganegaraan*



Oleh:
Ria Aulia Markum
NIM 1701214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

**PENGARUH MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA
PELAJARAN PPKN KELAS VIII SMPN 26 BANDUNG**

**Oleh:
Ria Aulia Markum
NIM 1701214**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan

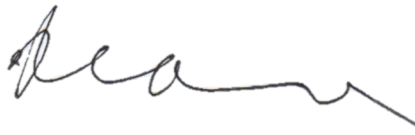
© Ria Aulia Markum
Universitas Pendidikan Indonesia
2021

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotocopi, atau dengan cara lainnya tanpa seizin Peneliti

LEMBAR PENGESAHAN

**RIA AULIA MARKUM
NIM 1701214**

**PENGARUH MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA
PELAJARAN PPKN KELAS VIII SMPN 26 BANDUNG**



Prof. Dr. Endang Danial AR., M.Pd., M.Si.
NIP. 19500502 197603 1 002

Pembimbing II



Dr. Rahmat, M.Si.
NIP. 19580915 198603 1 003

**Mengetahui dan Menyetujui
Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Susan Fitriyanti, M.Pd.
NIP. 198207302009122004

**Skripsi Ini Diuji pada
Hari/Tanggal
Tempat
Panitia Ujian Terdiri:**

**: Senin, 21 Juni 2021
: Sidang Online Melalui Aplikasi Zoom**

1. Ketua:



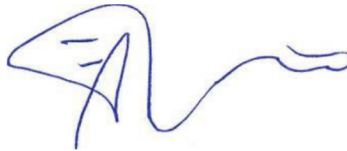
Dr. Agus Mulyana, M.Hum.
NIP. 196608081991031002

2. Sekretaris:



Dr. Susan Fitriyasari, M.Pd.
NIP. 198207302009122004

3. Penguji:



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed
NIP. 196308201988031001



Prof. Dr. Hj. Kokom Komalasari, M.Pd.
NIP. 197210012001122001



Dr. Iim Siti Masvitoh, M.Si.
NIP. 1962010219860820

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Media *Word Search Puzzle* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Smpn 26 Bandung** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2021
Yang membuat pernyataan,



Ria Aulia Markum
NIM 1701214

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur Peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas izin-Nya Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PENGARUH MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMPN 26 BANDUNG**”.

Skripsi ini Penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.

Adapun tujuan disusunnya skripsi ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media *word search puzzle* dalam mata pelajaran PPKn kelas VIII SMPN 26 Bandung.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini, sehingga segala kendala dan kesulitan dalam menyelesaikannya dapat teratasi. Peneliti berharap segala kebaikan tersebut akan Allah balas dengan kebaikan yang berlipat. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi Peneliti khususnya. Aamiin yaa Rabbal alamiin.

Bandung, Juni 2021



Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT, karena rahmat, bantuan dan berkah yang diberikannya kepada peneliti, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Doa dan salam selalu dicurahkan kepada Nabi Muhammad Sollaahu'alaihi wa salam yang telah menjadi jalan untuk umat manusia terlepas dari jalan yang gelap gulita menuju jalan yang terang benderang.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian dan penyusunan artikel ini. Pada saat penulisan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua, Bapak Markum Effendi (Alm) dan Ibu Djati Mulyani, yang telah membesarkan saya, memberikan pembelajaran hidup yang sangat berharga, bimbingan, arahan, motivasi, dukungan baik secara materil maupun moril sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Tidak lupa Peneliti mengucapkan terimakasih kepada saudara laki-laki, Bino Handrianto yang telah menjadi sosok penyemangat saya untuk berbagi cerita baik suka maupun duka. Serta anggota keluarga lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
2. Rektorat Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menempuh jalur pendidikan sarjana dan semoga dapat melanjutkan pada jalur magister.
3. Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah membantu saya dalam mengurus persyaratan administrasi selama perkuliahan berlangsung.
4. Dr. Susan Fitriyani, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan yang senantiasa memimpin Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan ini agar lebih baik kedepannya.
5. Sri Wahyuni Tanzhil, M.Pd., selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi dari sejak awal masuk kuliah hingga menyelesaikan studi.
6. Prof. Dr. Endang Danial AR, M.Pd., M.Si. selaku pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada Peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.

7. Dr. Rahmat, M.Si., selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada Peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
8. Seluruh dosen mata kuliah di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan yang telah membimbing, memberikan ilmu sebagai bekal untuk meraih mimpi dimasa depan yang akan datang, semoga ilmu yang peneliti dapatkan dapat berguna untuk kehidupan selanjutnya.
9. Pihak administrasi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan yang sangat ramah dan terbuka untuk memberikan pelayanan administrasi bagi para mahasiswanya.
10. Sahabat seperjuangan yang dikenal sebagai “Nitizen” yang di dalamnya berisikan 6 orang yaitu Peneliti sendiri, Wafa Khairunnisa, Rismayanti Nurul Aini, Sapta Yulianti, Nadira Nur Agiska, dan Anggraini Tri Widaningrum yang telah mengisi moment-moment berharga selama menjalani kuliah.
11. BEM dan DPM Himpunan Mahasiswa Civics Hukum (HMCH) yang telah memberikan kesempatan kepada Peneliti untuk dapat bergabung menjadi keluarga besar dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam berorganisasi.
12. Mahasiswa Pecinta Alam Civics Hukum (MAPACH) yang telah memberikan kesempatan kepada Peneliti untuk dapat bergabung menjadi keluarga besar dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam berorganisasi khususnya dalam bidang kepercintaan alaman.
13. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Kewarganegaraan 2017 yang telah menjadi rekan seperjuangan selama kuliah 4 tahun.
14. Serta semua orang yang telah membantu Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMPN 26 BANDUNG

Wabah pandemi Covid-19 menimbulkan dampak yang begitu luas pada kehidupan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Menurut hasil temuan di lapangan, dengan dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh secara *online* yang berkepanjangan menimbulkan dampak kejenuhan peserta didik dalam belajar, turunnya motivasi belajar, sehingga dapat mempengaruhi pada hasil pembelajaran. Berdasarkan temuan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan media berbasis *games word search puzzle* dalam pembelajaran *online* sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan media *word search puzzle* pada mata pelajaran PPKn, untuk mencari tahu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *word search puzzle*, dan untuk melihat efektivitas penggunaan media *word search puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMPN 26 Bandung dengan sampel sebanyak 72. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan tes, skala sikap, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *word search puzzle* dalam pembelajaran PPKn memberikan sebuah inovasi baru dan memberikan suasana pembelajaran yang berbeda tentunya menyenangkan sehingga dapat mendorong motivasi belajar yang tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar yang signifikan setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut terbukti secara empiris bahwa penerapan media *word search puzzle* sangat efektif diterapkan sehingga menunjukkan suasana belajar yang menyenangkan peserta didik dan memberikan hasil pembelajaran yang bermakna dalam Pembelajaran PPKn.

Kata Kunci : *Word Search Puzzle*, Hasil belajar, Mata Pelajaran PPKn

ABSTRACT

THE EFFECT OF WORD SEARCH PUZZLE MEDIA TO IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS VIII PPKN SMPN 26 BANDUNG

The Covid-19 pandemic has had a wide impact on people's lives, especially in the field of education. According to the findings in the field, the implementation of prolonged online distance learning has an impact on student saturation in learning, decreased learning motivation, so that it can affect learning outcomes. Based on the findings of these problems, the researchers provided a solution by applying media based on word search puzzle games in online learning as an alternative solution to overcome these problems. The purpose of this study was to determine student responses to the application of word search puzzle media in Civics subjects, to find out student learning outcomes in Civics learning by using word search puzzle media, and to see the effectiveness of using word search puzzle media to increase learning outcomes. This research was conducted in class VIII SMPN 26 Bandung with a sample of 72. The approach used in this study was quantitative with experimental methods. Data collection was carried out using tests, attitude scales, and questionnaires. The results show that the application of word search puzzle media in Civics learning provides a new innovation and provides a different learning atmosphere which is certainly fun so that it can encourage learning motivation which of course can affect learning outcomes significantly after the pretest and posttest. From these results it is empirically proven that the application of word search puzzle media is very effectively applied so that it shows a pleasant learning atmosphere for students and provides meaningful learning outcomes in Civics Learning.

Keywords: *Word Search Puzzle, Learning Outcomes, PPKn Subjects*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Stuktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Tinjauan Mengenai Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	10
2.1.3 Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	12
2.1.4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	12
2.1.5 Prinsip-Prinsip dalam Pemilihan Media Pembelajaran	13
2.1.6 Evaluasi Media Pembelajaran	14
2.2 Tinjauan Mengenai Media Permainan <i>Word Search Puzzle</i>	15
2.2.1 Pengertian Media Permainan (<i>Games</i>).....	15
2.2.2 Pengertian, Jenis, dan Manfaat <i>Media Puzzle</i>	15
2.2.3 Pengembangan Media Berbasis Permainan <i>Puzzle</i> di Era digital.....	17
2.2.4 Pengertian <i>Word Search Puzzle</i>	18
2.2.5 Langkah-langkah dalam Menggunakan Media <i>Word Search Puzzle</i>	20
2.3 Tinjauan Mengenai Hasil Belajar.....	20
2.3.1 Pengertian hasil belajar	20
2.3.2 Tiga Ranah Hasil belajar	20
2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	21

2.3.4 Jenis dan Indikator Hasil Belajar	22
2.4 Tinjauan Mengenai Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	23
2.4.1 Perencanaan dan Pelaksanaan Proses Pembelajaran	23
2.4.2 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	27
2.4.3 Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	28
2.4.4 Komponen Dasar Pendidikan Kewarganegaraan	30
2.4.5 Target Harapan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	31
2.5 Penelitian Terdahulu	31
2.6 Kerangka Pemikiran	33
2.7 Hipotesis Penelitian	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Partisipan	38
3.3 Populasi dan Sampel.....	39
3.3.1 Populasi.....	39
3.3.2 Sampel.....	39
3.4 Operasional Variabel.....	40
3.4.1 Media Word Search Puzzle.....	43
3.4.2 Hasil Belajar PPKn	44
3.5 Instrumen Penelitian	44
3.6. Teknik Analisis Data	46
3.6.1 Teknis Analisis Kualitas Instrumen Data.....	46
3.6.2 Analisis Data Hasil Penelitian	50
3.8 Prosedur dan Alur Penelitian.....	56
3.8.1 Prosedur Penelitian	56
3.8.2 Alur Penelitian	57
BAB IV	59
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Temuan Penelitian	59
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi dan Subjek Penelitian	59
4.1.2 Hasil Uji Coba Instrumen	61
4.1.3 Proses Perencanaan dan Pelaksanaan Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i> dalam Pembelajaran PPKn	71
4.1.4 Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i> dalam pembelajaran PPKn.....	81

4.1.5 Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikannya Perlakuan dengan Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i>	86
4.1.6 Efektivitas Penggunaan Media <i>Word Search Puzzle</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar	96
4.1.7 Uji Hipotesis.....	100
4.2 Pembahasan	103
4.2.1 Tanggapan Peserta Didik terhadap Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i> pada Mata Pelajaran PPKn.....	103
4.2.2 Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn dengan Menggunakan Media <i>Word Search Puzzle</i>	118
4.2.3. Efektivitas Penggunaan Media <i>Word Search Puzzle</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar	121
BAB V	125
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	125
5.1 Simpulan	125
5.1.1 Simpulan Umum.....	125
5.1.2 Simpulan Khusus.....	125
5.2 Implikasi	126
5.2.1 Implikasi Umum.....	126
5.2.2 Implikasi Khusus.....	126
5.3 Rekomendasi.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Ke-1 Semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021	5
Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar	22
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen	38
Tabel 3.2 Operasional Variabel	41
Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Uji Validitas	47
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Uji Reliabilitas	48
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Daya Beda	50
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Gain	51
Tabel 3.8 Tingkat Keberhasilan Pencapaian Kemampuan Siswa	54
Tabel 3.9 Kategori Pernyataan Angket	54
Tabel 3.10 Klasifikasi Kategori Angket	55
Tabel 4.1 Distribusi Jumlah Peserta Didik DI SMPN 26 Bandung TA 2020/2021	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Butir Soal.....	62
Tabel 4.3 Uji Validitas Skala Sikap	63
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Angket.....	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	66
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	67
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Beda Soal	68
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Normalitas Data	70
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Homogenitas Data	70
Tabel 4.10 Penilaian Hasil Penugasan Media <i>Word Search Puzzle</i>	77
Tabel 4.11 Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengetahuan Mengenai Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i>	82
Tabel 4.12 Tanggapan Peserta Didik terhadap Pemahaman Mengenai Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i> dalam Pembelajaran PPKn Sub Pokok Bahasan Semangat dan Komitmen Kebangsaan	83
Tabel 4.13 Tanggapan Peserta Didik terhadap Sikap Mengenai Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i> dalam Pembelajaran PPKn.....	84
Tabel 4.14 Data Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Dilakukannya Perlakuan.....	86
Tabel 4.15 Data Hasil Belajar Aspek Sikap Sebelum dan Sesudah Dilakukannya Perlakuan	90
Tabel 4.16 Data Hasil Belajar Aspek Keterampilan Sebelum dan Sesudah Dilakukannya Perlakuan.....	93
Tabel 4.17 Tabulasi Hasil Angket Peserta didik	96
Tabel 4.18 Perhitungan Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	98
Tabel 4.19 Kriteria Efektivitas Penggunaan Media <i>Word Search Puzzle</i>	99
Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis pada Hasil Belajar Aspek Pengetahuan (<i>Kognitif</i>)	101
Tabel 4.21 Hasil Uji Hipotesis pada Hasil Belajar Aspek Sikap (<i>Afektif</i>)	102
Tabel 4.22 Hasil Uji Hipotesis pada Hasil Belajar Aspek Keterampilan (<i>Psikomotor</i>).....	103
Tabel 4.23 Perhitungan Peningkatan Hasil Belajar	111
Tabel 4.24 Perhitungan Peningkatan Hasil Belajar	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3.1 Alur Penelitian	58
Gambar 4.1 Media <i>Word Search Puzzle</i>	75
Gambar 4.2 Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pengetahuan Mengenai Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i>	105
Gambar 4.3 Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pemahaman Mengenai Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i>	108
Gambar 4.4 Tanggapan Peserta Didik Terhadap Sikap Mengenai Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i>	112
Gambar 4.5 Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penerapan Media <i>Word Search Puzzle</i> ...	117
Gambar 4.6 Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah diterapkannya Media <i>Word Search Puzzle</i>	120
Gambar 4.7 Tabulasi Angket	123
Gambar 4.8 Skema Peningkatan Hasil Belajar	124

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Danial, E dan Tanshzil, S. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS UPI.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya sangat Pening dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Djamarah, S.B. & Aswan, Z. (2002). *Strategi Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- E. Mulyasa (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm 30
- Mujib dan Rahmawati. (2012). *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta : Diva Press
- Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. UIN-Malik Press. Hlm 3
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Cetakan keduabelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Novitasari, A. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung : Erlangga.
- Rohani, A. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Samsuri (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia
- Sanaky, AH, Hujair (2010). *Media Pembelajaran, Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kukaba.
- Setyosari, P & Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Ed. II. Cet II. Jakarta: Predana Media Group

- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lwther, and James D. Russel. (2008). *Instructional Technology and Media For Learning*. Upper Sadle River. New Jersey Columbus.
- Siregar, S. (2004). *Statistik Terapan untuk Penelitian*. Jakarta: Gramedia.
- Slameto. (2012). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:PT Bina aksara
- Soemantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosda Karya dan PPS UPI
- Sudjana, N. (2009). *Penialaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*, Bandung: CV Alfa Beta.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Suherman dan Sukjaya (1990). *Petunjuk Evaluasi untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijayakusumah.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1991). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* Bandung: CV Sinar Baru.
- Sukmadinata, NS. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sumarto, Sj Hetifah. (2003). *Inovasi, Partisipasi dan Good Governance: 20 Prakarsa Inovatif dan Partisipatif di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syah, M. (2011). *Pisikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hlm 39-40
- Winarno, D. (2006). *Paradigma baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno, D. (2014). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi*. Ed. III. Cet. III. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, S. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Yuliani, R. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara)
- Noor, J. (2013) *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kenacana Prendana Media Group.
- Prastowo, A. (2011). *Memahami Metode-metode Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukmadinata, NS. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet VI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Penelitian:

- Adha, M.M. (2010). *Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecapan Kewarganegaraan pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat*. Tesis Magister pada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Baeihaqi. (2018). *Pengaruh Pendekatan Law Related Education Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ntuk menumbuhkan Kesadaran Berkonstitusi Siswa*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Mahyuni, E. (2005). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Tutup Lubang Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menuliskan Rumus Kimia*. Skripsi.
- Murwiyati, D. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas VII di SMP N 4 wates*. A1 thesis, fakultas ilmu sosial: universitas negeri yogyakarta
- Rahmawati, I. (2009). *Peran Hands On Activity dengan Strategi Pembelajaran Aktif Kreatif dan Menyenangkan Terhadap Kemampuan Geometrical Responing Peserta didik SMP*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ratnaningsih, T. (2010). *Penggunaan evaluasi word search puzzle untuk meningkatkan kekayaan kosa kata biologi peserta didik pada pokok bahasan zat additif dan psikotropika kelas viii SMP Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2008/2009*. (Skripsi)
- Wati, D. S., Alfiandra, A., & Faisal, E. E. (2018). *Pengembangan Media Vidual Berbasis Word Sarch Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>

Web:

Wikipedia, Diakses melalui: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Word_search pada Tanggal 09 Januari 2021 Pukul 08.00 WIB

Jurnal:

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117-129.
- Ahmadiyahanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993.
- Hakim, A. R., Andrea, R., & Antoni, D. (2016). *Membangun Edugame "Baby Zoo Puzzle" Berbasis Android Dengan Game Agent Implementasi Finite State Machine*. *Sebatik*, 16(1), 9-15.

- Rahmanelli. (2007). *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pelangi Pendidikan. Vol. 2 (1): 23-30.
- Rokhmat, Joni. (2006). "Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD". Jurnal Dinamika Pendidikan. Vol. 2 (1): 45-52.

Peraturan Perundang-undangan:

- Depdiknas. (2007). Standar Isi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Depdikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Perubahan atas Permendikbud No 24 Tahun 2016 mengenai Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104. (2014). *Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.