

INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT MELALUI PEMANFAATAN MEDIA WORD SEARCH

Nur Rizqiyanti¹, Loviga Denny Pratama², Isa Handayati³

^{1,2} Universitas Isma Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Indonesia

³SMAS Zainul Hasan 1 Genggong, Pajajaran, Indonesia

E-mail: nurrizqiyanti@gmail.com¹, lovigadenypratama@gmail.com², isahandayati@gmail.com³

Abstract

One of the essential needs in Indonesian language learning today is the development of evaluation methods that not only measure cognitive achievement but also enhance student engagement and motivation. However, a major problem that persists is low student motivation and participation caused by conventional and monotonous tests. This study aims to address this issue by implementing a word search as an innovative evaluation tool for anecdotal text material in grade X at SMAS Zainul Hasan 1 Genggong. The research employed a descriptive qualitative approach with purposively selected grade X students. Data were collected through observation, documentation, and direct application of the word search media in the evaluation process. The results show that word search effectively increases students' motivation, activeness, and understanding of the structure and linguistic features of anecdotal texts. Approximately 85-90% of the students successfully completed the evaluation, indicating its effectiveness in improving learning outcomes and engagement. Moreover, the word-finding activity made the evaluation process more interactive, enjoyable, and aligned with active learning principles. Therefore, word search can serve as a creative and effective alternative evaluation tool that not only measures cognitive abilities but also fosters students' motivation and enthusiasm for learning Indonesian.

Keywords: word search, learning evaluation, anecdotal text.

Abstrak

Salah satu kebutuhan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini adalah pengembangan metode evaluasi yang tidak hanya mengukur pencapaian kognitif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Namun, permasalahan utama yang masih sering terjadi adalah rendahnya motivasi dan partisipasi siswa akibat tes yang bersifat konvensional, monoton, dan menegangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan *word search* sebagai alat evaluasi inovatif pada materi teks anekdot di kelas X SMAS Zainul Hasan 1 Genggong. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan peserta kelas X yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penerapan langsung media *word search* dalam proses evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *word search* secara efektif meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap struktur dan ciri kebahasaan teks anekdot. Sekitar 85-90% siswa berhasil menyelesaikan evaluasi, menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Selain itu, aktivitas pencarian kata menjadikan proses evaluasi lebih interaktif, menyenangkan, dan selaras dengan prinsip pembelajaran aktif. Dengan demikian, *word search* dapat menjadi media evaluasi alternatif yang kreatif dan efektif, tidak hanya mengukur kemampuan kognitif tetapi juga menumbuhkan motivasi serta antusiasme siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Kata kunci: word search, evaluasi pembelajaran, teks anekdot.

**Corresponding Author*

Email: nurrizqiyanti@gmail.com

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus sarana untuk memberikan umpan balik yang baik bagi peserta didik maupun pendidik. Menurut Phafiandita (2022) Evaluasi pembelajaran merupakan proses mengumpulkan data serta informasi mengenai kemampuan belajar siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana program pembelajaran terlaksana, sekaligus menjadi acuan dalam menentukan apakah tujuan pendidikan serta proses pembelajaran dalam pengembangan ilmu pengetahuan telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana kompetensi yang ditargetkan telah tercapai, serta mengidentifikasi kelemahan atau hambatan yang dialami siswa dalam memahami materi. Dengan kata lain, evaluasi bukan hanya sekadar alat pengukur hasil belajar siswa atau proses penyampaian materi, tetapi juga sebagai bagian penting yang mendukung perbaikan dan pengembangan pembelajaran untuk selanjutnya dapat dinilai cukup baik atau tidak. Namun, praktik evaluasi yang umum digunakan di sekolah sering kali masih didominasi oleh bentuk tes konvensional, seperti soal uraian dan pilihan ganda. Bentuk evaluasi ini meskipun efektif dalam mengukur aspek kognitif tertentu, namun juga sering dianggap monoton dan kurang menarik oleh peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, karena evaluasi terasa sebagai kewajiban yang membebani, bukan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal tersebut menjadikan fungsi evaluasi sebagai sarana

untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar menjadi kurang optimal.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot, evaluasi memegang peranan penting karena materi ini menuntut keterampilan yang kompleks. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami struktur teks anekdot yang berisi abstrak, orientasi, krisis, reaksi, koda, tetapi juga mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan khas yang melekat, seperti penggunaan konjungsi temporal, kalimat retorik. Selain itu, teks anekdot sering kali memuat pesan kritis terhadap fenomena sosial, budaya, atau politik yang disajikan dalam bentuk humor yang menyindir. Oleh sebab itu, pembelajaran dan evaluasi teks anekdot tidak cukup hanya mengukur pengetahuan kognitif, melainkan juga harus mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, serta pemahaman makna mendalam dari teks yang dipelajari.

Hal tersebut memerlukan media evaluasi yang lebih inovatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik materi. Media evaluasi yang inovatif sebaiknya mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu media alternatif yang dapat digunakan adalah *word search* atau permainan mencari kata. Media ini pada dasarnya merupakan permainan berbasis *puzzle* di mana siswa ditantang untuk menemukan kata-kata tersembunyi dalam sebuah kotak huruf. Kata-kata tersebut biasanya disusun secara horizontal, vertikal, diagonal, bahkan terbalik, sehingga siswa perlu mengandalkan ketelitian, konsentrasi, serta kecepatan berpikir untuk menemukannya. Selain itu, siswa juga dapat memberikan deskripsi singkat terhadap kata yang telah mereka temui, sehingga media ini tidak hanya tentang

menemukan sebuah kosakata namun juga mengidentifikasi kosa kata tersebut.

Penerapan *word search* dalam evaluasi juga selaras dengan prinsip pembelajaran aktif *active learning*. Sejalan dengan pendapat Supriatna (2024) bahwa siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran mampu mengembangkan potensi diri mereka secara maksimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Siswa menjadi subjek yang terlibat secara langsung dalam proses menemukan jawaban, bukan sekadar mengisi soal secara pasif. Proses pencarian kata yang menantang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kompetisi sehat, serta kepuasan tersendiri ketika siswa berhasil menyelesaikan *puzzle*. Hal ini tentu berdampak positif terhadap motivasi belajar dan minat siswa untuk lebih mendalami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, media *word search* juga fleksibel dan mudah disesuaikan dengan tingkat kesulitan. Guru dapat menyesuaikan jumlah kata, panjang kata, serta pola penyusunan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Untuk siswa dengan kemampuan dasar, *word search* dapat dibuat lebih sederhana dengan kata-kata pendek dan pola horizontal. Sedangkan untuk siswa tingkat lanjut, kata yang digunakan bisa lebih panjang, abstrak, serta diletakkan secara diagonal atau terbalik agar lebih menantang. Dengan demikian, media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan dan tingkat kompetensi siswa.

Secara keseluruhan, pemanfaatan *word search* sebagai media evaluasi materi teks anekdot berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menguji pemahaman, tetapi juga mengasah berbagai keterampilan seperti konsentrasi, ketelitian, kecepatan

berpikir, hingga kemampuan berpikir kritis dalam menghubungkan kata-kata kunci dengan konsep utama materi. Hal ini menjadikan evaluasi bukan sekadar rutinitas pengukuran, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Dapat dilihat dari hasil akhir dari penilaian tersebut meliputi kepehaman, kecekatan dan pengalaman belajar, siswa kelas X mendapatkan suasana evaluasi belajar yang baru. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme dan komunikasi yang dilakukan siswa terhadap teman sekelompoknya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mujaiyanah (2020) berjudul “Mengukur Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Asesmen Word Search Puzzle di Platform Android” yang dimuat dalam *Edunomic: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 8 No. 2, hlm. 107, diketahui bahwa penggunaan *word search puzzle* sebagai media asesmen terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian tersebut menyoroti bahwa media *word search* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi, terutama karena sifatnya yang menantang dan mengasah ketelitian. Namun, fokus kajian Mujaiyanah masih terbatas pada ranah pengukuran hasil belajar kognitif dalam konteks mata pelajaran ekonomi dan belum menyentuh penerapan media tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks anekdot yang menuntut pemahaman terhadap struktur, gaya bahasa, dan makna konotatif maupun denotatif. Selain itu, penelitian Mujaiyanah belum mengeksplorasi bagaimana *word search puzzle* dapat digunakan bukan hanya untuk mengukur pengetahuan faktual, tetapi

juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual siswa terhadap isi teks. Dengan demikian, penelitian ini memiliki celah yang dapat diisi melalui kajian baru yang menerapkan *word search puzzle* sebagai media evaluasi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot, guna menilai tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan keterampilan berpikir siswa secara lebih komprehensif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan menganalisis pemanfaatan *word search* sebagai media evaluasi inovatif dalam pembelajaran teks anekdot. Haryono (2023) metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk memberikan pemahaman secara rinci dan mendalam. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA yang terdiri atas kelas A, B dan C yang dipilih secara purposive karena keterlibatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan topik penelitian. Objek penelitian meliputi desain media *word search*, penerapan dalam proses evaluasi, serta respon siswa terhadap penggunaannya. Untuk memperoleh data, digunakan beberapa teknik, yakni menerapkan evaluasi menggunakan *word search* secara langsung, mengobservasi untuk mengamati keterlibatan dan antusiasme siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil *word search*.

Instrumen penelitian yang dipakai meliputi lembar observasi aktivitas siswa serta lembar evaluasi *word search* yang berisi kata kunci dan deskripsi kosa kata terkait materi teks anekdot. Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data untuk menyaring informasi penting,

penyajian data dalam bentuk narasi dan tabel, serta penarikan kesimpulan yang merumuskan temuan penelitian. Dengan alur analisis ini, penelitian diharapkan mampu menggambarkan secara mendalam efektivitas *word search* sebagai media evaluasi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teks anekdot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Word search adalah media evaluasi berbentuk permainan mencari kata dalam kotak huruf yang disusun secara acak, baik horizontal, vertikal, diagonal, maupun terbalik. Kata-kata yang tersembunyi dipilih berdasarkan konsep inti materi, misalnya pada teks anekdot berupa struktur teks. Selain mencari kosa kata, media ini juga diinovasikan dengan mendeskripsikan setiap kosa kata yang mereka temui dengan batas minimal. Dengan demikian, siswa tidak hanya berusaha menemukan kata, tetapi juga memahami makna dari istilah yang ditemukan. Aktivitas ini menghadirkan suasana evaluasi yang berbeda dibandingkan tes tertulis konvensional, karena lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan. Menurut Ma'wa (2024) penerapan media *Wordwall* kuis *wordsearch* dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa karena banyak siswa merasa pembelajaran dapat diikuti dengan suasana yang menarik, unik, dan seru yang menunjukkan terpenuhinya indikator minat belajar dan keaktifan siswa serta hal ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran baru kepada siswa

Berdasarkan hasil pelaksanaan, mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan *word search*. Menurut Intaniasari (2022) antusiasme siswa merupakan aspek penting yang didapatkan

dari hasil motivasi atau dorongan tanpa paksaan, sehingga menghasilkan perubahan sikap dan emosional. Siswa bekerja secara teliti, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan merasa lebih termotivasi karena evaluasi dilakukan dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, siswa mampu mengingat kembali konsep penting dari teks anekdot dengan lebih mudah karena proses pencarian kata menuntut fokus dan konsentrasi tinggi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar dengan baik. Dari total siswa kelas X, sekitar 85–90% siswa mampu menemukan seluruh kata kunci dengan benar, serta memberikan deskripsi yang sesuai terhadap istilah yang ditemukan. Hanya sebagian kecil siswa (sekitar 10–15%) yang masih mengalami kesulitan dalam menemukan kata dengan arah diagonal atau terbalik, namun tetap menunjukkan pemahaman yang baik setelah berdiskusi dengan kelompoknya. Data ini membuktikan bahwa penggunaan *word search* efektif dalam membantu siswa mencapai ketuntasan belajar, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi dalam memahami teks anekdot.

Pemilihan teks anekdot dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang unik, yaitu mampu menggabungkan unsur hiburan dengan kritik sosial. Materi ini dianggap menantang sekaligus menarik bagi siswa karena tidak hanya menuntut pemahaman struktur dan bahasa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, serta apresiasi terhadap pesan yang tersirat di balik humor. Selain itu, teks anekdot relevan digunakan dengan media evaluasi inovatif seperti *word search*, karena kosakata kunci dan struktur teksnya dapat diubah menjadi bahan pencarian kata yang seru dan mendidik. Dengan demikian, pemanfaatan teks anekdot

diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Penggunaan media *word search* pada dasarnya hanya memerlukan pemilihan kosa kata. Berikut daftar kosa kata yang ada pada lembar *word search*:

Tabel. Daftar kosa kata

Daftar Kosa Kata			
Anekdot	Abstraksi	Tokoh	Bahasa
Kritik	Orientasi	Dialog	Kreatif
Sindiran	Krisis	Cerita	Realitas
Humor	Reaksi	Peristiwa	Imajinasi
Lucu	Koda	Pesan	Hiburan

Kosa kata tersebut dapat menjadikan siswa mengkaji ulang terkait materi yang mereka pelajari, sehingga media ini tidak hanya tentang menemukan kosa kata namun juga sebagai alat menyunting ulang materi. Penggunaan media *word search* diawali dengan pemilihan kosa kata yang akan dievaluasi, membuka dan membuat media di “*Word Search Maker*” lalu menyimpan file tersebut dan diujikan pada kelas yang sudah tuntas mempelajari teks anekdot. Berikut langkah-langkah pembuatan media *Word Search*:

1. Menentukan Tujuan Evaluasi

Tentukan kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran teks anekdot yang ingin dievaluasi. Misalnya: mengidentifikasi struktur teks anekdot, memahami kosakata penting, atau menemukan unsur lucu/kritik sosial dalam teks serta mendeskripsikan kosa kata sesuai dengan yang telah ditemukan.

2. Mengumpulkan Materi

Materi teks anekdot berisi beberapa hal, dimulai dari deskripsi materi, ciri-ciri, kaidah kebahasaan dan lain

sebagainya. Materi bisa dipilih sesuai keadaan nyata materi yang dipelajari.

3. Menyusun Daftar Kata
 - a. Buat daftar kata yang akan dimasukkan dalam word search.
Contoh kata kunci: orientasi, komplikasi, evaluasi, koda, humor, kritik, tokoh, peristiwa, dll.
 - b. Sebaiknya gunakan 10–20 kata sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
4. Membuat Tabel Word Search
Masukkan kata-kata kunci secara horizontal, vertikal, diagonal, maju maupun mundur agar lebih menantang.
5. Mendesain Tampilan Word Search
 - a. Gunakan aplikasi atau situs pembuat word search (contoh: PuzzleMaker, Word Search Generator, atau Canva).
 - b. Pastikan tata letaknya rapi dan menarik, bisa ditambahkan ilustrasi kecil terkait teks anekdot agar lebih kontekstual.
6. Menyusun Petunjuk Pengerjaan
Beri instruksi yang jelas, misalnya: "Carilah 20 kata terkait struktur dan unsur teks anekdot pada kotak berikut!"
7. Mengintegrasikan dengan Soal Evaluasi
Agar lebih bermakna, sertakan soal tindak lanjut. Contoh: Setelah menemukan kata orientasi, siswa diminta menjelaskan definisi orientasi dalam teks anekdot. Lalu, tentukan pendeskripsian kata, contoh minimal 5 kosa kata.
8. Pelaksanaan di Kelas
Bagikan word search ke siswa secara kelompok. Atur waktu pengerjaan agar siswa tetap fokus.
9. Pengoreksian dan penilaian
Berikut bentuk tugas evaluasi teks anekdot menggunakan word search:

Menemukan Kata dalam Teks Anekdot



Gambar 1. Dokumentasi lembar word search

Word search memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya efektif sebagai media evaluasi inovatif, terutama pada pembelajaran teks anekdot. Dari sisi psikologis, media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih santai, menyenangkan, dan jauh dari kesan menegangkan sebagaimana evaluasi konvensional berupa tes tertulis. Sejalan dengan pendapat Fadillah (2024) bahwa suasana yang santai, interaktif, dan menyenangkan di dalam kelas, diyakini memiliki potensi besar untuk memperkuat minat dan semangat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia Saat mengerjakan *word search*, siswa merasa seperti sedang bermain, bukan diuji. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat, rileks, dan mampu menikmati proses belajar tanpa tekanan. Pengalaman belajar yang menyenangkan seperti ini sangat penting, karena motivasi intrinsik siswa akan meningkat ketika mereka merasa evaluasi adalah bagian dari permainan edukatif yang menantang. Guru juga mengamati bahwa siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran, menjadi lebih aktif saat mengikuti kegiatan evaluasi dengan *word search*.

Dinilai dari sisi kognitif, aktivitas pencarian kata di dalam *word search*

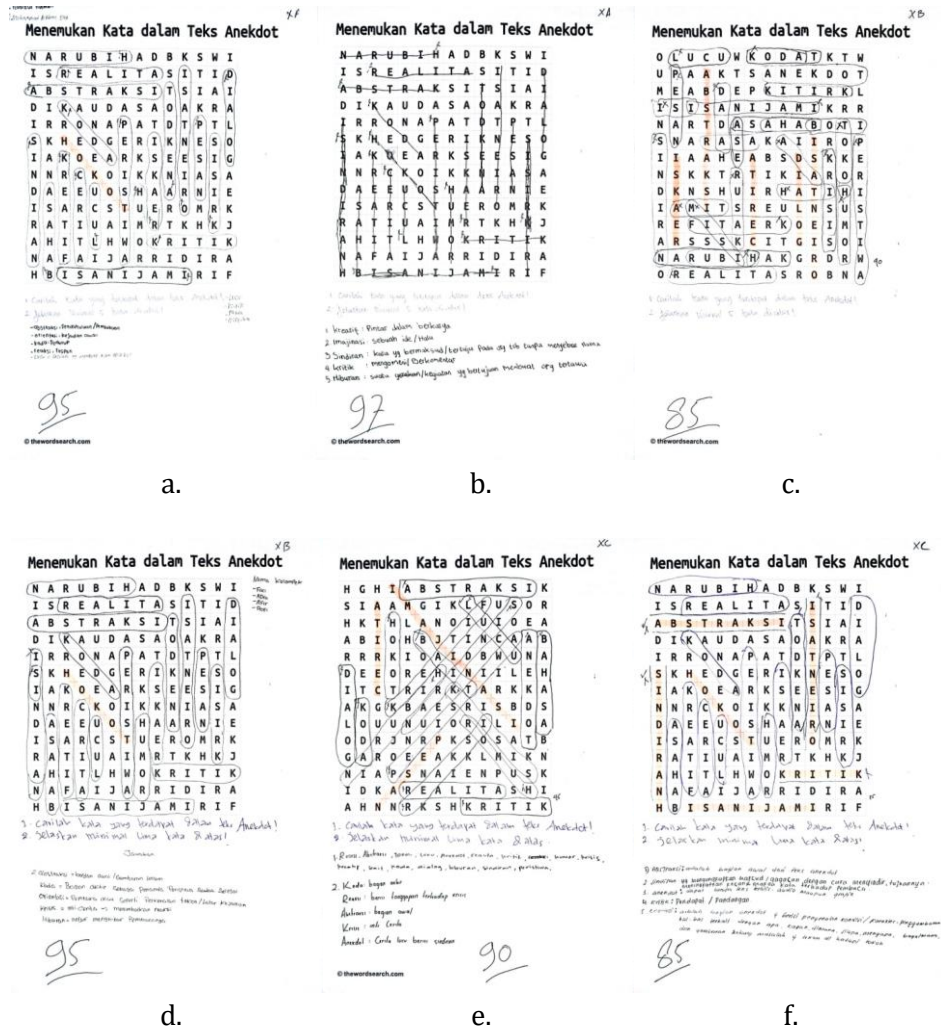
menuntut fokus, ketelitian, dan konsentrasi tinggi. Siswa harus jeli dalam menemukan kata kunci yang disusun acak secara horizontal, vertikal, diagonal, bahkan terbalik. Menurut Offord dalam Sarajar (2021) bahwa kemampuan persepsi visual merupakan keterampilan untuk menginterpretasikan, mengorganisasikan, dan memberi makna pada stimulus visual yang diterima melalui indra, sehingga seseorang dapat menilai secara akurat ukuran, bentuk, serta hubungan spasial antar objek. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan *visual scanning*, daya ingat, serta kecepatan berpikir dalam mengidentifikasi informasi. Misalnya, ketika siswa menemukan kata “orientasi” atau “koda”, mereka tidak hanya mengenali bentuk hurufnya, tetapi juga mengingat kembali fungsi istilah tersebut dalam struktur teks anekdot. Dengan demikian, *word search* menjadi media yang mampu memperkuat memori jangka panjang siswa, karena pengulangan konsep terjadi melalui aktivitas pencarian kata yang interaktif.

Dari sisi pedagogis, *word search* sangat fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kebutuhan siswa. Untuk tingkat dasar, kosakata yang dipilih bisa berupa istilah pendek dengan arah horizontal, sedangkan untuk siswa tingkat lanjut, kosakata bisa lebih panjang, kompleks, atau disusun secara diagonal dan terbalik. Kustomisasi ini memungkinkan media digunakan untuk berbagai level kompetensi, sekaligus menjaga agar siswa tetap tertantang. Selain itu, daftar kata yang dimasukkan dalam *word search*, dapat diambil dari materi inti pembelajaran, misalnya struktur teks, ciri kebahasaan, atau

nilai moral dalam teks anekdot. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menemukan kata, tetapi juga menghubungkannya dengan konsep yang sedang dipelajari. Sebagaimana dalam tulisannya, Hanaris (2023) mengungkapkan bahwa Guru dapat merancang tugas yang menantang tetapi tetap sesuai dengan kemampuan siswa. Tantangan tersebut akan memotivasi siswa untuk berusaha lebih giat dan meningkatkan keterampilan mereka. Meski begitu, guru tetap perlu memberikan arahan serta dukungan yang cukup agar siswa tidak merasa terbebani.

Penerapan *word search* juga selaras dengan konsep pembelajaran aktif (*active learning*). Siswa menjadi subjek utama yang terlibat langsung dalam proses pencarian jawaban, bukan sekadar penerima informasi pasif. Aktivitas ini mendorong interaksi antar siswa, baik dalam bentuk diskusi maupun kerja sama kelompok, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Siswa yang berhasil menemukan kata akan merasa puas dan termotivasi untuk melanjutkan pencarian, sementara siswa lain yang mengalami kesulitan dapat terbantu melalui kerja sama. Menurut Saputra (2024) dengan terciptanya keterampilan sosial yang berupa hubungan dengan berbagai kelompok seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama. Dengan demikian, *word search* tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan sikap saling membantu.

Berikut hasil pengerjaan Word search oleh siswa kelas XA, XB dan XC SMAS Zainul Hasan Genggong.



Gambar 2. a. Hasil pengerjaan siswa Kelas X A; b. Hasil pengerjaan siswa Kelas X A; c. Hasil pengerjaan siswa Kelas X B; d. Hasil pengerjaan siswa Kelas X B; e. Hasil pengerjaan siswa Kelas X C; f. Hasil pengerjaan siswa Kelas X C

Hasil pengerjaan tugas evaluasi materi teks anekdot menggunakan media search word sebagai berikut:

Deskripsi gambar 2.a: Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media *word search* dalam pembelajaran teks anekdot mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa berhasil menemukan kata-kata kunci seperti realitas, abstraksi, ironi, sindiran, dan kritik dengan tepat serta memberikan penjelasan maknanya secara benar, yang

menunjukkan kemampuan mereka memahami unsur kebahasaan dan pesan dalam teks anekdot. Aktivitas ini melatih ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks yang menyenangkan. Nilai akhir 97 mencerminkan antusiasme dan hasil belajar yang sangat baik, sekaligus membuktikan bahwa media *word search* efektif sebagai sarana evaluasi inovatif yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan pengalaman belajar yang positif. Hal

tersebut juga disampaikan oleh Zubair (2024) bahwa evaluasi inovatif tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, namun juga afektif dan psikomotorik.

Deskripsi gambar 2.c: Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan media *word search* pada kelas XB menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep kebahasaan dalam teks anekdot dengan sangat baik. Siswa berhasil menemukan kata-kata kunci seperti realitas, abstraksi, ironi, sindiran, dan kritik secara tepat, serta menuliskan makna atau penjelasan dari kata-kata tersebut secara kontekstual. Aktivitas ini melatih ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami hubungan antara kata dan isi teks. Nilai akhir sebesar 95 menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi sekaligus menggambarkan antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media *word search* terbukti efektif sebagai alat evaluasi inovatif yang tidak hanya mengukur pemahaman kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot. Sejalan dengan pendapat Arnadi (2024) bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara optimal dengan menggunakan sarana yang relevan dan efektif.

Deskripsi gambar 2.e: Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan media *word search* pada kelas XC menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi teks anekdot dengan baik melalui aktivitas pencarian kata kunci seperti abstraksi, realitas, ironi, sindiran, dan kritik. Siswa juga menuliskan makna dari kata-kata tersebut dengan cukup tepat, meskipun masih terdapat beberapa kekeliruan kecil dalam penulisan dan pemaknaan yang menunjukkan

perlunya peningkatan ketelitian. Nilai 90 mencerminkan bahwa siswa memiliki tingkat penguasaan konsep yang tinggi dan mampu mengaitkan kata kunci dengan unsur kebahasaan dalam teks anekdot. Aktivitas ini terbukti efektif dalam melatih fokus, kemampuan analisis, serta keterlibatan aktif siswa selama proses evaluasi. Secara keseluruhan, media *word search* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, karena tidak hanya menilai aspek pengetahuan, tetapi juga mengembangkan konsentrasi dan daya nalar siswa terhadap isi teks. Menurut Rahman dalam Cecep (2022) bahwa konsentrasi merupakan pemusatan pikiran dan perhatian yang sedang kita lalui atau kita pelajari.

Dari hasil evaluasi, terlihat bahwa penerapan *word search* memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyegarkan bagi siswa. Mereka merasa lebih tertarik untuk mengikuti evaluasi karena bentuknya unik, kreatif, dan berbeda dari soal pilihan ganda atau uraian. Data hasil belajar menunjukkan tingkat ketuntasan siswa mencapai sekitar 85–90%, di mana sebagian besar mampu menyelesaikan *word search* dengan benar dan memberikan deskripsi yang sesuai terhadap kata kunci yang ditemukan. Hal ini menandakan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami sekaligus mengingat kembali materi teks anekdot. Selain manfaat langsung terhadap pemahaman materi, *word search* juga memiliki implikasi lebih luas. Pertama, media ini dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi formatif yang menyenangkan, sehingga guru dapat memantau perkembangan belajar siswa tanpa menimbulkan kecemasan, sejalan dengan yang disampaikan Saekoko (2025) bahwa dalam proses pembelajaran evaluasi formatif

yang mencakup aspek afektif dan psikomotorik semakin penting di era digital ini, Kedua, *word search* dapat mengembangkan budaya belajar kreatif karena siswa terbiasa menghadapi evaluasi yang berbeda dari biasanya. Ketiga, media ini berpotensi meningkatkan literasi visual dan linguistik siswa, karena mereka dilatih untuk mengenali pola huruf sekaligus mengaitkannya dengan makna bahasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Syafa Najwa Az-Zahra, dkk. (2024) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Edu Game Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD" memiliki persamaan dan korelasi yang erat dengan penelitian ini yang berjudul Pemanfaatan *Word Search* sebagai Media Evaluasi Inovatif dalam Materi Teks Anekdote Kelas X SMAS Zainul Hasan 1 Genggong. Kedua penelitian tersebut sama-sama berfokus pada penggunaan media *word search puzzle* sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam penelitian Az-Zahra dkk., media *word search puzzle* diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menyusun kata dan memperkaya kosakata Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini memanfaatkan media yang sama untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap struktur, ciri kebahasaan, dan makna dalam teks anekdot pada jenjang sekolah menengah atas. Keduanya memiliki titik temu pada penggunaan permainan edukatif sebagai alat yang mampu mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan tidak tertekan saat belajar.

Selain itu, baik penelitian Az-Zahra dkk. maupun penelitian ini sama-sama menegaskan bahwa aktivitas mencari kata dalam *word search puzzle* menuntut ketelitian, konsentrasi, dan kemampuan berpikir kritis, karena siswa perlu mengenali pola huruf sekaligus memahami makna di balik kata yang ditemukan. Korelasi lain yang tampak jelas adalah pada aspek psikologis dan motivasional, di mana kedua penelitian menunjukkan bahwa media *word search* dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Bedanya, penelitian Az-Zahra dkk. lebih menitikberatkan pada penguasaan kosakata dasar dan kemampuan menyusun kata sebagai aspek linguistik awal, sedangkan penelitian ini mengembangkan penerapan *word search* ke arah pemahaman teks kompleks yang menuntut analisis terhadap struktur naratif dan makna tersirat, seperti humor dan kritik sosial dalam teks anekdot. Dengan demikian, penelitian ini dapat dianggap sebagai pengembangan lanjutan dari pendekatan Az-Zahra dkk., di mana media *word search puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran dasar, tetapi juga sebagai instrumen evaluasi inovatif untuk mengukur dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman makna, serta motivasi belajar siswa pada tingkat yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *word search* sebagai alat evaluasi inovatif pada materi teks anekdot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap unsur kebahasaan serta struktur teks. Media ini mampu mengubah suasana evaluasi yang biasanya menegangkan menjadi lebih

menyenangkan, interaktif, dan partisipatif, sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, aktivitas pencarian kata dalam *word search* juga melatih ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengaitkan kata dengan konsep materi yang dipelajari. Dengan hasil capaian siswa yang tinggi, media ini terbukti mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal. Oleh karena itu, *word search* dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi yang kreatif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern berbasis *active learning*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Dr. Abdul Aziz Wahab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Zainul Hasan Genggong.
2. Dr. Wahyu Lestari, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tadris Umum.
3. Dr. Zainuddin, M.Pd selaku Ketua Panitia PPLK Fakultas Tadris Umum.
4. Loviga Denny Pratama, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPLK.
5. Gus Lukman Qoyyiduddin Hasanul B, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMAS Zainul Hasan 1 Genggong.
6. Abdullah, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah Kurikulum SMAS Zainul Hasan 1 Genggong.
7. Guru Pamong di SMAS Zainul Hasan 1 Genggong yang telah membimbing dan memberi arahan pada kami, khususnya Ibu Isa Handayati selaku guru pamong Bahasa Indonesia.
8. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan do'a untuk terus berjuang.
9. Peserta didik SMAS Zainul Hasan 1

Genggong yang telah membantu dan mendukung selama terlaksananya PPLK dan sebagai objek penelitian.

10. Rekan-rekan mahasiswa PPLK Universitas Islam Zainul Hasan Genggong yang telah berjuang bersama selama pelaksanaan PPLK.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesainya kegiatan PPLK dan penyusunan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnadi, A., Aslan, A., & Vandika, A. Y. (2024). Penggunaan Kecerdasan Buatan Untuk Personalisasi Pengalaman Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 4(5), 369-380.
- Az-Zahra, S. N., & Effendi, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Edu Game Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2454-2461.
- Cecep, C., Waskita, D. T., & Sabilah, N. (2022). Upaya meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini melalui metode demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63-70
- Fadillah, A. A., & Muthi, I. (2024). Penerapan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(8), 406-414.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1-11.
- Haryono Eko, 2023. Metodologi Peneliti Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam, *The Journal of*

- Islamic Studies*, Vol.4 No.2 September 2023
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusias Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201-211.
- Mujaiyanah, S. (2020). Mengukur Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Asesmen Word Search Puzzle Di Platform Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 107.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Saekoko, N., Benu, S., Oematan, I. W. A., & Pa, H. D. B. (2025). Peran Evaluasi Formatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 336-350.
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Sarajar, D. K. (2021). Pengukuran Kemampuan Persepsi Visual sebagai Upaya Deteksi Kesulitan Belajar Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 5(3), 305-320.
- Supriatna, N., Asy'ari, H., & Zamroni, M. A. (2024). Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegalwaru Purwakarta. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(1), 146-162
- Zubair, L., Mini, D. A. M., Kurnia, Z. A., & Bashith, A. (2024). Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(11), 1217-1227.