

PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS X KULINER MELALUI PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORD SEARCH*

Increasing The Engagement Of 10th-Grade Culinary Students Through The Implementation Of Game Based Learning Using Word Search

Daud Arzaky Ahmad^{*1}, Laili Hidayati²

^{1,2} Universitas Negeri Malang

*Corresponding author, e-mail: daud.arzaky.2531567@students.um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of interactive learning using a word search game to increase student participation in the Culinary Vocational Program at SMK Negeri 2 Malang. Low student activity in conventional, teacher-centered instruction prompted the adoption of a more interactive approach. A game-based learning model was chosen for its potential to enhance motivation, engagement, and learning outcomes among students in the culinary program at SMK Negeri 2 Malang. The research employed a descriptive qualitative approach through observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using the following steps: (1) data reduction, (2) data display, and (3) drawing conclusions/verification. Conclusions were drawn by comparing field findings with relevant theory. Observations and interviews indicated a tendency for the percentage of students willing to come forward and answer to increase from 30% to approximately 70% when using the word search. Students also reported improved focus and greater enthusiasm for basic culinary skills material. The study concludes that the word search is a feasible alternative as an innovative instructional medium suited to the characteristics of vocational education, being easy to implement, relevant to core program content, and effective in promoting active student engagement.

Keyword: *Game-Based Learning; Word Search Puzzle; Student Engagement; Vocational Education; Interactive Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan pembelajaran interaktif berbasis *game word search* dalam meningkatkan keaktifan siswa program keahlian kuliner di SMK Negeri 2 Malang. Rendahnya keaktifan siswa pada pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru mendorong penerapan pendekatan yang lebih interaktif. Model *game-based learning* dipilih karena potensinya meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar pada siswa program keahlian kuliner di SMK Negeri 2 Malang. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan langkah-langkah analisis data: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil data ditarik kesimpulan dengan membandingkan temuan lapangan dan teori. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan kecenderungan peningkatan persentase siswa yang berani maju menjawab naik dari 30% menjadi sekitar 70% saat menggunakan *word search*. Siswa juga melaporkan meningkatnya fokus dan antusiasme terhadap materi dasar keahlian kuliner. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa *word search* layak dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik pendidikan vokasi, karena mudah diimplementasikan, relevan dengan materi dasar program keahlian, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Game; Word Search; Keaktifan Siswa; Pendidikan Vokasi; Pembelajaran Interaktif*

How to Cite: Daud Arzaky Ahmad^{*1}, Laili Hidayati². 2026. Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas X Kuliner Melalui Penerapan Game Based Learning Berbantuan Word Search. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 7 (2): pp. 447-453, DOI: 10.24036/jptbt.v7i2.27290



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikator utama keberhasilan pendidikan, terutama pada pendidikan vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan vokasi menuntut penguasaan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja sehingga keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional menjadi prasyarat terbentuknya kompetensi teknis dan sikap profesional. Namun pada praktiknya, pembelajaran pada mata pelajaran dasar program keahlian sering masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga partisipasi aktif siswa menjadi terbatas dan tujuan vokasional sulit tercapai (Sanjaya, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran vokasi perlu dirancang agar siswa aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama sesuai tuntutan dunia kerja (Hidayat & Sari, 2022).

Keaktifan siswa dapat diwujudkan melalui keterlibatan dalam tugas, pemecahan masalah, bertanya, mencari informasi tambahan, partisipasi *verbal* dan *non-verbal*, serta kemampuan menilai diri sendiri untuk menghadapi masalah serupa di masa depan. Upaya peningkatan keaktifan meliputi pemberian waktu yang memadai untuk kegiatan belajar, keterlibatan efektif siswa dalam proses pembelajaran, penyajian pengajaran yang jelas dan menyenangkan, serta perhatian khusus kepada siswa yang kurang aktif (Rusman, 2012). Pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan, tugas yang bermakna, dan kolaborasi sosial, dalam konteks ini, fitur-fitur game seperti pilihan level memberi rasa kebebasan, umpan balik cepat dan tantangan bertahap membuat siswa merasa mampu, serta kerja tim atau papan peringkat memperkuat rasa keterhubungan, sehingga keseluruhannya dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Salah satu strategi yang terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan adalah pembelajaran berbasis game; *game-based learning* mampu menggabungkan unsur tantangan, umpan balik, dan keterlibatan emosional sehingga mendorong peningkatan hasil belajar (Pratama & Lestari, 2021). Berdasarkan observasi awal di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang, hanya 30% siswa yang aktif dan berani menjawab pertanyaan guru selama pembelajaran.

Penelitian mengenai *word search puzzle* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil positif. Wahyuni, (2018) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *word search puzzle* pada kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini layak digunakan karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi. Selanjutnya, Mulyani et al., (2023) meneliti pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata setelah penerapan media tersebut, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Sandria & Syahri, (2023) tentang penerapan media pembelajaran *word search puzzle* menegaskan bahwa indikator keaktifan siswa, seperti partisipasi *verbal*, *non-verbal*, kerja sama, inisiatif, dan antusiasme, meningkat secara nyata. Ketiga penelitian ini memperlihatkan bahwa *word search puzzle* bukan hanya sekadar permainan, melainkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keaktifan siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Penelitian-penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan *game word search* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang SD, SMP dan juga SMA. Namun, mayoritas penelitian tersebut berfokus pada konteks umum pendidikan dasar dan menengah, tanpa menyoroti kebutuhan spesifik siswa vokasi, khususnya bidang kuliner. Padahal, siswa SMK kuliner dituntut tidak hanya aktif secara *verbal* dan *non-verbal*, tetapi juga mampu menguasai kosakata teknis, berkolaborasi dalam praktik dapur, serta menjaga etika kerja. Celah penelitian ini menunjukkan bahwa belum banyak kajian yang mengintegrasikan *word search* sebagai media interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam konteks pembelajaran vokasi kuliner. Oleh karena itu, penelitian meningkatkan keaktifan siswa kuliner melalui pembelajaran interaktif berbasis *game word search* hadir untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan menekankan relevansi media permainan kata terhadap penguasaan istilah teknis, peningkatan partisipasi aktif, serta pembentukan *mindset* profesional di kelas praktik boga.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran interaktif berbasis *game word search* pada mata pelajaran dasar program keahlian kuliner, menganalisis peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan model tersebut, mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran, serta mengkaji pengaruh keaktifan terhadap penguasaan kosakata teknis dan hasil belajar. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran vokasi yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada kesiapan kerja.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis *game word search* dalam meningkatkan keaktifan siswa SMK Negeri 2 Malang. Populasi dan sampel dalam penelitian ini, yaitu 32 siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 2 Malang. Waktu penelitian berlangsung pada April-Mei 2026. Peneliti berperan sebagai guru

sekaligus peneliti yang melaksanakan pembelajaran dan mengumpulkan data lapangan. Peran ganda ini mencakup perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis *word search*, observasi partisipasi di kelas, pelaksanaan wawancara dengan narasumber, serta pengumpulan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi sebagai sumber data dalam menginterpretasikan setiap fenomena dan situasi yang ada dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar tentang penggunaan *game Word Search* sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Dasar Program Keahlian 2 Kelas X Kuliner di SMKN 2 Malang. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keaktifan yang diadaptasi dari (Rusman, 2012) meliputi: 1) perhatian terhadap penjelasan guru, 2) antusiasme, 3) partisipasi menjawab, 4) keberanian maju, dan 5) kerja sama antar siswa. Wawancara dilakukan kepada 1 guru mata pelajaran dan 5 siswa kelas X kuliner.

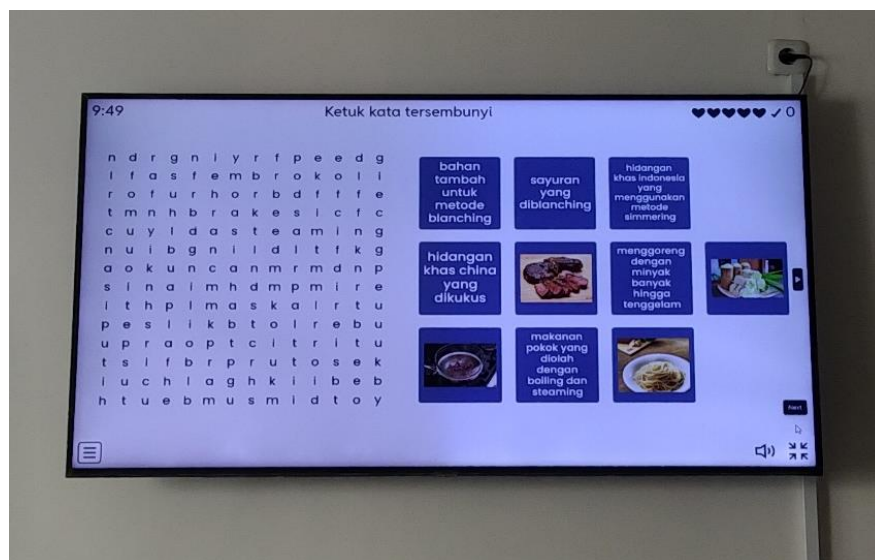
Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Miles et al., (2014) uraian langkah-langkah analisis data: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Data yang terkumpul disederhanakan untuk menemukan tema utama, kemudian disajikan dalam narasi deskriptif dan tabel ringkasan, dan akhirnya ditarik kesimpulan dengan membandingkan temuan lapangan dan teori. Dalam penelitian ini, keabsahan data diterapkan beberapa teknik verifikasi, antara lain triangulasi sumber (membandingkan observasi, wawancara, dan dokumentasi) dan triangulasi metode (menggabungkan observasi, wawancara, dokumentasi). Penelitian ini memiliki keterbatasan karena peneliti berperan ganda sebagai guru sekaligus pengumpul data. Kondisi ini berpotensi menimbulkan bias subjektivitas dalam penilaian keaktifan siswa. Untuk meminimalkan bias, peneliti melibatkan observer independen yang menggunakan instrumen observasi serupa, serta menerapkan triangulasi data melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini telah memperoleh izin dari kepala sekolah dan guru mata pelajaran sebelum pelaksanaan penelitian. Seluruh partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, serta hak mereka untuk menolak mengikuti penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Pelaksanaan Pembelajaran dengan *Game Word Search*

Peneliti menyusun modul ajar serta media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang terarah, yaitu pada materi metode dasar memasak dengan fokus pada dua pokok bahasan utama: *Moist heat* dan *Dry heat*. Seluruh persiapan ini dilakukan dalam konteks mata pelajaran Dasar Program Keahlian 2, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterampilan praktis siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Rangkaian kegiatan meliputi: penyampaian materi oleh guru menggunakan *PowerPoint* dan vide dilanjutkan dengan aktivitas *word search puzzle* yang ditampilkan melalui proyektor. Prosedur permainan: guru memberikan pertanyaan, siswa mencari kata kunci jawaban pada kotak kata acak, siswa yang berhasil diminta maju ke depan untuk menunjukkan dan menyusun kata. Pengaturan ini sengaja dibuat untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pribadi dan mendorong keterlibatan bergantian di depan kelas.



Gambar 1. Tampilan *Game Word Search*
Source: Dokumentasi pribadi

2) Peningkatan Keaktifan Siswa

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Indikator	Sebelum	Sesudah
Perhatian terhadap penjelasan guru	40% siswa memperhatikan	80% siswa memperhatikan
Antusias siswa	50% siswa tertarik	85% siswa tertarik
Partisipasi menjawab	30% siswa berani menjawab	70% siswa berani menjawab
Keberanian untuk maju	30% siswa berani maju	65% siswa berani maju
Kerja sama antar siswa	50% siswa bekerja sama	75% siswa bekerja sama

Secara keseluruhan, penerapan media *word search* menunjukkan peningkatan keaktifan pada semua indikator yang diamati; suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif.

3) Respon Siswa dan Guru

Hasil observasi, siswa banyak yang tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. terutama saat guru hanya menjelaskan materi begitu saja. Beberapa siswa asyik mengobrol sementara yang lain ada tertunduk tidur. Sangat mungkin untuk mengatakan bahwa tingkat partisipasi siswa sangat rendah hanya karena hal itu. Wawancara dengan guru mata pelajaran mengatakan bahwa “Saat mengajar perlu digunakan media yang tepat untuk membantu siswa yang cenderung pasif atau sibuk dengan dirinya sendiri. Dengan adanya media yang menarik dan interaktif, siswa lebih mudah diajak fokus, ikut terlibat dalam kegiatan” (Wawancara Guru DPK, 9 Mei 2026). Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ide untuk membuat media *game word search* muncul.

Setelah penggunaan media, guru memberikan tanggapan “Siswa yang biasanya hanya diam saja dapat menunjukkan semangat dan ikut serta aktif dalam pembelajaran menggunakan *game word search*, mereka berlomba-lomba untuk maju ke depan menjawab pertanyaan melalui *game*.” (Wawancara guru DPK, 16 Mei 2026). Hasil observasi menunjukkan respon siswa, antusiasme tinggi, banyak yang bersemangat maju untuk menjawab, percakapan tidak relevan berkurang sehingga fokus pada tugas meningkat, dan muncul perilaku saling membantu ketika teman mengalami kesulitan. Selain itu, keberanian siswa untuk bertanya dan tampil di depan kelas juga meningkat, menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan kondusif. Respon siswa setelah menggunakan media *word search* “saya jadi lebih semangat belajar karena mainannya seru dan menantang.” (Wawancara Siswa, 16 Mei 2026).

4) Pembahasan Temuan

Model pembelajaran yang tepat, penting digunakan untuk menerapkan disiplin belajar di dalam kelas untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran memerlukan banyak pertimbangan agar pembelajaran berlangsung efektif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hasil observasi, siswa cenderung mencari jawaban menggunakan teknologi dan tidak mau berusaha mencari jawaban sendiri berdasarkan penjelasan guru dan catatan hanya sebagai pelengkap yang tidak mereka baca ulang. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa tidak memahami pelajaran dengan baik. berbagai media pembelajaran yang menarik sesuai dengan usia siswa dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa (Hasanah et al., 2023). Siswa dapat menjadi lebih aktif dan pembelajaran dapat dipusatkan pada mereka dengan menggunakan media pembelajaran.

Media yang berbasis *game word search puzzle* memungkinkan siswa menjadikannya sebagai *game* adu kecepatan mencari kata. Media pembelajaran *word search puzzle* atau pencarian kata dipelajari dengan menjawab pertanyaan yang tersedia dan mencari jawaban pada kotak kata acak berbentuk persegi. Media permainan dapat membuat belajar menyenangkan, hidup, bahagia, dan santai sambil tetap berada dalam lingkungan belajar yang kondusif (Amalia et al., 2021).

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, dengan memanfaatkan media *word search* sebagai sarana penguatan materi. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Mereka tampak antusias, dengan setiap siswa bersemangat maju untuk menjawab. Antusiasme tersebut menjadi indikator adanya peningkatan keaktifan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandria & Syahri, (2023) yang menemukan bahwa frekuensi maju menjawab, partisipasi kelas, dan tanda antusiasme sebagai bukti keaktifan meningkat hingga 84% setelah penggunaan media *word search puzzle*.

Keaktifan belajar siswa dapat dinilai melalui semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Antusiasme tersebut tampak dari respon siswa selama proses berlangsung, misalnya dengan kesediaan memperhatikan penjelasan guru, mengurangi percakapan yang tidak relevan, serta menunjukkan sikap lebih

responsif terhadap materi. Siswa juga tidak lagi merasa malu untuk bertanya, sehingga interaksi di kelas menjadi lebih hidup dan bermakna. Kondisi ini memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa meningkat, baik dalam aspek perhatian maupun partisipasi aktif, sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif dan kondusif. Keaktifan siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti dalam penelitian Ashari et al., (2024) bahwa dengan menggunakan media *word search* keterlibatan dan motivasi siswa meningkat membuat hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan juga dengan penelitian Ma'wa & Purwati, (2024) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa karena banyak siswa merasa pembelajaran dapat diikuti dengan suasana yang menarik, unik, dan seru. Penelitian mengindikasikan bahwa elemen permainan memicu motivasi afektif dan partisipasi perilaku. Mekanisme yang sama peningkatan rasa kompetensi, keterlibatan emosional, dan interaksi sosial kemungkinan besar menjelaskan konsistensi hasil. Menurut Hollingsworth & Lewis dalam (Rikawati & Sitinjak, 2020) yang menyatakan bahwa semangat siswa untuk belajar adalah salah satu ciri pembelajaran aktif. Guru menilai tingkat keaktifan siswa selama permainan dengan menggunakan indikator keaktifan, yaitu keberanian menjawab dan maju ke depan. Siswa akan menghadapi kesulitan mengerjakan soal yang diberikan jika mereka tidak memahaminya. Guru dapat mengamati bagaimana siswa menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, sekaligus membantu teman yang masih kesulitan memahami materi. Keaktifan mereka juga tampak saat berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan kolaboratif.

Dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa berani maju dan menjawab sendiri tanpa perlu untuk ditunjuk oleh guru. Siswa saling bergantian dan membantu teman yang masih belum mengerti. Siswa memperhatikan penjelasan materi, mengerjakan soal, dan berpartisipasi dalam permainan sederhana yang telah disiapkan selama pelajaran. Menurut guru mata pelajaran, siswa yang biasanya hanya diam saja dapat menunjukkan semangat dan ikut serta aktif dalam pembelajaran menggunakan *game word search* mereka berlomba-lomba untuk maju kedepan menjawab pertanyaan melalui *game*. Menurut Duncan, (2020) siswa menikmati permainan berdasarkan teori determinasi diri dan pembelajaran berbasis permainan yaitu, permainan yang memasukkan elemen kompetisi dan penghargaan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Antusiasme siswa muncul meskipun materi masih baru, karena tahapan yang dilakukan guru mampu membangkitkan semangat belajar dan membuat siswa lebih berani berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan definisi keaktifan belajar menurut Anugraheni (dalam Harsanti & Lathifah, 2023), yaitu perilaku dan kegiatan yang terjadi saat proses pembelajaran dimana siswa terlibat aktif melalui menjawab pertanyaan guru, bekerja sama atau berdiskusi, mengerjakan tugas, dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, respon positif siswa tidak hanya menunjukkan semangat mereka dalam pelajaran, tetapi juga membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Setelah memahami kebutuhan siswa, guru dapat mengatur kelas dengan cara yang sesuai dengan karakter siswa, agar kelas menyenangkan, siswa ingin belajar, dan siswa aktif. Menurut (Afifah et al., 2025) agar *game word search* lebih relevan dan menarik, guru dapat menggunakan tema kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa. Untuk meningkatkan strategi pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan kesempatan untuk tampil, memberikan penghargaan untuk upaya bertanya, dan mengatur kerja kelompok untuk mendorong partisipasi aktif setiap siswa. Selain itu, interaksi yang berlangsung dengan sehat menunjukkan perhatian dan kasih sayang guru kepada siswa. Ini membantu kelas tetap damai di tengah situasi yang tegang dan menakutkan. Guru menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk berbicara tetapi tetap dalam kontrol guru.

Word search efektif untuk memperkuat kosakata, tetapi memiliki beberapa kelemahan. Media ini kurang mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan pemecahan masalah, serta cenderung satu-dimensi sehingga sulit mendiferensiasi tingkat kesulitan bagi siswa yang lebih cepat atau yang membutuhkan dukungan tambahan selain itu, versi digital memerlukan perangkat dan koneksi sementara versi cetak memakan waktu persiapan, sehingga akses dan pelaksanaannya tidak selalu merata. Serta dalam kerja kelompok tanpa pengawasan beberapa siswa bisa pasif sementara yang lain mengerjakan seluruhnya, sehingga partisipasi tidak merata.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan dalam jangka waktu 2 bulan, sehingga belum dapat mengukur apakah peningkatan keaktifan bertahan setelah siswa terbiasa dengan media *word search*. Temuan ini juga memiliki keterbatasan yang perlu dicermati. Antusiasme tinggi yang ditunjukkan siswa kemungkinan besar dipengaruhi oleh efek kebaruan (*novelty effect*), yaitu rasa tertarik karena media pembelajaran yang digunakan masih baru dan berbeda dari metode sebelumnya. Studi terbaru menegaskan bahwa gamifikasi sering kali mengalami penurunan dampak setelah fase awal karena efek kebaruan (Jun & Lucas, 2024) Hal ini menimbulkan pertanyaan apakah tingkat keaktifan tersebut dapat bertahan dalam jangka panjang ketika siswa sudah terbiasa dengan permainan yang sama. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain longitudinal untuk memastikan konsistensi dampak media *game word search* terhadap keaktifan siswa,

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, Pembelajaran dengan *game word search* terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas X Kuliner SMKN 2 Malang. Peningkatan tersebut terlihat dari fokus belajar yang lebih baik, antusiasme tinggi, keberanian dalam bertanya maupun menjawab, serta kerja sama yang lebih solid antar siswa. Media ini layak dijadikan alternatif pembelajaran inovatif di pendidikan vokasi karena mudah diterapkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk mengoptimalkan hasil, guru kuliner disarankan mengintegrasikan media interaktif sebagai penguatan setelah penyampaian konsep, menampilkan permainan secara terpusat (proyektor), serta menyesuaikan tingkat kesulitan dan format permainan agar inklusif bagi berbagai kemampuan siswa. Berdasarkan keterbatasan yang menyoroti efek kebaruan, implikasi penelitian ini menuntut guru dan pengembang pembelajaran untuk tidak bergantung pada satu jenis media saja, melainkan memadukan *game word search* dengan variasi media lain dan menyusun desain pembelajaran yang berkelanjutan. Guru juga dituntut terus berinovasi dan menyesuaikan *game* dengan konteks materi dan kebutuhan siswa agar media ini tetap relevan dan efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengadaptasi media *word search* dalam konteks pendidikan vokasi kuliner, yang selama ini masih jarang dilakukan, serta mengidentifikasi potensi *novelty effect* sebagai faktor yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Selain itu, diperlukan penelitian selanjutnya menggunakan desain eksperimen kuasi dengan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas *word search* secara lebih objektif, serta menguji dampak jangka panjangnya melalui desain longitudinal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang mendukung penyelesaian artikel ini, khususnya Pak Then Nyuk Lim selaku guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian 2 yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di kelas dan siswa kelas X Kuliner SMKN 2 Malang, serta dosen pembimbing dan tim Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang yang telah mendukung pelaksanaan dan penulisan artikel ini. Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan pada penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, H. N., Alim, J. A., & Ulya, Z. (2025). Gambaran Penggunaan Media Word Search terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(4), 01–10. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v3i4.746>
- Amalia, N., Cahyaningsih, U., & Kristanto, Y. D. (2021). Studi literatur: Teka-teki silang sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 238–241.
- Ashari, R. M., Hasibuan M Fauzi, & Ernayanti, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Kosakata Kata Sifat, Sinonim Dan Antonim Melalui Media Website Wordsearch Pada Peserta Didik Kelas V Upt Sd Negeri 067241 Medan Denai Dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3r), 461–471. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3831>
- Duncan, K. J. (2020). Examining The Effects of Immersive Game-Based Learning on Student Engagement and The Development of Collaboration, Communication, Creativity and Critical Thinking. *TechTrends*, 64(3), 514–524. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00500-9>
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1).
- Hasanah, N., Azzahroh, F., & Faturrohman, N. I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Word Search Pada Siswa Kelas III SDIT Al-Iman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 188–201. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.1084>
- Hidayat, A., & Sari, M. (2022). Hubungan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Berbasis Kompetensi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 120–128.
- Jun, M., & Lucas, T. (2024). Gamification Elements and Their Impacts on Education. *Multidisciplinary Reviews*, 8(5). <https://doi.org/10.31893/MULTIREV.2025155>
- 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. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage.
- Mulyani, S., Laily, I. F., & Maufur, S. (2023). Pengaruh Media Permainan Word Search Terhadap Hasil Belajar Vocabulary Bahasa Inggris Kelas III MI Al-Hidayah Guppi Kota Cirebon. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 5(2), 67–78. <https://doi.org/10.24235/ijee.v5i2.11215>
- Pratama, A., & Lestari, D. (2021). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 101–110.

-
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Sandria, F., & Syahri, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Word Search Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 67–75.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>