

## **PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) TEMATIK PADA PROSES PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Fitria Meilina<sup>1</sup>, Tisrin Maulina Dewi, Sri Hartati**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Karimun, Indonesia

<sup>1</sup>fifit0305@gmail.com, tisrinmaulinadewi@gmail.com, hpsrihartati11@gmail.com

### **Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah proses belajar masih menggunakan media pembelajaran berupa penjelasan langsung dari guru sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran. Tidak hanya itu, permasalahan lain di SDN 010 Meral masih kurangnya sarana dan sumber informasi serta terbatasnya media pembelajaran yang mana belum dikembangkan media Teka-Teki Silang (TTS). Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah media permainan TTS untuk peserta didik kelas III.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall, terdapat sepuluh langkah – langkah penelitian pengembangan. Subjek ujicoba terdiri dari 2 tim ahli materi, 2 tim ahli desain, respon guru kelas III, dan 21 peserta didik diantaranya sebanyak 3 peserta didik dalam uji coba perorangan, 6 peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan 12 peserta didik dalam uji coba kelompok besar.

Hasil validasi menurut tim ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan media Teka-Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III Sekolah Dasar sesuai dengan sub komponen penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “baik” dengan rata-rata skor keseluruhan sebanyak 70% . Hasil validasi menurut tim ahli media terhadap kelayakan Pengembangan media Teka-Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang sesuai dengan sub komponen penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rata-rata skor keseluruhan 93%. Hasil respon dari guru menyatakan bahwa Pengembangan media Teka-Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata keseluruhan 94% termasuk kriteria “sangat baik” sehingga para guru dapat menggunakan media ini sebagai bahan ajar tambahan dikelas dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar oleh peserta didik kelas III SD mendapatkan kriteria sangat baik dengan mendapatkan akumulasi nilai sebanyak 100%

**Kata Kunci** : Pengembangan Media, TTS, Sekolah Dasar

### **PENDAHULUAN**

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan menjadi kunci utama dalam mengembangkan sumber daya manusia. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu sistem yang terdapat beberapa komponen dengan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran karena merupakan penggerak utama yang berhubungan dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar. Hal ini bermaksud bahwa walaupun kurikulum itu baik dan sarana maupun prasarannya lengkap jika tidak diimbangi pengetahuan dan keterampilan dari seorang guru dalam mengimplementasikannya maka akan ada faktor kesenjangan.

Kurikulum 2013 sering menjadikan peserta didik kebingungan dengan materi yang diterimanya, karena semua mata pelajaran digabung menjadi satu dengan tema-tema tertentu. Dengan adanya hal tersebut maka tugas guru adalah memfasilitasi peserta didik untuk lebih mengeksplor lingkungan sekitarnya dan tidak hanya terbatas dengan buku tematik saja. Selain itu guru juga harus memberikan materi yang lebih luas dengan cara mencari referensi untuk memperluas pemahaman anak terhadap materi. Hal inilah yang terjadi di SDN 010 Meral yang menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan dan diintegrasikan (Rusman, 2015).

Suasana belajar yang memberikan kesempatan pada peserta didik dalam menyampaikan pendapat, berfikir kritis dan kreatif akan memberikan peluang tercapainya hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan sistem pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yakni peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Suasana belajar yang memberikan kebebasan, peserta didik untuk belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain sehingga peserta didik lebih aktif tentu memberikan dampak yang baik kepada peserta didik, namun pada kenyataannya sering kali guru sebagai pihak yang aktif, sehingga kurang memberi kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, obyektif dan logis.

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi yang ada pada masa sekarang, peran guru masih tetap diperlukan. Teknologi yang dapat mempermudah manusia mencari atau mendapatkan informasi serta pengetahuan, tidak mungkin dapat menggantikan peran seorang guru. Guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menjadi aktif dalam belajar.

Pembelajaran yang biasanya dipusatkan kepada guru, sebaiknya dialihkan menjadi pelajaran yang berpusat pada peserta didik agar guru dan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu peserta didik juga lebih terdorong minatnya dalam belajar dan lebih berinteraksi dengan guru maupun temannya. Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru kelas III SDN 010 Meral peserta didik masih ada yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami dan menghafal materi, masih banyak peserta didik yang kurang bersemangat dalam belajar sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara SDN 010 Meral dalam proses belajar masih menggunakan media pembelajaran berupa penjelasan langsung dari guru sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran. Tidak hanya itu permasalahan yang menjadi perhatian peneliti juga di SDN 010 Meral masih kurangnya sarana dan sumber informasi serta terbatasnya media pembelajaran yang mana belum dikembangkan media Teka-Teki Silang (TTS).

Media permainan Teka-Teki Silang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan menjadikan peserta didik lebih memahami serta semangat dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran Teka-Teki Silang belum tersedia untuk peserta didik kelas III dikarenakan belum ada yang mengembangkannya. Media permainan Teka-Teki Silang tematik merupakan media permainan yang mudah dibuat oleh guru nantinya, media ini juga bisa menjadikan peserta didik bersemangat untuk belajar karena di dalam proses pembelajaran terdapat suatu permainan yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar dan berinteraksi dengan sesama rekannya.

Menurut Sadiman (2005), mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2006). Syukur Fatah (2005) juga mengemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Menurut Sadiman (2005), mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam bahasa arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2006). Syukur Fatah (2005) juga mengemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Amir Hamzah (2019) metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksudkan tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Maka berdasarkan pengertian dari penelitian dan pengembangan penulis tertarik menghasilkan produk berbentuk *hardware* yang mana akan menghasilkan media Teka-Teki Silang sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 010 Meral yang berjumlah 21 peserta didik. Dengan pembagian kelas III A sebanyak peserta didik dan kelas III B juga memiliki peserta didik sebanyak peserta didik. Dalam penelitian ini sampel ditentukan berdasarkan peringkat kelas, maka sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah sebanyak 21 peserta didik diantaranya sebanyak

3 peserta didik dimasukkan dalam perorangan, 6 peserta didik dimasukkan kedalam kelompok kecil dan 12 peserta didik dimasukkan kedalam kelompok besar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (Sugiyono, 2015). Borg dan Gall menjelaskan bahwa ada 11 (sebelas) langkah-langkah dalam penelitian pengembangan diantaranya sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*). Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menggumpulkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan dan teknik pengembangannya, pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan cara *observasi* kelas, *observasi* kegiatan pembelajaran.
2. Merencanakan dan mengembangkan bentuk awal produk (*Planning and develop preliminary from of product*). Dalam tahap perencanaan, hal utama yang perlu diperhatikan adalah tujuan dari pengembangan produk tersebut, kemudian merancang desain awal produk sesuai dengan unsur-unsur desainnya serta untuk produk awal dikembangkan sesuai dengan rancangan desain, rencana dan tujuan pengembangan. Sebelum dilakukan uji coba, produk divalidasi oleh 2 (dua) orang ahli materi dan 2 (dua) orang ahli media. Setelah melewati uji validitas, saran atau masukan dari ahli digunakan dalam menyempurnakan produk dan uji coba pun siap dilakukan.
3. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Setelah melakukan perencanaan dan mengembangkan produk maka tahap yang akan dilakukan selanjutnya adalah validasi ahli materi dan media yang hal ini bertujuan untuk menyesuaikan produk yang direncanakan sesuai dengan apa yang menjadi bahan pembelajaran di sekolah pada tahap validasi ini jika validasi ahli materi dan media mendapatkan hasil produk tidak layak maka langkah selanjutnya harus melakukan revisi produk sampai produk mendapatkan hasil yang layak baik dari tim ahli materi maupun ahli media.
4. Respon Guru Setelah melewati uji validasi ahli materi dan ahli media, maka produk sebelum di uji cobakan terlebih dahulu di lihat respon guru sesuai dengan model pengembangan menurut Borg and Gall.
5. Uji coba perorangan (*preliminary field testing*). Setelah melewati uji validasi ahli materi, media, respon guru dan revisi, produk diuji cobakan secara perorangan sebanyak 3 orang peserta didik sesuai dengan model pengembangan menurut Borg and Gall.
6. Revisi produk utama (*main product revision*). Uji coba produk yang dilakukan dengan sasaran peserta didik, akan menghasilkan beberapa saran dan kesan, dan dapat digunakan untuk memperbaiki produk.
7. Uji coba kelompok kecil (*main field testing*). Subjek uji coba selanjutnya setelah produk direvisi adalah uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik sesuai dengan model pengembangan menurut Borg and Gall.
8. Revisi produk operasional (*operational product revision*).

Uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan memungkinkan adanya catatan revisi. Apabila revisi dibutuhkan produk harus direvisi agar lebih sempurna sebelum diuji cobakan pada kelompok besar

9. Uji coba kelompok besar (*operational field testing*).

Uji coba selanjutnya adalah uji coba terhadap kelompok besar sebanyak 12 orang peserta didik sesuai dengan model pengembangan menurut Borg and Gall.

10. Revisi produk akhir (*final product revision*).

Revisi produk terakhir harus dilakukan sebelum dilakukannya tahap diseminasi.

11. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (*dissemination and implementation*).

Dalam penelitian ini, dari 11 (sebelas) langkah-langkah penelitian pengembangan peneliti hanya melakukan sampai ke langkah 10 (sepuluh) yakni revisi produk akhir (*final product revision*). Di karenakan masih keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Zuhdan (Shella,2020:27) mengatakan bahwa langkah-langkah sistematika dalam pengembangan bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengembang. Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data pengembangan media ini, peneliti menggunakan langkah-langkah dari tahap pengembangan “Borg and Gall” disesuaikan dengan kebutuhan produk yang dikembangkan.

Pengembangan media harus memiliki tujuan dan fungsi yaitu untuk menambahkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik harus mempunyai motivasi dan pemahaman tentang materi yang disampaikan oleh guru serta melatih peserta didik agar bisa belajar secara mandiri dan melatih kejujuran peserta didik.

Dalam pengembangan media permainan Teka Teki Silang Tematik kelas III ini peserta didik dapat belajar secara perorangan maupun berkelompok. Media TTS ini dikemas berdasarkan KI dan KD yang dipelajari oleh peserta didik sehingga bisa dijadikan referensi dalam meningkatkan daya pikir kritis peserta didik (*Critical of Thingking*) selain itu pada media TTS ini juga peserta didik mampu mengukur tingkat kemampuannya secara mandiri, desain yang dibuat dengan menggunakan gambar-gambar anak-anak membantu anak-anak untuk semakin tertarik dalam pembelajaran.

Menurut penelitian Mohammad Andi Wasgito (Shella, 2020:69) media permainan teka-teki silang dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar, karena dalam pembelajaran ada suatu permainan yang akan membuat peserta didik lebih aktif belajar dan berinteraksi dengan temannya dalam memecahkan masalah.

Tahap yang ditempuh peneliti untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media yaitu tahap pertama penelitian dan pengumpulan informasi yang diperoleh melalui wawancara guru dan observasi, tahap kedua perencanaan yaitu analisis pembelajaran dan analisis produk yang akan dihasilkan kemudian merencanakan isi pengembangan media, studi pustaka, mempersiapkan alat dan bahan untuk mendesain yaitu *Adobe Photoshop*, tahap ketiga pengembangan bentuk awal produk yaitu menyusun komponen media, membuat desain media, kemudian pengembangan bentuk awal produk dilakukan uji coba kelayakan oleh ahli materi dan ahli media serta penilaian respon guru kelas III, tahap keempat uji coba perorangan, tahap

kelima revisi hasil uji coba perorangan, tahap keenam uji coba kelompok kecil, tahap ketujuh revisi hasil uji coba kelompok kecil, tahap kedelapan uji lapangan kelompok besar, tahap kesembilan penyempurnaan produk akhir.

Ada beberapa uji kelayakan yang ditempuh untuk mendapatkan penilaian, saran, maupun kritik, sehingga media permainan Teka-Teki Silang dapat dikatakan kriteria “sangat baik”. Uji kelayakan yang ditempuh diantaranya validasi ahli materi, validasi ahli media, respon guru, uji coba lapangan perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Ahli materi ialah Ibu Dirneti, S.Pd., M.Pd dan Siti Nur Jannah, S.Pd., SD adalah seseorang yang bekerja sebagai guru di sekolah SD Negeri 010 Meral. Hasil validasi dari ahli materi terhadap penilaian komponen kelayakan isi sub komponen kesesuaian materi dengan KI dan KD termasuk kriteria “sangat baik” dengan total keseluruhan mendapatkan hasil 70% atau dengan kategori baik. Adanya media permainan teka-teki silang mengacu pada tujuan pembelajaran serta uraian materi yang telah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), sesuai dengan pendapat Majid (2008) yang menyatakan bahwa untuk mendapatkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa diperlukan analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar dan indikator yang harus dikembangkan.

Ahli Media ialah Bapak Edi Kurniawan, M.Pd. dan Mohammad Oktavino, S.Pd. Hasil validasi dari ahli media terhadap penilaian dengan rata-rata skor keseluruhan mendapatkan 93% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Dengan adanya media permainan teka-teki silang memperhatikan. Kesesuaian dan kemenarikan desain yang terdapat kesesuaian pemilihan jenis huruf dan Kesesuaian ukuran huruf. Menurut Arsyad (Shella, 2020:73) bahwa dalam media pembelajaran mempunyai proses belajar dan mengajar yaitu media pembelajaran harus bervariasi tidak hanya komunikasi melalui penuturan kata-kata, media harus dirancang dengan kreatif dan inovatif.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi dan ahli desain memperoleh penilaian dengan kriteria “baik” untuk digunakan sebagai tambahan bahan ajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Prasetyo *et al.*, (2011) menyatakan bahwa produk hasil pengembangan yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran validator layak digunakan jika desain produk telah mendapat penilaian minimal berkategori baik dari pihak validator.

Media yang dikembangkan ini memudahkan guru untuk menunjang keberhasilan peserta didik dan merangsang peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.

Tahap uji coba perorangan. Tahap ini, melibatkan 3 orang peserta didik. Pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa media permainan teka-teki silang untuk kelas III SD semester ganjil yang dikembangkan termasuk kriteria “sangat baik” dengan akumulasi nilai sebanyak 100% mendapatkan kriteria “sangat baik” Adapun tujuan dilakukan uji coba perorangan adalah untuk mengidentifikasi dan untuk memperoleh indikasi/petunjuk reaksi penampilan awal dari siswa terhadap isi media permainan teka-teki silang yang telah dikembangkan.

Tahap uji coba kelompok kecil. Tahap ini melibatkan 6 orang peserta didik. Pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa media permainan teka-teki silang untuk kelas III SD semester ganjil yang dikembangkan termasuk kriteria “sangat baik”. Tujuan dilakukan uji coba kelompok kecil adalah untuk menentukan keefektifan terhadap perubahan-perubahan yang dibuat dari uji coba perorangan

Tahap uji pelaksanaan kelompok besar. Tahap ini melibatkan 12 orang peserta didik. Pada uji coba perorangan dinyatakan bahwa media permainan teka-teki silang untuk kelas III SD semester ganjil yang dikembangkan termasuk kriteria “sangat baik”. Uji lapangan terbatas dilakukan dengan tujuan untuk menentukan apakah perubahan-perubahan di dalam media yang dibuat setelah tahap uji coba kelompok kecil tergolong layak atau tidak.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian dari para ahli dan pengguna, dapat disimpulkan bahwa media permainan “Teka-Teki Silang” dinyatakan “sangat baik sebagai media pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat disimpulkan bahwa; hasil validasi menurut tim ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan media Teka-Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang sesuai dengan sub komponen penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “baik” dengan rata-rata skor keseluruhan sebanyak 70%. Hasil validasi menurut tim ahli media terhadap kelayakan Pengembangan media Teka-Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang sesuai dengan sub komponen penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rata-rata skor keseluruhan 93%. Hasil respon dari guru menyatakan bahwa Pengembangan media Teka-Teki Silang tematik pada proses pembelajaran semester ganjil untuk Peserta didik kelas III sekolah dasar yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata keseluruhan 94% termasuk kriteria “sangat baik” sehingga para guru dapat menggunakan media ini sebagai bahan ajar tambahan dikelas dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar oleh peserta didik kelas III SD mendapatkan kriteria sangat baik dengan mendapatkan akumulasi nilai sebanyak 100%

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, R. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Bungin, B. (2011). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Ermaita, 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SMA Negeri 10 Bandar Lampung*.
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang disempurnakan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* Cetakan 1. Jakarta: Pt. Fajar Interpratama Mandiri.
- Prihastuti, Alfiani. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata* Bahas Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang.
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Cetakan 1. Jakarta: Pt. Raja grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perasada.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. PT. Pustaka Baru.
- Syukur Fatah. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- Wirahyuni. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-Teki Silang dan Balsem Plang. *Jurnal: Acarya Pustaka*.
- Wulan. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional