

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PKN KELAS VA SD NEGERI 256 PALEMBANG**

**Skripsi**

**Oleh:**

**Dian Anggraini**

**Nomor Induk Mahasiswa 06121013012**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
INDRALAYA  
2016**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PKN KELAS VA SD NEGERI 256 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**


**Dian Anggraini**

**Nomor Induk Mahasiswa 06121013012**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing I**



**Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

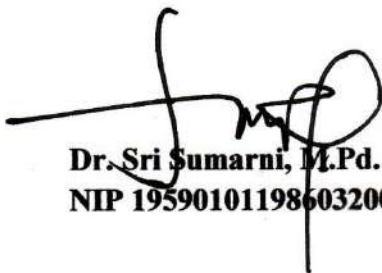
**Pembimbing II**



**Dra. Hasmalena, M.Pd.  
NIP. 195905261984032001**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan  
Studi**



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
NIP 195901011986032001**

**Ketua Program**



**Drs. Umar Effendi, M.Pd.  
NIP. 195505311979031003**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD*  
*PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PKN KELAS VA SD NEGERI 256 PALEMBANG**

**Dian Anggraini  
NIM: 06121013012**

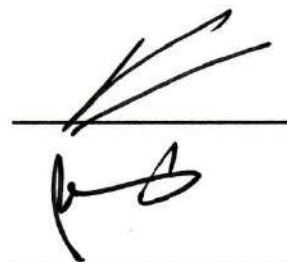
**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 29 Maret 2016**

**TIM PENGUJI**

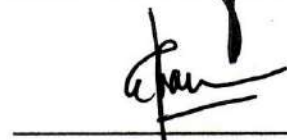
**1. Ketua : Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**



**2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M.Pd.**




**3. Anggota : Dra. Betty Anggraini, M.P.d.**



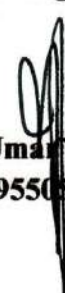
**4. Anggota : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**



**5. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**



**Indralaya, April 2016  
Mengetahui  
Ketua Program Studi**

  
**Drs. Umar Effendy, M.Pd.  
NIP 195505311979031003**

## PERNYATAAN

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini:**

**Nama : Dian Anggraini**

**NIM : 06121013012**

**Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VA SD Negeri 256 Palembang” ini seluruhnya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian ditemukan adanya pelanggaran dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Indralaya, Maret 2016

Yang membuat pernyataan



Dian Anggraini

NIM 06121013012

*Dengan penuh ucapan syukur atas berkat dan rahmat Allah S.W.T. akhirnya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.*

*Ku persembahkan skripsi ini kepada;*

- *Kedua orang tuaku, Bapak Syaikh Marsodi Prayoto, S.Pd dan Ibu Sofwati, S.Pd SD. yang selalu memberikan motivasi dan do'a untuk keberhasilanku.*
- *Teman-teman seperjuanganku mahasiswa reguler Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2012 yang selalu bersama dalam suka dan duka.*
- *Almamaterku yang aku banggakan.*

*Motto:*

*Setiap bertambah ilmuku, maka semakin bertambah aku tahu akan kebodohanku*

*(Imam Asy Syafi)*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd. dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. sebagai pembimbing dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Bapak Drs. Umar Effendy, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dra.Nuraini Usman, M.Pd., Ibu Dra. Betty Anggraini, M.Pd., dan Bapak Drs.Marwan Pulungan,M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama perkuliahan.

Selanjtnya penulis juga mengucapkan terima kasih juga kepada Ibu Hj. Yalles Tyawati, S.Pd,M.Si selaku Kepala SD Negeri 256 Palembang serta bapak/ibu guru SD Negeri 256 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, khususnya dalam proses pembelajaran.

Indralaya, Maret 2016  
Penulis,



DA

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR TIM PENGUJI SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Teori	
1. Hakikat Model Pembelajaran.....	5
1.1. Pengertian Model Pembelajaran .....	5
1.2. Fungsi Model Pembelajaran.....	5
2. Hakikat Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	6
2.1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	6
2.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	10
2.3. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	12
2.4. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....	12

3. Hakikat Belajar .....	12
3.1. Pengertian Belajar .....	12
3.2. Pengertian Hasil Belajar .....	13
4. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan .....	14
4.1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	14
4.2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan .....	14
B. Definisi Operasional Variabel.....	15
C. Penelitian yang Relevan.....	15
D. Hipotesis .....	17

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	18
B. Variabel Penelitian.....	18
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
1. Tempat Penelitian .....	19
2. Waktu Penelitian.....	19
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	19
1. Populasi.....	19
2. Sampel.....	20
E. Prosedur Penelitian .....	20
F. Teknik Pengumpulan Data.....	21
G. Uji Instrument Penelitian .....	22
1. Uji Validitas .....	22
2. Uji Reabilitas .....	22
3. Taraf Kesukaran.....	23
4. Daya Pembeda .....	23
H. Teknik Analisis Data.....	24
1. Uji Normalitas.....	24
2. Uji Hipotesis .....	25

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	26
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	26
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	26
3. Deskripsi Data Penelitian.....	46
4. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	52



5. Analisis Data Penelitian .....	56
B. Pembahasan.....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	18
3.2. Populasi Siswa Kelas V SD Negeri 256 Palembang.....	19
3.3. Interpretasi Indeks Kesukaran.....	23
3.4. Interpretasi Indeks Diskriminasi .....	24
3.5. Jadwal Penelitian .....	25
4.1. Hasil Uji Coba Validitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda .....	47
4.2. Skor Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	49
4.3. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	52
4.4. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> .....	54
4.5. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> .....	55
4.6. Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56
4.7. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57
4.8. Hasil Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kotak <i>Crossword Puzzle</i> .....	7
2.2. Soal <i>Crossword Puzzle</i> .....	8
2.3. Kunci Jawaban <i>Crossword Puzzle</i> .....	9
4.1. Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> .....	27
4.2. Siswa Menyanyikan Lagu “Himne Pramuka” .....	28
4.3. Peneliti Membimbing Siswa Mengerjakan LKS .....	31
4.4. Perwakilan Kelompok Menulis Jawaban Di Depan Kelas .....	32
4.5. Peneliti dan Siswa Bertanya Jawab .....	35
4.6. Poster Kelompok 1, 2 dan 3 .....	37
4.7. Poster Kelompok 4 dan 5 .....	38
4.8. Siswa Menulis Jawaban pada Poster .....	39
4.9. Siswa Mencatat Materi Yang Dibahas .....	43
4.10. Siswa Mengerjakan LKS dengan Teman Sebangku .....	44
4.11. Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i> .....	45
4.12. Histogram Nilai dari Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa .....	54
4.13. Histogram Nilai dari Data Hasil <i>Posttest</i> Siswa .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usul Judul Skripsi .....	64
2. Surat Keputusan Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi .....	65
3. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	66
4. Surat Izin Penelitian dari Disdikpora Kota Palembang .....	67
5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	68
6. Kartu Bimbingan Skripsi .....	69
7. Persetujuan Semester Hasil .....	73
8. Persetujuan Ujian Akhir Program Strata 1 .....	74
9. Kisi-kisi Soal Instrumen Validasi .....	75
10. Soal Instrumen Validasi .....	78
11. Analisis Uji Validitas Tes .....	89
12. Analisis Uji Reliabilitas .....	129
13. Analisis Uji Taraf Kesukaran Item .....	132
14. Analisis Daya Pembeda .....	135
15. Soal Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	137
16. Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	141
17. Uji Hipotesis .....	145
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	148
19. Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	221
20. Lembar Evaluasi .....	228
21. Penilaian Pengetahuan .....	231
22. Lembar Observasi Kegiatan Siswa .....	234
23. Lembar Observasi Penilaian Model <i>Crossword Puzzle</i> .....	237
24. Dokumentasi .....	240
25. Revisi Ujian Skripsi .....	
26. Izin Jilid .....	

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun (Depdiknas, 2006:19). Tujuan akhir pendidikan di Sekolah Dasar ialah diperolehnya pengembangan pribadi anak membangun dirinya dan ikut bertanggung jawab terhadap pengembangan bangsa negara dan mampu melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Susanto, 2013:3). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter (Depdiknas, 2006:270-271).

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa pada dasarnya dengan diwajibkannya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terutama di sekolah dasar diharapkan dapat membentuk generasi muda calon penerus bangsa yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat menanamkan pendidikan karakter bangsa yang demokratis khususnya dalam berorganisasi. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional, yakni memiliki pengetahuan yang luas tentang materi yang akan diajarkan, serta mampu menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran diharapkan dapat menjadikan siswa aktif selama pembelajaran berlangsung (Solihatin, 2013:42).

Menurut Aunurrahman (2009:143) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, serta memberikan kemudahan untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang baik. Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* atau yang dalam

Bahasa Indonesia dikenal dengan istilah Teka–Teki Silang (TTS) merupakan salah satu model yang dapat memotivasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan, yang tentunya diharapkan dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak akan merasa jenuh.

“Menurut Hisyam (2008:34) *Crossword Puzzle* merupakan salah satu model pembelajaran dengan permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.”

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 September 2015, peneliti mengamati proses belajar mengajar PKn di kelas VA SD Negeri 256 Palembang. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memaparkan materi yang ada di buku Pkn, lalu dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai pelajaran tersebut. Setelah proses belajar-mengajar, siswa diminta mengerjakan latihan yang ada di buku. Latihan ini berupa pilihan ganda serta esai. Merujuk dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas VA SD Negeri 256 Palembang yaitu Ibu Hayani,S.Pd.SD, diperoleh informasi bahwa ia tidak tahu mengenai model pembelajaran *Crossword Puzzle* sehingga ia belum pernah menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas. Dia berpikir bahwa model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran yang baru, sehingga ia berantusias menanyakan model pembelajaran tersebut kepada peneliti.

Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan sebuah model pembelajaran dimana peserta didik disuruh mengisi kotak-kotak kosong baik secara mendatar maupun menurun, yang bertujuan untuk mengasah otak dalam berpikir dan mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran. Kegiatan tersebut dapat memotivasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak akan merasa jenuh (Haryono, 2013:128). Mulyadi dalam Moeshar, 2015 : 7-9), Masa-masa duduk di Sekolah Dasar merupakan waktu krusial bagi seorang anak. Saat itu mereka mulai belajar

mengenai kecerdasan yang memadukan fungsi otak kiri dan otak kanan yang sama-sama penting. Karena itu, senam otak dibutuhkan untuk mengoptimalkan fungsi kedua bagian otak tersebut. *Crossword Puzzle* adalah salah satu model pembelajaran dengan permainan senam otak yang mengajak anak berpikir cerdas dan kreatif. Permainan ini baik diberikan mulai kepada anak saat mereka berusia tujuh hingga 12 tahun, atau saat masa sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan diatas maka Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VA SD Negeri 256 Palembang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD Negeri 256 Palembang?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VA SD N 256 Palembang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Crossword Puzzle* guna menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat berpengaruh pada hasil belajar baik dari segi pengetahuan, sikap serta keterampilan melalui model *Crossword Puzzle* dengan proses yang diberikan.
- b. Bagi Guru, dapat menjadi alternatif pemikiran untuk meningkatkan penggunaan ragam model pembelajaran guna memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien
- c. Bagi Sekolah, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan terhadap sekolah dalam penggunaan model, dan media untuk keperluan pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, menambah wawasan guna mendukung pengetahuan untuk menjadi guru profesional dengan membuat pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astutik, Fidiana. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departmen Pendidikan Nasional
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatwayani, Ami. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Methalibul Huda Milonggo Kabupaten Jepara. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hisyam. 2002. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeshar, Rumeli. 2015. *TTS Pilihan Kompas*. Jakarta: Kompas.
- Mushlihin al Hafizh. 2013. *Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle*. (online). Tersedia: <http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html> diakses pada 04 Oktober 2015.
- Pratita, Bening R. 2015. Teka-Teki Organisasi, *Ruang Baca*. 48-54.
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subjects*. Dialih bahasakan oleh Sarjuli,dkk. 2009. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- \_\_\_\_\_. 2010. *101 Cara Pelatihan & Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT.Indeks.

- Solihatin, Etin. 2013. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sopyan, Danang. 2015. *Otak Atik Otak TTS & Sudoku*. Jakarta: Puspa Swara
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulun, Hafni S dan Rinaldi Munir. 2010. Pembangkit Teka-Teki Silang Dengan *Algoritma Backtracking* Serta Aplikasi Permainannya Yang Berbasis *Web*. *Jurnal Informatika*, 4 (2): 457—465.
- Sumantri, Moh.Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo
- Supartini. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Kosakata melalui Permainan Teka-Teki Silang Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarjaya Tungkal Kab.Musi Banyuasin. Skripsi. Indralaya: Universitas Sriwijaya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: A-Ruzza Media
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Winataputra, Udin S. 2007. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka