

PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MENGHAFAL AYAT AL-QUR'AN SECARA CEPAT DENGAN STRATEGI PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE*

Syarifuddin Khardi

SMKN 2 Kota Jambi Provinsi Jambi
Email: syarifuddin.khardi@gmail.com

Abstract. *One of the learning strategies that can be applied to the subjects of Islamic Education and Budi Pekerti is the strategy of crossword puzzle. This strategy allows learners to learn optimally, because this strategy is one model of active learning, fun and resembles the play of words through composing verses of mufradat into a whole verse. The purpose of this material is as an answer to the teachers so that learners more quickly memorize the verses of the Qur'an on the subjects of Islamic Education and Character especially on the aspects of the Qur'an. From the results of the description that the application of learning with crossword puzzle strategy is very helpful for teachers and students in memorizing Qur'anic verses according to the material on aspects of the Qur'an and greatly give positive and significant influence with learning outcomes, the learning model of crossword This puzzle can be used as a teacher model of learning in class.*

Keywords. *Learning Model, Crossword Puzzle, Learning Result*

Abstrak. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu strategi *crossword puzzle*. Strategi ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal, karena strategi ini salah satu model pembelajaran aktif, menyenangkan, dan menyerupai bermain tebak kata melalui menyusun ayat-ayat *mufradat* menjadi sebuah ayat yang utuh. Tujuan dari materi ini adalah sebagai jawaban para guru agar peserta didik lebih cepat menghafal ayat-ayat al-Qur'an pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada aspek al-Qur'an. Dari hasil uraian tersebut bahwa penerapan pembelajaran dengan strategi *crossword puzzle* sangat membantu guru dan peserta didik dalam menghafal ayat-ayat al-Qur'an sesuai materi pada aspek al-Qur'an serta sangat memberi pengaruh positif dan signifikan dengan hasil belajar, maka model pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat digunakan guru sebagai model pembelajaran di kelas.

Kata Kunci. *Model Pembelajaran, Crossword Puzzle, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang secara mendasar menumbuhkembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*). Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai suatu mata pelajaran diberikan pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK, baik yang bersifat kokurikuler maupun ekstrakurikuler.

Kompetensi, materi, dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikembangkan melalui pertimbangan hidup bersama secara damai dan harmonis (*to live together in peace and harmony*). Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas pada kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Penumbuhan dan pengembangan sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran, pembiasaan, keteladanan, dan pembudayaan untuk mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut. Sekolah sebagai taman yang menyenangkan untuk tumbuh berkembangnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang menempatkan pengetahuan sebagai perilaku (*behavior*) tidak hanya berupa hafalan atau verbal.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang ke-Esa-an Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dalam alam semesta. Sumber lainnya adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, yang sekaligus merupakan landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Dengan demikian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang ditujukan untuk memanifestasikan, menselaraskan, dan menyeimbangkan antara iman, Islam, dan ihsan.

Implementasi materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bersentuhan langsung dengan menganalisis ayat-ayat al-Qur'an seringkali guru mengalami kesulitan dikarenakan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat ditambah lagi dengan rendahnya kemampuan peserta didik dalam membaca al-Qur'an. Permasalahan ini merupakan permasalahan besar bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti padahal setiap materi pada aspek al-Qur'an mempunyai tuntutan pada Kompetensi Dasar agar peserta didik mampu menganalisis baik bacaannya maupun arti secara *mufradat* (kosa kata).

Permasalahan semacam ini perlu pemilihan model atau strategi pembelajaran yang paling tepat, agar tuntutan Kompetensi Dasar dapat tercapai. Berbagai macam model pembelajaran yang ditawarkan pada implementasi Kurikulum 2013 revisi 2017 seperti model pembelajaran *discovery learning*, *problem based learning* dan *project based learning*. Namun tidak menutup kemungkinan jika guru ingin menggunakan model atau strategi pembelajaran lainnya. Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif, produktif, dan menyenangkan, dengan tetap mengacu kepada tujuan pendidikan nasional sebagai arah dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran ini diproses dalam pembelajaran terpadu yang direncanakan, dirancang, dilaksanakan penuh pengawasan dan penilaian, untuk melihat sejauh mana peserta didik melahirkan nilai-nilai, akhlak, dan moral dalam berbagai perilakunya sehingga terciptalah pembelajaran yang kondusif dan bermakna.

Salah satu contoh materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar yaitu pada aspek al-Qur'an yaitu:

*KD.4.1.2 :
Mendemontasikan hafalan Q.S.al-Hujarat/49: 10 dan 12 dengan fasih dan lancar".*

Strategi yang dapat digunakan agar peserta didik lebih cepat menghafal ayat tersebut dapat menggunakan strategi pembelajaran "*crossword puzzle*". Menurut hemat penulis strategi ini lebih efektif digunakan ketimbang strategi yang lain dan strategi ini rata-rata peserta didik menyenangkan, aktif, dan semangat. Strategi ini tidak menuntut kecakapan tertentu asalkan bisa membaca al-Qur'an dan jika mempunyai kemampuan rendah dalam membaca al-Qur'an maka dapat dipadukan dengan teman yang dapat membaca al-Qur'an minimal pasif. Strategi ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka teki silang. Selain itu strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu model pembelajaran aktif sehingga kemungkinan besar peserta didik akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan berbagai pertimbangan, penulis memilih strategi *crossword puzzle* untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada aspek al-Qur'an. Dengan penerapan strategi ini peserta didik akan merasa senang, karena hampir mirip dengan permainan teka teki silang, secara tidak langsung peserta didik akan termotivasi, kreatif, inovatif dan semangat mengikuti pembelajaran. Strategi ini tidak akan menimbulkan kebosanan karena menuntut setiap peserta didik aktif menyusun kata-kata (ayat-ayat) lebih cepat dari kelompok lain. Dan tentunya yang lebih cepat akan diberikan *reward* dan tidak memberikan *punishment* kepada yang belum selesai tetapi diberikan poin nilai.

Kajian Teori

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, yaitu suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta didik, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional and naturant effects* yang merupakan hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang ditetapkan (*nurtural effects*) (Dit. PSMA, 2016).

Pengertian model pembelajaran berdasarkan Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Sedangkan pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang yang digunakan seorang guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dit PSMA, 2017:3). Beragam jenis model pembelajaran yaitu seperti model interaksi sosial, model pengolahan informasi, model personal, model modifikasi tingkah laku, model kartu sosial, debat aktif, *Jigsaw*, *Puzzle* dan lain-lain.

Crossword Puzzle

Istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pada jenjang SLTA apakah tidak membutuhkan permainan bagi peserta didik usia tersebut? Jawabannya tentu tidak. Setiap peserta didik mempunyai gaya permainan yang berbeda. Namun permainan yang dimaksud di sini yaitu permainan yang memberikan makna bagi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Menurut Amin (dalam Cahyo, 2011:61) menyatakan bahwa *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana peserta didik harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan bisa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Sedangkan Claire (2010:6) menyatakan bahwa *A crossword puzzle is a word puzzle in a grid of black and white squares. The goal is to write on letter in each white square to make the words given by clues. The black squares tell where the word ends.* Pengertian tersebut mengemukakan bahwa *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan.

Selanjutnya *puzzle* adalah salah satu jenis mainan edukatif. Sebagaimana mainan balok, mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. *Puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak jenis mainan lainnya. Bahannya beraneka ragam seperti dapat menggunakan karton, kardus, spon, gabus, logam, dan kayu. *Puzzle* juga dapat berbentuk *Jigsaw* atau bentuk tiga dimensi, menganut asas potongan homogen atau acak, biasanya berupa kepingan besar dan kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan atau bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti *woodcraft* (Sugar, 2002:165).

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa *crossword puzzle* merupakan kegiatan menyusun beberapa kata yang diacak kemudian disusun menjadi utuh sehingga memberikan pengertian dan pemahaman. Tidak berbeda dengan ketika menyusun ayat al-Qur'an. Contoh konkritnya adalah sebuah ayat al-Qur'an kemudian dipotong beberapa bagian sesuai dengan kaidah pemisahan dan penyambungan ayat pada sebuah karton atau bahan lain kemudian peserta didik akan menyambung dan menghafalnya kata demi kata.

Dalam konteks pembelajaran aktif ditekankan bahwa untuk belajar peserta didik harus melakukan lebih dari sekedar mendengarkan. Peserta didik harus membaca, menulis, mendiskusikan, atau terlibat dalam memecahkan masalah. Kegiatan belajar ini terkait dengan hasil belajar yang ingin dicapai mencakup tiga dimensi yaitu pengetahuan (KI-3), keterampilan (KI-4) dan sikap (KI-1 dan 2). Untuk mencapainya peserta didik harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian pembelajaran aktif ada kaitannya dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Keunggulan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Setiap model, teknik, ataupun strategi pembelajaran memiliki keunggulan dan kekurangan dalam penerapannya, namun tetap akan mewarnai proses pembelajaran. Menurut Ghanoie (2010:10), keunggulan strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut: 1) *dapat mengasah daya ingat*. Ketika teka-teki disodorkan, peserta didik akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu, selanjutnya akan memilih-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang peserta didik; 2) *belajar klarifikasi*. Menuntut peserta didik agar belajar mengelompokkan atau mengklarifikasi beberapa kata sehingga menjadi kalimat utuh; 3) *mengembangkan kemampuan analisa*. Ketika sebuah pertanyaan diberikan, maka peserta didik akan mengulas kembali pengalaman-pengalamannya dan menganalisis pengalamannya tersebut, seperti mencocokkan mana kata yang paling cocok sehingga menjadi kalimat yang utuh; 4) *menghibur*. Sebagai bentuk permainan yang mengasah otak, butuh analisa yang baik. Pada prinsipnya ketika sibuk mencari jawabannya itu merupakan kegiatan menghibur dirinya; dan 5) *merangsang kreativitas*. Pelibatan peserta didik dalam membuat model pembelajaran merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran langsung dimana peserta didik menyalurkan potensi-potensi kreatifitasnya.

Keunggulan lain yang dapat dirasakan adalah ketika proses pembelajaran berlangsung ada sesuatu yang menarik bagi guru yaitu semangat belajar peserta didik, setiap kelompok memiliki target atau ingin lebih cepat dari kelompok lain. Artinya

adalah penerapan strategi pembelajaran ini harus dikemas dengan perangkat pembelajaran yang komplit, persiapan pembelajaran harus benar-benar dipersiapkan.

Keaktifan dan prestasi peserta didik dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan efektifitas peserta didik dalam pembelajaran. Guru bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi guru harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga ada keseimbangan belajar antara guru dan peserta didik. Untuk memperbaiki kondisi tersebut sudah sepatutnya guru merubah pola mengajar dari *teacher centered* menjadi *student centered*, salah satunya adalah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Meskipun penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sangat cocok menurut hemat penulis namun harus diketahui beberapa kekurangannya yaitu: 1) peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi secara matang; 2) banyak memakan waktu dalam menyusun kata; dan 3) persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang.

Langkah-langkah Pembelajaran dengan *Crossword Puzzle*.

Langkah-langkah pembelajaran *crossword puzzle* menurut Melvin L Siberman, (2009:246) adalah sebagai berikut: 1) langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda selesaikan; 2) susunlah teka-teki silang sederhana yang mencakup item-item sebanyak yang anda peroleh. Hitamkan kotak yang tidak anda perlukan (catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang, diselingi dengan item-item yang menyenangkan, yang tidak berkaitan dengan pelajaran); 3) buatlah contoh item silang-gunakan diantara macam-macam berikut: a) definisi pendek (tes yang digunakan untuk menentukan reliabilitas); b) kategori yang sesuai dengan item; c) contoh (*frase a pleasant peace* adalah contoh untuk ini.); d) lawan kata (lawan dari demokrasi); 4) bagikan teka-teki silang ini kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok; 6) tentukan batasan waktu.

Pembelajaran dengan strategi ini dimaksudkan juga bahwa dalam proses pembelajaran yang memberikan ruang yang cukup bagi aktivitas peserta didik untuk mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber. Keaktifan peserta didik tidak hanya sekedar keaktifan fisik tapi juga keaktifan mental. Pembelajaran aktif sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran bermuara pada belajar mandiri. Kemandirian belajar ini merupakan metakognitif. Metakognitif mengarah kepada kemampuan mengelola perkembangan kognitifnya sendiri (*self-regulated learning*). Peserta didik yang memiliki metakognitif akan mampu menyelesaikan tugas belajarnya dengan

baik, mereka mampu merencanakan pembelajaran, mengatur diri, mengontrol diri, dan mengevaluasi pembelajarannya.

Barnes (1989) menekankan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, sebagai berikut: 1) *purposive*: relevan antara tugas dan tujuan pembelajaran; 2) *reflective*: refleksi peserta didik tentang makna dari apa yang dipelajari; 3) *negotiated*: tujuan dan metode pembelajaran disepakati antara peserta didik dan guru; 4) *critical*: peserta didik menghargai cara-cara yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran; 5) *complex*: peserta didik membandingkan tugas dengan kompleksitas yang ada dalam kehidupannya; 6) *situation-driven*: kebutuhan terhadap situasi dipertimbangkan dalam rangka membangun tugas-tugas belajar; 7) *engaged*: tantangan nyata tercermin dalam kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam belajar.

Tipe pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif peserta didik yaitu kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *crossword puzzle* peserta didik harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan peserta didik dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu peserta didik aktif dalam meningkatkan semangat belajar. Sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran ini.

Pemahaman istilah-istilah tersebut perlu penekanan yang tepat sehingga guru perlu merespon cepat situasi yang ada, namun perlu diperhatikan bahwa pemahaman istilah tersebut diperlukan pemberian ruang kepada peserta didik untuk memahami materi sebelum pembelajaran dimulai. Pendek kata yaitu sebelum guru memberikan materi lanjut harus didahului dengan pemberian rangsangan berupa motivasi, sampaikan terlebih dahulu tujuan apa yang akan dicapai setelah belajar materi ini. Selain itu, pengkondisian peserta didik juga menjadi tujuan utama dari penerapan *crossword puzzle*, agar kegiatan belajar mengajar ini tetap jalan sesuai dengan perencanaan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelas : X SMA/SMK
Semester : I (Ganjil)
KD 4.1.2 : Mendemontasikan hafalan Q.S. al-Hujarat [49]: 10 dan 12 dengan fasih dan lancar
Materi : Q.S. al-Hujarat [49]: 10 dan 12 serta hadits terkait perilaku kontrol diri (*mujahada an-nafs*), prasangka baik (*husnuzzhan*), dan persaudaraan (*ukhuwah*)

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ^١ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ^٢
 يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ^٣ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بََعْضُكُم بَعْضًا^٤
 أَنُحِبُ أَحَدَكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ^٥ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ^٦

Langkah-langkah Pembelajaran:

1. Siapkan karton yang telah dituliskan beberapa potongan ayat yaitu Q.S. al-Hujarat [49]: 10 dan 12 seperti pembagian ayat dibawah ini.

بَعْضًا	وَلَا يَغْتَبَ	وَاتَّقُوا اللَّهَ ^٢	إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ
أُنُحِبُ	بََعْضُكُمْ	لَعَلَّكُمْ	إِخْوَةٌ
أَنْ يَأْكُلَ	أَحَدَكُمْ	تُرْحَمُونَ	فَأَصْلِحُوا
لَحْمَ	أَخِيهِ	ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا	بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ
فَكَرِهْتُمُوهُ ^٥	مَيْتًا	كَثِيرًا	يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ
إِنَّ اللَّهَ	وَاتَّقُوا اللَّهَ	إِثْمٌ	مِّنَ الظَّنِّ
رَّحِيمٌ	تَوَّابٌ	وَلَا تَجَسَّسُوا	إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ

Contoh dalam penulisan dalam karton:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ	وَاتَّقُوا اللَّهَ ^٢	يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ
-------------------------	---------------------------------	------------------------

2. Karton disediakan sejumlah potongan ayat tersebut, kemudian acaklah karton tersebut agar tidak mudah disusun oleh peserta didik.
3. Dibuat beberapa rangkap sesuai jumlah kelompok.
4. Bagilah peserta didik sesuai dengan kebutuhan 4-5 orang perkelompok atau dapat juga dilakukan perorangan.
5. Berikan potongan ayat tersebut, namun sebelum memulai kegiatan, berikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca berulang-ulang ayat tersebut.
6. Setelah selesai, saatnya setiap kelompok beraksi menyusun ayat tersebut menjadi utuh sesuai dalam al-Qur'an.
7. Buatlah rubrik penilaian, siapakah yang paling cepat menyusun dan benar susunan ayatnya.
8. Mintalah kepada setiap kelompok untuk mendemonstrasikan dihadapan kelompok lain.
9. Guru dapat melakukan penilain.
10. Selesai

Simpulan

Berdasarkan uraian di atas bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu cara meningkatkan kemampuan hafalan peserta didik, membangun kembali potensi-potensi peserta didik. Pembelajaran aktif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang sangat diharapkan peserta didik, bosan merupakan kata-kata dan sikap yang harus dijauhi dari peserta didik. Sehingga dengan strategi ini peserta didik akan terlibat aktif.

Daftar Pustaka

- _____. 2016. *Naskah Model Pembelajaran Kajian Konstitusional*. Jakarta: Dit. PSMA.
- Cahyo, N. Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Buku Kita.
- Claire, Elizabeth. 2010. *Easy English Crossword Puzzles*, United States of Amerika: Eardley Publications Saddle Book.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ghanoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Sugar, Steve & Kim Kontoroski Sugar. 2002. *Primary Games*. San Fransisco: Jossey-Bass.