

**PERAN MEDIA CROSSWORD DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA  
ANAK TUNAGRahITA RINGAN KELAS VI DI SLB RELA BHAKTI 1 GAMPING  
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Mispadela Riski Hendrawan<sup>1</sup>, Sukadari<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PLB FKIP Universitas PGRI Yogyakarta  
[1mispadela062@gmail.com](mailto:1mispadela062@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the role of crossword media in vocabulary learning for sixth grade mildly mentally retarded children at SLB Rela Bhakti 1 Gamping in the 2025/2026 academic year. This study employed a descriptive qualitative method. Data collection techniques included interviews, observation, and documentation. Two informants were used: the classroom teacher and the principal. Data validity was validated using source and technique triangulation. The results of the study indicate that crossword puzzles play a crucial role in vocabulary learning. They help students recognize new vocabulary through concrete visual cues. Furthermore, the activity of arranging letters in a grid provides students with the opportunity to gradually and systematically understand word structures. Crossword puzzles also align with the cognitive characteristics of students with mild intellectual disabilities, who require concrete and visual stimuli in their learning. Therefore, crossword puzzles play an active role in vocabulary learning for students with mild intellectual disabilities at SLB Rela Bhakti 1 Gamping.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle Media, Vocabulary Learning, Children with Mild Mental Retardation, Indonesian*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran media crossword dalam pembelajaran kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Rela Bhakti 1 Gamping pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan datanya meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, ada dua sumber informasi, yaitu guru kelas dan kepala sekolah. Keabsahan data diperkuat dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media crossword berperan penting dalam proses belajar kosakata.

Media ini membantu siswa mengenali kata-kata baru melalui petunjuk visual yang jelas. Selain itu, kegiatan menyusun huruf di dalam kotak memberi kesempatan bagi siswa untuk memahami struktur kata secara bertahap dan teratur. Media crossword juga sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa tunagrahita ringan yang

memerlukan stimulan konkret dan visual dalam belajar. Dengan demikian, media crossword berkontribusi aktif dalam pembelajaran kosakata pada anak tunagrahita ringan di SLB Rela Bhakti 1 Gamping.

Kata Kunci: Media Teka-teki Silang, Pembelajaran Kosakata, Anak Tunagrahita Ringan, Bahasa Indonesia

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak yang dimiliki oleh setiap orang, yang berfungsi sebagai sarana bagi anak-anak untuk memperoleh pengetahuan. Isu mengenai pendidikan tidak hanya berkaitan dengan anak-anak yang memenuhi syarat tertentu, tetapi juga mencakup anak-anak dengan kebutuhan khusus. Pendidikan bagi anak tunagrahita ringan merupakan aspek penting dalam sistem pendidikan, namun tantangan pembelajaran kosakata sering kali menjadi hambatan utama. Pembelajaran kosakata bagi siswa tunagrahita ringan memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik kognitif mereka, terutama dalam kemampuan memahami dan mengingat informasi baru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SLB Rela Bhakti 1 Gamping, terlihat bahwa siswa tunagrahita ringan di kelas VI mengalami kesulitan dalam

memahami, mengenal dan mengingat kosakata baru. Kesulitan ini tidak hanya memengaruhi kemampuan berbahasa mereka, tetapi juga menghambat kegiatan pembelajaran, seperti membaca dan menulis. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan dalam pengembangan kemampuan kosakata mereka yang dipengaruhi oleh faktor kognitif seperti daya ingat jangka pendek dan kemampuan berkonsentrasi yang terbatas.

SLB Rela Bhakti 1 Gamping merupakan lembaga pendidikan yang memfasilitasi peserta didik berkebutuhan khusus sesuai amanat Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Undang-undang tersebut menegaskan bahwa penyandang disabilitas berhak memperoleh pendidikan bermutu pada semua jalur pendidikan, serta mendapatkan layanan pendidikan yang memberikan akomodasi yang layak.

Kesulitan kosakata pada anak tunagrahita ringan sering terkait

dengan gangguan kognitif ringan, seperti defisit dalam memori kerja dan pemrosesan bahasa. Kesulitan ini juga berkaitan dengan karakteristik kognitif siswa tunagrahita ringan, yang cenderung lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman langsung, visual, dan aktivitas fisik dibandingkan penjelasan verbal atau abstrak. Hal ini menunjukkan pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia, karena Bahasa adalah sarana komunikasi yang paling efisien untuk menyampaikan informasi, ide, emosi, dan tujuan kepada orang lain, serta memungkinkan terjalinnya kerjasama antar individu. Karena itu, peran bahasa menjadi sangat penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari manusia. Kosakata adalah unsur dari bahasa yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi, terdiri dari sekumpulan bunyi yang memiliki arti (Jamjam, 2022). Maka dari itu, perlu adanya strategi pembelajaran yang menggunakan media yang mampu menarik minat, membantu siswa dalam mengingat dan memahami kosakata secara menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Media yang memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran kosakata adalah media crossword. Media yang memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran kosakata adalah media crossword. Media crossword dikenal sebagai teka-teki silang. Media crossword adalah sebuah permainan yang cara bermainnya adalah dengan mengisi kotak-kotak kosong sesuai dengan petunjuk yang diberikan, media crossword dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Kurniawati, 2021).

Media crossword memungkinkan siswa berlatih mengenali huruf, memahami petunjuk gambar, serta mengenal dan memahami kosakata melalui aktivitas yang menyenangkan. Melalui kegiatan menempel huruf sesuai dengan petunjuk gambar, proses pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa tunagrahita ringan, yang cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui pengalaman konkret dan rangsangan visual. Dengan demikian, media crossword dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, memperkuat daya ingat, serta

mendukung pemahaman kosakata secara lebih mendalam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media crossword efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata. (Saputri, 2016) membuktikan bahwa media teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunagrahita ringan. Namun, sebagian besar penelitian (Ardiana et al., 2025; Windy Sari, 2025; Yuliana, 2021) berfokus pada siswa sekolah dasar reguler. Selain itu, penelitian terdahulu lebih berfokus pada hasil kuantitatif, berupa peningkatan skor kosakata tanpa menggambarkan secara mendalam bagaimana proses penggunaan media tersebut memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan kemampuan memahami kosakata siswa tunagrahita. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, melalui pendekatan kualitatif penelitian ini akan mendeskripsikan bagaimana media crossword dapat berperan dalam pembelajaran kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Rela Bhakti 1 Gamping.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki signifikansi

yang tinggi karena dapat menawarkan wawasan tentang seberapa efektif media crossword dalam mengajarkan kosakata kepada siswa dengan tunagrahita ringan. Melalui studi ini, diharapkan bahwa pemanfaatan media crossword dapat menjadi pilihan alternatif yang berguna dalam proses pembelajaran, khususnya untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus dan diharapkan juga dapat memperkaya kontribusi teoritis dalam pengembangan metode pengajaran bahasa untuk siswa berkebutuhan khusus, serta memberikan saran yang praktis bagi guru dalam memilih media pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "PERAN MEDIA CROSSWORD DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS VI DI SLB RELA BHAKTI 1 GAMPING TAHUN AJARAN 2025/2026".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SLB Rela Bhakti 1 Gamping, yang terletak di Jalan Titibumi Barat Nomor 60, Area Sawah, Banyuraden,

Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah para siswa tunagrahita ringan yang belajar di kelas VI SLB Rela Bhakti 1 Gamping.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2023), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari kondisi objek secara alami, di mana peneliti sendiri berperan sebagai alat utama dalam proses penelitian. Metode deskriptif dipilih karena tujuannya adalah untuk menggambarkan secara rinci fenomena yang diteliti, yaitu peran media crossword dalam pembelajaran kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Rela Bhakti 1 Gamping pada Tahun Ajaran 2025/2026. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami secara mendalam kontribusi media crossword terhadap proses belajar. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk narasi, bukan dalam bentuk angka atau statistik, agar dapat

mencerminkan kondisi di lapangan secara jelas dan alami.

Data dalam penelitian ini bersifat kualitatif, artinya data tersebut berupa kata-kata, cerita, pendapat, perilaku, dokumen, serta fenomena yang diamati langsung di lapangan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data kualitatif agar bisa mendapatkan informasi yang lebih dalam mengenai proses belajar, perubahan perilaku siswa, serta cara mereka berinteraksi dengan media *crossword*.

Dalam penelitian kualitatif, langkah mengolah data sudah disusun dengan jelas, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang sudah ditulis dalam proposal. Data dalam penelitian kualitatif berasal dari berbagai sumber, dengan cara pengumpulan data yang berbeda, seperti metode triangulasi. Data dikumpulkan terus menerus hingga peneliti merasa sudah cukup. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum masuk ke

lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan.

Menurut Nasution (1988 dalam Sugiyono, 2023:487), analisis dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum peneliti masuk ke lapangan, dan berlangsung terus hingga penulisan hasil. Menurut Miles dan Huberman (1984 dalam Sugiyono, 2023:488), proses analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif dan terus-menerus hingga data terasa cukup. Aktivitas dalam analisis data meliputi: menguraikan data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan atau memverifikasi data.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari observasi wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan maka peneliti mengaitkan temuan ini dengan teori pembelajaran relevan serta penelitian sebelumnya untuk memperdalam dan memahami serta memberikan konteks yang lebih luas. Dalam pembahasan ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan peran media crossword dalam pembelajaran kosakata pada anak tunagrahita ringan di kelas VI SLB Rela Bhakti 1

Gamping. Agar lebih terperinci dan terurai, maka dalam pembahasan ini akan disajikan sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

Berdasarkan temuan penelitian, media crossword dapat berperan dalam pembelajaran kosakata siswa tunagrahita ringan. Media crossword membantu siswa mengenali huruf dan memahami makna kata melalui konteks gambar dan mengisi kotak kosong sesuai dengan petunjuk gambar. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget tentang pembelajaran melalui tindakan konkret, di mana siswa belajar dari huruf individual ke kata lengkap. Media crossword juga dapat membantu siswa mengenali kata baru dengan lebih cepat karena adanya hubungan langsung antara gambar dan makna kata.

Kegiatan menyusun huruf dan mengisi kotak juga melatih kemampuan kognitif dan motorik halus mereka secara simultan serta membangun pemahaman struktur kata secara bertahap. Oleh karena itu, media crossword bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga sarana pembelajaran yang mendukung keterampilan berbahasa

anak tunagrahita ringan secara komprehensif.

Dengan demikian media crossword adalah inovasi transformatif yang mengatasi hambatan kognitif sambil membangun fondasi bahasa berkelanjutan dan mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media crossword berkontribusi secara nyata dalam pembelajaran kosakata bagi siswa tunagrahita ringan kelas VI di SLB Rela Bhakti 1 Gamping.

Temuan penelitian juga menunjukkan kesesuaian media crossword dengan karakteristik kognitif siswa tunagrahita ringan, yang memerlukan bimbingan intensif dan stimulus visual untuk membantu siswa dalam mengenali huruf dan kosakata melalui interaksi sosial dan bantuan konkret.

Media crossword memiliki peran penting dalam pembelajaran kosakata, yang selaras dengan teori kognitif Jean Piaget (1952 dalam Marinda, 2020), yang menyatakan bahwa anak pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) anak membutuhkan pengalaman sensorik

untuk membangun pemahaman logis, sehingga media crossword berperan dalam membuat pembelajaran lebih interaktif dan bermakna, membantu siswa mengenal kosakata melalui praktik langsung. Piaget menekankan bahwa anak belajar optimal melalui interaksi dengan lingkungan, sehingga media ini mendukung perkembangan kognitif dengan memberikan pengalaman yang relevan dan tidak monoton, memungkinkan siswa memahami kosakata dalam konteks visual dan permainan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aktivitas seperti mengamati gambar, menentukan kosakata, dan mengisi kotak jawaban memungkinkan siswa mengalami pembelajaran praktis, bukan hanya verbal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media crossword efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian (Saputri, 2016) yang di mana media teka-teki silang bergambar meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa tunagrahita ringan melalui pendekatan visual. Namun, bedanya penelitian ini lebih spesifik pada aspek pembelajaran kosakata sesuai

dengan karakteristik kognitif siswa, sedangkan penelitian Saputri lebih fokus pada skor peningkatan kuantitatif.

Penelitian (Ardiana et al., 2025; Windy Sari, 2025; Yuliana, 2021) juga memiliki kesamaan, di mana media teka-teki silang bergambar meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa tunagrahita ringan melalui pendekatan visual. Namun, penelitian mereka berfokus pada siswa reguler bukan siswa tunagrahita ringan. Perbedaan ini menekankan keunikan penelitian ini dalam konteks pendidikan khusus, di mana adaptasi media untuk kebutuhan kognitif memberikan dampak yang lebih signifikan.

Pembahasan ini memperkuat bahwa media crossword efektif untuk siswa berkebutuhan khusus dan memberikan kontribusi praktis dalam pendidikan di SLB. Temuan penelitian juga menegaskan bahwa media crossword bukan hanya alat bantu, melainkan strategi pedagogis yang efektif untuk mendukung pembelajaran kosakata siswa tunagrahita ringan. Dengan integrasi teori Piaget, media ini memfasilitasi pembelajaran sensorik dan interaktif dan mengatasi hambatan kognitif.

Dengan demikian, media crossword terbukti sebagai inovasi media pembelajaran dan berkontribusi pada pengembangan kosakata yang berkelanjutan bagi siswa tunagrahita ringan.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai peran media crossword dalam pembelajaran kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas VI di SLB Rela Bhakti 1 Gamping, dapat disimpulkan bahwa media crossword memiliki peran sebagai alat bantu pembelajaran kosakata. Media crossword memfasilitasi pengembangan keterampilan siswa melalui pendekatan yang adaptif terhadap kebutuhan kognitif siswa yang sering kali memerlukan stimulasi konkret dan terstruktur untuk mengatasi hambatan dalam pemrosesan informasi.

Media crossword berperan dalam membantu siswa mengenali kosakata baru melalui kegiatan menyusun huruf ke dalam kotak kosong sesuai gambar. Penyajian petunjuk visual yang konkret dapat membantu siswa menghubungkan

kata dengan objek atau makna secara lebih jelas. Bentuk gambar yang digunakan dalam media crossword memberikan dukungan visual yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa tunagrahita ringan, yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan sensorik visual daripada abstrak, sehingga mempercepat proses asimilasi kosakata dan mengurangi frustrasi pembelajaran yang sering terjadi dalam metode tradisional.

Media crossword memberikan pengalaman belajar bertahap yang memungkinkan siswa memahami struktur kata secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf, peng gabungan menjadi suku kata, hingga pembentukan kata lengkap. Aktivitas ini tidak hanya memperkenalkan kosakata baru tetapi juga membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap bentuk dan susunan kata.

Dengan demikian media crossword terbukti berperan dalam pembelajaran kosakata untuk anak tunagrahita ringan dengan menyediakan pengalaman belajar konkret, terstruktur, dan visual. Oleh karena itu, media ini dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang

relevan dan efektif dalam mendukung pengembangan kosakata siswa di SLB Rela Bhakti 1 Gamping.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- AAIDD. (2010). *Intellectual Disability: Definition, Classification, and Systems of Supports*. <https://www.aaidd.org/intellectual-disability/definition> (diakses 28/08/2025).
- Aliansy, A. P., Limas, N. N., & Artikel, I. (2024). Sulawesi Tenggara Educational Journal Mengenal Lebih Dekat Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4(3).
- Ardiana, A., Azhari, M., Handayani, A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Serdang, D., Islam, P. A., Islam, F. A., Serdang, D., & Kosakata, P. (2025). Penerapan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV. 3(3), 145–157
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Firanda, Nandita, I., Mujahadah, Auliyah, A., Musdalifa, & Samsuddin, A. fFtrah. (2023). Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman, 334–41.

- <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/2464>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97.
- Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. <https://pgsd.binus.ac.id/2021/12/07/1372/>
- Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. <https://pgsd.binus.ac.id/2021/12/07/1372/> (diakses 16/11/2025)
- Herlanti, Y. (2012). Pengaruh Media Kartu Kata. Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.Upi.Edu.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8, 393–406.
- Januari, S. T., & Suprayitno. (2014). PENGGUNAAN MEDIA GAMES CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, 01(1), 1882–1891.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Prenada Media Group Devisi Kencana.
- Kurniawati, A. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MTS DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG. In *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Issue 17).
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13, 116–152.
- Mingan. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(1), 71–78. [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptua](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptua)
- Muhatin, E. D. (2022). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Sukowinangun 1 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022. 1–77.
- Putra, Y. D., & Lestari, N. D. (2019). The Effectiveness of Crossword Puzzle in Teaching Vocabulary. *Journal of English Language Teaching*, 8(1), 56–63. <http://repository.unpas.ac.id/13697/> (diakses 28/08/2025)
- Rahayu, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword

- Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 198–203. ejournal.unesa.ac.id
- Ramadhan, A. F., Fakhruddin, A., & Faqihuddin, A. (2025). IMPLEMENTASI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA. 5(1), 1–15.
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rosmiati. (2019). Pemerkolehan Bahasa Indonesia pada Anak Tunagrahita pada Tahap Perkembangan Kognitif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1), 8–15.
- Saputri, A. E. (2016). Media, Pengaruh Silang, Permainan Teka-teki Peningkatan, Terhadap Kosakata, Penguasaan Anak, Indonesia Ringan, Tunagrahita lli, Kelas Slb, D I Darma, C Setya. UNS-FKIP Jurnal Pendidikan Luar Biasa.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) dengan 9 Desain (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, A. (2021). Terapi Individual Pada Anak Tunagrahita. Makalah, 15– 16.
- Suwandari, L. (2019). INSTRUMEN ASESMEN KEMAMPUAN MEMBACA TEKNIS BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS XI DI SLB MADINA KOTA SERANG. 101–112.
- Syahroniaman. (2022). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus : Tuna. 1(1), 1–14. Tarigan, E. (2019). EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN PADA ANAK TUNAGRAHITA DI SLB SIBORONG-BORONG Eltalina. E Journal Universitas Asahan, 2(1), 1–118.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan, 11(2), 13–27.
- Windy Sari, M. & H. (2025). PENERAPAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI KELAS II SD INPRES HARTACO INDAH. 10, 242–254.
- Yuliana. (2021). Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X Ipa Di Man 2 Sinjai Skripsi. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, 248–253.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19(01), 61–78.

<https://doi.org/10.25134/equi.v19i0>  
1.3963