
Integrasi Word Square dan Teka-Teki Silang untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Integrating Word Square and Crossword Puzzles for Indonesian Vocabulary Mastery

Isnaeni Praptanti^{1*}, Dedy Irawan², Cicik Wiarsih³, Sri Muryaningsih⁴, Muhammad Al Fayed⁵

¹PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 53182, Indonesia

²PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 53182, Indonesia

³PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 53182, Indonesia

⁴PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 53182, Indonesia

⁵PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 53182, Indonesia

*Corresponding author. ⁵PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Email address: isnaenipraptanti@ump.ac.id

Article Info

Received 26 May 2026;

Received in revised form 6 June 2026;

Accepted 17 June 2026;

Available online 17 June 2026

2549-9505/© 2026 The Authors. Published by Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DOI:

[10.30595/jssh.v10i1.30988](https://doi.org/10.30595/jssh.v10i1.30988)

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mendukung kemampuan siswa memahami informasi dan berkomunikasi secara efektif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas IV sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui tes penguasaan kosakata dan observasi aktivitas pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata meningkat dari 63 pada siklus I menjadi 88 pada siklus II. Selain itu, aktivitas, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi Word Square dan teka-teki silang efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia.

Kata kunci: penguasaan kosakata, Word square, teka-teki silang, pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Vocabulary mastery is a fundamental component of Indonesian language learning as it supports students' ability to comprehend information and communicate effectively. This study aimed to improve Indonesian vocabulary mastery through the integration of Word Square and crossword puzzle worksheets. The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles. The participants consisted of 27 fourth-grade elementary school students. Data were collected through vocabulary mastery tests and classroom observations and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed that the mean vocabulary

score increased from 63 in Cycle I to 88 in Cycle II. Students' participation, engagement, and learning activities also improved throughout the learning process. The study concludes that integrating Word Square and crossword puzzles provides an active, interactive, and enjoyable learning environment that effectively enhances Indonesian vocabulary mastery.

Keywords: *vocabulary mastery, Word square, crossword puzzle, Indonesian language learning, elementary school.*



This is an open access article under the CC BY license

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

1. Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu fondasi utama dalam pembelajaran bahasa karena menentukan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, mengekspresikan gagasan, dan berkomunikasi secara efektif. Nation (2022) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata berkontribusi secara langsung terhadap perkembangan keterampilan berbahasa, termasuk membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Semakin luas kosakata yang dimiliki peserta didik, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami makna teks, menyampaikan ide secara tepat, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, penguasaan kosakata menjadi aspek penting karena merupakan fondasi bagi perkembangan kemampuan literasi dan komunikasi pada jenjang pendidikan berikutnya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, penguasaan kosakata tidak hanya berfungsi sebagai sarana memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendukung kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan berinteraksi secara sosial. Tarigan (2021) menyatakan bahwa kosakata merupakan unsur bahasa yang sangat menentukan kualitas keterampilan berbahasa seseorang. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya aktivitas literasi, terbatasnya paparan terhadap kosakata baku, serta kurang bervariasinya strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru (Ayana et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, menggunakan kosakata secara tepat dalam kalimat, serta mengungkapkan gagasan secara lisan maupun tulisan. Selain itu, penggunaan bahasa daerah dalam komunikasi sehari-hari menyebabkan paparan terhadap kosakata Bahasa Indonesia baku relatif terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang memerlukan penguasaan kosakata yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membantu siswa mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata secara lebih efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menarik, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan retensi pengetahuan karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Rahini et al., 2024). Dalam pembelajaran bahasa, penggunaan media berbasis permainan juga membantu peserta didik memahami konsep kebahasaan melalui pengalaman langsung dan interaksi yang lebih intensif.

Media Word Square merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengenali dan menemukan kosakata melalui aktivitas pencarian kata. Media ini melatih kemampuan observasi, konsentrasi, dan ketelitian peserta didik dalam mengidentifikasi kata-kata yang telah dipelajari. Penelitian Ramadhania dan Yamin (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Word Square mampu membantu peserta didik mengenali dan mengingat kosakata secara lebih efektif karena melibatkan aktivitas visual yang menarik. Temuan tersebut didukung oleh Fitria (2023) yang menyimpulkan bahwa aktivitas pencarian kata dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari.

Selain Word Square, media teka-teki silang juga banyak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Teka-teki silang mendorong peserta didik untuk memahami makna kata, menghubungkan konsep, serta menggunakan petunjuk kontekstual dalam menemukan jawaban yang tepat. Penelitian Nabilah et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan strategi crossword puzzle mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Sukiyah et al. (2025) dan Da Cruz et al. (2023) yang menemukan bahwa media teka-teki silang efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu penguatan pemahaman kosakata dalam proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Word Square maupun teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata, sebagian besar penelitian masih mengkaji kedua media tersebut secara terpisah. Kajian yang mengintegrasikan Word Square dan teka-teki silang dalam satu rangkaian pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, kedua media tersebut memiliki karakteristik yang saling melengkapi. Word Square membantu peserta didik mengenali dan menemukan kosakata secara visual, sedangkan teka-teki silang membantu peserta didik memahami makna serta penggunaan kosakata melalui petunjuk yang kontekstual. Integrasi kedua media tersebut berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna dibandingkan penggunaan satu media secara terpisah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata, sekaligus memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

2. Metode

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi. Pemilihan desain PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, media Word Square, LKPD teka-teki silang, lembar observasi, dan instrumen tes penguasaan kosakata. Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan kedua media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

2.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 2 Berkoh. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, menggunakan kosakata secara tepat dalam kalimat, dan mengungkapkan gagasan secara lisan maupun tulisan.

2.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan tes penguasaan kosakata.

Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi partisipasi siswa dalam pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama, keaktifan dalam menyelesaikan tugas, dan respons terhadap penggunaan media Word Square serta LKPD teka-teki silang.

Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa pada setiap akhir siklus. Tes disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata yang meliputi: (1) mengidentifikasi makna kata, (2) menentukan penggunaan kata yang tepat sesuai konteks, (3) memahami hubungan antarkata, dan (4) menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Instrumen tes dikonsultasikan kepada guru kelas untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2.4 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

f = jumlah siswa yang mencapai ketuntasan

N = jumlah seluruh siswa

Data kualitatif yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan pada setiap siklus dan menentukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

2.5 Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata kelas dan sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, keberhasilan tindakan juga ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan media Word Square dan LKPD teka-teki silang.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I difokuskan pada pengenalan penggunaan media Word Square dan LKPD teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Siswa diarahkan untuk menemukan kosakata melalui aktivitas pencarian kata pada media Word Square, kemudian mengidentifikasi makna dan penggunaan kata melalui LKPD teka-teki silang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami petunjuk pada LKPD, menemukan kosakata secara mandiri, serta menjelaskan makna kata yang ditemukan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok belum merata karena sebagian siswa masih bergantung pada arahan guru.



Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Word Square dan LKPD Teka-Teki Silang pada Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir siklus I, diperoleh nilai rata-rata penguasaan kosakata sebesar 63. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi, beberapa aspek yang perlu diperbaiki meliputi pemberian contoh penggunaan media yang lebih jelas, peningkatan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta optimalisasi kegiatan diskusi kelompok agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Siklus II

Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai penggunaan media Word Square, memperjelas petunjuk pada LKPD teka-teki silang, serta meningkatkan pendampingan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam menemukan kosakata, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menjelaskan makna kata yang ditemukan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan pada siklus sebelumnya.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Word Square dan LKPD Teka-Teki Silang pada Siklus II

Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata penguasaan kosakata siswa meningkat menjadi 88. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan lebih baik dibandingkan pada siklus I.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Penguasaan Kosakata Siswa pada Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Nilai Rata-rata |
|-------------|-----------------|
| Siklus I | 63 |
| Siklus II | 88 |
| Peningkatan | 25 |

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 25 poin dari siklus I ke siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Word Square dan LKPD teka-teki silang memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 63 pada siklus I menjadi 88 pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas pencarian, pengenalan, dan penggunaan kosakata secara aktif dapat membantu siswa memahami makna kata dengan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media Word Square yang memungkinkan siswa berinteraksi secara visual dengan kosakata yang dipelajari. Aktivitas pencarian kata mendorong siswa untuk lebih fokus, teliti, dan aktif dalam mengenali bentuk kata. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadhania dan Yamin (2022) yang menyatakan bahwa Word Square efektif membantu peserta didik mengenali dan mengingat kosakata baru melalui aktivitas pembelajaran yang menarik.

Selain itu, penggunaan LKPD teka-teki silang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami makna dan penggunaan kata melalui petunjuk yang kontekstual. Proses ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga membantu siswa menghubungkan kosakata dengan konteks penggunaannya. Temuan ini mendukung hasil penelitian Nabilah et al. (2024) dan Sukiyah et al. (2025)

yang menunjukkan bahwa crossword puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosakata melalui pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.

Dari perspektif teori pembelajaran bermakna, integrasi Word Square dan teka-teki silang memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Menurut Ausubel (1968), proses belajar akan lebih efektif apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya melalui aktivitas yang kontekstual.

Temuan penelitian juga menunjukkan peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Aktivitas pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Rahini et al. (2024) yang menyatakan bahwa game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas dan dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta yang lebih besar serta menguji efektivitas integrasi Word Square dan teka-teki silang pada jenjang pendidikan dan konteks pembelajaran yang berbeda.

Secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Word Square dan LKPD teka-teki silang dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

4. Simpulan

Integrasi media Word Square dan LKPD teka-teki silang terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terjadi karena kedua media memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi, yaitu membantu siswa mengenali kosakata secara visual sekaligus memahami makna dan penggunaannya dalam konteks yang tepat. Melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses menemukan, memahami, dan menggunakan kosakata yang dipelajari.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya dapat ditingkatkan melalui penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa secara lebih intensif. Integrasi Word Square dan teka-teki silang memberikan kontribusi sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung perkembangan kemampuan berbahasa pada jenjang sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Referensi

- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Asrori, M., & Rusman. (2020). *Classroom action research*. CV Pena Persada.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Ayana, H., Mereba, T., & Alemu, A. (2024). Effect of vocabulary learning strategies on students' vocabulary knowledge achievement and motivation: The case of grade 11 high school students. *Frontiers in Education*, 9, 1399350. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1399350>

-
- Da Cruz, O. S., Sahan, A., & Abi, B. K. (2023). Implementation of crossword puzzle games to improve students' vocabulary mastery.
- Fitria, T. N. (2023). Using word search puzzle in improving students' English vocabulary: A systematic literature review. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 9(2), 53-71.
- Fitriyani, N., & Nulanda, H. (2017). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 2(1), 34-45.
- Maylani, Q. I. (2021). The influence of using word search puzzle in students' vocabulary learning.
- Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword puzzle dengan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 927-938.
- Nation, P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Orawiwatnakul, W. (2013). Crossword puzzles as a learning tool for vocabulary development.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia. (2019). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 169.
- Rahini, N. T., Sudirman, I. N., & Numertayasa, I. W. (2024). Application of game based learning using crossword media in improving English vocabulary. *Aktual: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1).
- Ramadhania, A. A., & Yamin, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Word Square untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD. *Jurnal Educatio*, 8(1), 12-20.
- Ramdhan, V., & Ramliyana, R. (2024). Mastery of Indonesian vocabulary through crossword puzzle media for students of SD 04 Pasir Angin. *Candradimuka: Journal of Education*, 2(2), 60-65.
- Schmitt, N. (2020). *Vocabulary in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sukiyah, S., Listyowati, R., & Adiroh, U. (2025). The use of crossword for teaching English vocabulary at ICC Ladang Kosma. *Action Research Journal Indonesia*, 7(2), 1043-1055.
- Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran kosakata*. Angkasa.
- Webb, S., & Nation, P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.