

## MENINGKATKAN MINAT BACA MELALUI PERMAINAN TEKA TEKI SILANG DAN ‘*BALSEM PLANG*’

Kadek Wirahyuni

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha

E-mail: wirahyuni27@gmail.com

### **Abstract**

*In the learning process, reading is something a must to do. There are many ways to increase interest in reading, including with crossword puzzles (TTS) and “balsam plang” or five minutes reading before going home. TTS can be categorized as a stimulant that serves to manage stress and connect the sleeping nerves of the brain. The nature of “fun” but still “learning” from TTS gives the effect of refreshing the memory, so that the work function of the brain back to optimal because the brain is accustomed to continue learning with ease. The questions in this game are related to the reading material read by the learner. Next, read the program five minutes before going home by students by reading the free reading material they choose.*

**Keywords:** *reading interest, crossword game, balsam plang*

### **PENDAHULUAN**

Membaca merupakan kegiatan yang banyak memberikan manfaat untuk kita. Perkembangan teknologi merupakan salah satu akibat dari ilmu pengetahuan yang diperoleh lewat membaca. Sayangnya, perkembangan teknologi tak lantas memberikan dampak positif bagi masyarakat, khususnya pelajar. Bahan bacaan yang berkembang di berbagai media sosial terkadang memberi kesan yang provokatif bagi pembaca yang kurang bijak menanggapi. Namun, di sisi lain, bacaan-bacaan yang begitu pesatnya beredar, baik dalam bentuk buku maupun media elektronik memudahkan masyarakat memperoleh informasi dan menambah wawasan dalam berbagai hal. Bacaan-bacaan yang diberikan dalam situasi kelas tentu berbeda dengan situasi luar kelas. Di kelas, peserta didik diharapkan memiliki buku-buku acuan yang terkait dengan materi pelajaran. Sangat jarang siswa memiliki buku acuan lebih dari dua. Minatnya terhadap buku yang berkaitan dengan pelajaran juga masih kurang. Oleh karena itu, pengajar yang paling berperan mengatasi kondisi seperti ini.

Banyak cara yang dapat dilakukan, yakni dengan memberikan tugas, membuat ringkasan buku, dan sebagainya. Permainan-permainan dalam pembelajaran juga menjadi hal yang paling digemari oleh pelajar. Selain

mengatasi rasa kantuk dan jenuh, permainan juga memberikan daya berpikir kritis, cepat, dan tepat.

Salah satu permainan yang digunakan yakni permainan teka teki silang (TTS). Selain seru, permainan ini juga melatih kemampuan mengingat dan memahami. Cara lain yang diterapkan yakni dengan program 'BALSEM PLANG' atau baca lima menit sebelum pulang. Hal ini dapat rutin dilakukan atau bergantian. Baca lima menit sebelum pulang ini tidak menggunakan buku pelajaran sebagai bahan bacaan, tetapi menggunakan bahan bacaan lain di luar materi. Tujuannya, selain menambah wawasan, peserta didik mendapatkan informasi lain yang berguna bagi mereka. sebagaimana yang diungkapkan Dessy Afrianti, "Dengan adanya gerakan membaca selama 5 menit baik di rumah dan di sekolah, dapat merangsang otak anak untuk dapat membaca setiap hari, ini berfungsi dapat menambah pengetahuan dan kecerdasan dari anak-anak tersebut" (netralnews.com). Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut. 1). Apakah manfaat membaca?, 2). Bagaimanakah teka teki silang dalam pembelajaran? 3). Apakah '*balsem plang*' yang dimaksud?

## **PEMBAHASAN**

### **1. Minat Baca dan Manfaatnya**

Minat membaca pada anak tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses yang panjang dan tahapan perubahan yang muncul secara teratur dan berkesinambungan. Seperti halnya telah penulis uraikan diatas bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan atau aktivitas yang ditunjukkan dengan keinginan atau kecenderungan untuk memperhatikan aktivitas tersebut tanpa ada yang menyuruh, dilakukan dengan kesadarannya dan diikuti dengan rasa senang.

Menurut Farida (2008: 28), minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah suatu rasa ketertarikan pada kegiatan penafsiran yang bermakna terhadap bahasa

tulis (membaca) yang ditunjukkan dengan keinginan, kecenderungan untuk memerhatikan aktivitas tersebut tanpa ada yang menyuruh atau dilakukan dengan kesadarannya, diikuti dengan rasa senang serta adanya usaha-usaha. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri sehingga diperoleh makna yang tepat menuju pemahaman yang dapat diukur.

Pengertian minat baca menurut para ahli adalah sebagai berikut.

- a. Liliawati (dalam Sandjaja, 2005) mengartikan minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri.
- b. Sinambela (dalam Sandjaja, 2005) mengartikan minat membaca sebagai sikap positif dan adanya rasa keterikatan dalam diri terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan
- c. Ginting (2005) mendefinisikan minat membaca adalah bentuk-bentuk perilaku yang terarah guna melakukan kegiatan membaca sebagai tingkat kesenangan yang kuat dalam melakukan kegiatan membaca karena menyenangkan dan memberikan nilai.
- d. Cole, 1963; Eliot dkk, 2000; Sugiarto. mengartikan Minat membaca merupakan karakteristik tetap dari proses pembelajaran sepanjang hayat (*life-long learning*) yang berkontribusi pada perkembangan, seperti memecahkan persoalan, memahami karakter orang lain, menimbulkan rasa aman, hubungan interpersonal yang baik serta penghargaan yang bertambah terhadap aktivitas keseharian.

Dalam proses transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi, membaca menjadi keterampilan membaca secara kritis dan menjadi modal dasar untuk menganalisis serta mengevaluasi bahan bacaan. Membaca dapat membuka pikiran untuk melihat antarhubungan ide-ide dan menggunakannya sebagai salah satu tujuan dari membaca.

- a. Menurut Alvin toffler... "*...The illiterate of the future will not be the person who cannot read. It will be a person who does not know how to*

*learn.*" Artinya Pada masa yang akan datang, orang yang buta huruf bukan semata-mata orang yang tidak dapat membaca. yang paling celaka, dia akan menjadi orang yang tidak tahu bagaimana caranya belajar. Pendapat di atas, menyatakan bahwa betapa pentingnya membaca, meskipun orang buta sangat perlu yang dinamakannya membaca, meski kedua mata tak digunakan namun indera mereka ada untuk digunakan dalam mencerna.

- b. Menurut Cicero....*A Room without books is like a body without a soul.* "sebuah ruangan tanpa buku/jika seseorang tidak membaca bagai badan tanpa jiwa". Menurut pendapat di atas, apabila seseorang tidak membaca maka akan terasa hambar dalam ilmu pengetahuan yang diinginkan.
- c. Menurut David Shenk...*Books are the opposite of television: They are slow, engaging, inspiring, intellect-rousing, and creativity-spurring.* "buku/membaca adalah kebaikan dari televisi/menonton. Buku memang lambat, namun menarik di hati, menginspirasi, mengasah otak, dan menumbuhkan kreativitas".
- d. Menurut Harvey mackay, penulis buku *swim with the sharks without Getting Eaten Alive!....Our lives change in two ways: through the people we meet and the books we read.* "Hidup kita diubah hanya dua hal: lewat orang yang kita jumpai dan buku yang kita baca".
- e. Menurut Harry Truman....*Not every is a leader, but a leader must be a leader.* "tidak setiap kutu buku adalah pemimpin, namun setiap pemimpin pasti kutu buku".
- f. Menurut Ralph Waldo Emerson...*Books are for nothing but to inspire.* "manfaat buku tiada lain, kecuali memberikan inspirasi".
- g. Menurut G.K. Chesterton....*There is a great deal of difference between the eager man who wants to read a book and the tired man who wants a books to read.* "Ada perbedaan besar antara orang dewasa yang ingin membaca dan seorang pensiunan yang menginginkan sebuah buku untuk dibaca".
- h. Menurut Francis Bacon....*some books are to be tasted...Others to be swallowed..and more few to be chewed and digested.* " beberapa buku dikecap...beberapa buku diteguk..dan hanya sedikit yang dikunyah-kunyah dan dicerna.

Selain itu ada beberapa manfaat membaca, yaitu sebagai berikut.

- a. Memperoleh banyak pengalaman hidup.
- b. Memperoleh pengetahuan umum dan berbagai informasi tertentu yang sangat berguna bagi kehidupan.
- c. Mengetahui berbagai peristiwa besar dalam peradaban dan kebudayaan suatu bangsa.
- d. Dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir di dunia.
- e. Dapat mengayakan batin, memperluas cakrawala pandang dan pikir, meningkatkan taraf hidup, dan budaya keluarga, masyarakat, nusa dan bangsa.
- f. Dapat memecahkan berbagai masalah kehidupan, dapat mengantarkan seseorang menjadi cerdas dan pandai.
- g. Dapat memperkaya perbedaan kata, ungkapan, istilah, dan lain-lain yang sangat menunjang keterampilan menyimak, berbicara dan menulis.
- h. Mempertinggi potensialitas setiap pribadi dan mempermantap desistensi, dan lain-lain. (Amir, 1996: 6).

Membaca adalah satu aktivitas yang memiliki segudang manfaat. Sedikitnya ada 7 manfaat yang dapat saya uraikan sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir
- b. Menambah wawasan
- c. Sebagai sarana hiburan
- d. Memicu kreativitas menulis dan/atau berbicara
- e. Memperluas pergaulan dan pengetahuan mengenai hal-hal unik di dunia
- f. Memperkaya kosa kata
- g. Menumbuhkan rasa percaya diri

## **2. Permainan dalam Proses Pembelajaran**

Pengertian permainan menurut Ahmadi (dalam Novitasari, 2012) adalah suatu perbuatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Permana (dalam Saefudin et al, 2012) mendefinisikan metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk permainan. Arisnawati (dalam

Saefudin et all, 2012) mendefinisikan metode permainan adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat kita tarik kesimpulan bahwa metode permainan adalah sebuah cara yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk permainan yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Seperti yang diungkapkan oleh Ayu dan Murdibjono (2012:5). Permainan digunakan untuk mendorong pebelajar untuk mengeksplorasi bahasa target. Hadfield (dalam Ayu dan Murdibjono, 2012:5) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam mengajar juga memiliki beberapa fungsi karena permainan disebut juga sebagai belajar santai serius. Dengan menerapkan permainan di dalam kelas guru meminta para siswa untuk belajar dalam waktu yang bersamaan siswa juga menikmatinya.

Disebutkan oleh Lee (dalam Ayu dan Murdibjono, 2012:5) dengan menggunakan permainan dalam mengajar, guru tidak hanya menemukan permainan tersebut sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi dalam cara yang menyenangkan tetapi juga sebagai latihan bagi para siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam berbicara, menulis, membaca dan mendengar.

### **3. Teka Teki Silang dalam Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Teka Teki Silang**

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasyikkan. Selain itu juga, TTS berguna untuk mengingat kosakata yang populer dan mengingat pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta

didik untuk latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.

Teka-teki silang yang menjadi kegemaran lintas generasi ini, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya, hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format TTS seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan TTS yang kita kenal sekarang. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (dalam Anitah, 2010) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Berbeda dengan pendapat Briggs (dalam Anitah, 2010) yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Termasuk di dalamnya, buku, vidiotape, slide suara, suara guru atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalam tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, slide, buku ajar, tape recorder. Gerlach dan Ely (dalam Anitah, 2010) menjelaskan pula bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.

Smaldino, dkk (dalam Anitah, 2010) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa Latin yang berarti “antara” menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan.

Dalam buku *Media Pengajaran* pengarang Dr. Nana Sudjana dan Drs. Ahmad Rivai (2010) menerangkan bahwa media pengajaran mempunyai kedudukan sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

TTS dapat kita kategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. Sifat “*fun*” tapi tetap “*learning*” dari TTS memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan

santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Wajar jika TTS dikatakan sebagai media rekreasi otak karena selain mengasah kemampuan kognitif, meningkatkan daya ingat, memperkaya pengetahuan, juga menyenangkan kita. Bermain sambil belajar istilahnya, karena seringkali hal-hal kecil yang terlupakan dan terlewatkan menjadi kita ketahui ketika mengisi TTS. Bisa juga kita katakan mengisi TTS sebagai ajang “latihan dan ujian tanpa beban” karena kecenderungannya untuk hiburan. Walaupun banyak TTS berhadiah dengan pertanyaan yang lebih sulit, tetap saja sifat dasar dan perannya membuat kita senang dan penasaran untuk menemukan jawaban.

#### **b. Teka Teki Silang dalam Pembelajaran**

Cara pengaplikasian TTS sebagai media pembelajaran yaitu pengajar pertama-tama mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan Teka-Teki Silang kepada peserta didik di depan kelas, kemudian memberitahukan cara memainkannya. Sebelum permainan dimulai, pengajar membagikan pebelajar menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok membuat teka teki silang dengan penomoran, yakni 10 soal mendatar dan 10 soal menurun. Setelah masing-masing kelompok selesai membuat teka teki silang sesuai dengan materi, lalu TTS tersebut ditukarkan dengan kelompok lain. Selanjutnya, tiap-tiap kelompok menjawab TTS kelompok lainnya. Waktu yang diberikan untuk menjawab soal yakni maksimal 60 menit. Bagi kelompok yang menjawab benar semua atau benar lebih banyak akan mendapatkan apresiasi dari pengajar. Permainan ini memberikan gairah belajar yang menantang bagi peserta didik. Mereka akan berlomba-lomba menjawab TTS dari kelompok lain. Dengan membuat soal TTS, secara tidak langsung peserta didik membaca kembali materi yang telah diajarkan.

Cara lain lagi yaitu, pengajar bisa memberikan sebuah bacaan kepada peserta didik. Setelah mereka membaca, mereka dibagi ke dalam beberapa kelompok lalu diminta membuat soal TTS sebanyak 10 soal menurun dan 10 soal mendatar dengan bentuk yang sesuai keinginan kelompok. Setelah itu, soal TTS ditukarkan dengan kelompok lain lalu dijawab. Hal ini secara tidak langsung akan memberikan semangat tersendiri bagi peserta didik untuk memperoleh apresiasi

yang baik dari pengajarnya. Keseruan dalam permainan ini juga meminimalisasi suasana kelas yang pasif.

### **c. Kekurangan Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran**

Setiap permainan tentu saja memiliki kelemahan dan keunggulan. Kelemahan permainan TTS dalam pembelajaran yakni sebagai berikut.

- 1) Banyak menghabiskan waktu.
- 2) Memungkinkan pengerjaan satu sampai dua orang saja.
- 3) Soal terkadang membingungkan.
- 4) Butuh konsentrasi yang tinggi.
- 5) Jawaban harus singkat.
- 6) Jawaban terkadang harus berkaitan dalam kotak tertentu.

### **d. Kelebihan Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran**

TTS mempunyai kelebihan di antaranya sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi lebih kreatif.
- 2) Meningkatkan keaktifan peserta didik.
- 3) Suasana kelas menjadi kondusif dan mengurangi kejenuhan.
- 4) Meningkatkan pemikiran kritis peserta didik.
- 5) Melatih ketelitian dan kerja sama antarkelompok.

## **4. BALSEM PLANG (Baca Lima Menit Sebelum Pulang)**

Efektivitas membaca sekarang ini tidak lagi berpatokan pada buku-buku, tetapi lebih kepada media elektronik yang jauh lebih diminati oleh masyarakat. Salah satu penyebabnya yaitu karena faktor efisiensi waktu dan biaya. Oleh karena itu, kebiasaan membaca harus terus diterapkan dalam pembelajaran. Pengajar seringkali memberikan evaluasi ulang sebelum pelajaran berakhir. Padahal, cara tersebut tidak selalu efektif. Ada cara lain untuk membuat akhir pelajaran menjadi bervariasi. Salah satunya yakni dengan cara 'BALSEM PLANG' atau Baca Lima Menit Sebelum Pulang. Baca Lima Menit Sebelum Pulang ini yaitu program baca bacaan apa saja selama lima menit. Peserta didik diberikan bacaan, baik dalam bentuk buku, majalah, ataupun koran. Hal ini sangat penting, karena pengajar seringkali mengabaikan kewajibannya sebagai

‘pendidik’. Pengajar sebaiknya tidak hanya fokus terhadap pemberian materi saja, tetapi juga melaksanakan kewajibannya untuk mendidik pebelajar agar memiliki budi pekerti, karakter, dan kepribadian yang luhur. Dengan cara membaca bahan bacaan yang mendidik, sesuai dengan situasi, dan bermanfaat, niscaya peserta didik akan mendapatkan pengetahuan serta pemahaman mendalam tentang hal lain di luar materi yang diajarkan, dapat bersikap dengan baik, dan berwawasan luas.

## **PENUTUP**

Membaca memberikan banyak manfaat bagi pembacanya. Beberapa manfaat membaca yaitu: 1) meningkatkan kemampuan berpikir; 2) menambah wawasan; 3) sebagai sarana hiburan; 4) memicu kreativitas menulis dan/atau berbicara; 5) memperluas pergaulan dan pengetahuan mengenai hal-hal unik di dunia; 6) memperkaya kosa kata; dan 7) menumbuhkan rasa percaya diri.

Ada banyak cara untuk meningkatkan minat baca, di antaranya dengan permainan teka teki silang (TTS) dan *balsem plang* (baca lima menit sebelum pulang). Cara pengaplikasian TTS sebagai media pembelajaran yaitu pengajar memberikan sebuah bacaan kepada peserta didik. Setelah mereka membaca, mereka dibagi ke dalam beberapa kelompok lalu diminta membuat soal TTS sebanyak 10 soal menurun dan 10 soal mendatar dengan bentuk yang sesuai keinginan kelompok. Setelah itu, soal TTS ditukarkan dengan kelompok lain lalu dijawab. Hal ini secara tidak langsung akan memberikan semangat tersendiri bagi peserta didik untuk memperoleh apresiasi yang baik dari pengajarnya. Keseruan dalam permainan ini juga meminimalisasi suasana kelas yang pasif.

Selanjutnya, program *balsem plang*. Baca Lima Menit Sebelum Pulang ini yaitu program baca bacaan apa saja selama lima menit. Peserta didik diberikan bacaan, baik dalam bentuk buku, majalah, ataupun koran. Hal ini sangat penting, karena pengajar seringkali mengabaikan kewajibannya sebagai ‘pendidik’. Pengajar sebaiknya tidak hanya fokus terhadap pemberian materi saja, tetapi juga melaksanakan kewajibannya untuk mendidik pebelajar agar memiliki budi pekerti, karakter, dan kepribadian yang luhur. Dengan cara membaca bahan bacaan yang mendidik, sesuai dengan situasi, dan bermanfaat, niscaya peserta

didik akan mendapatkan pengetahuan serta pemahaman mendalam tentang hal lain di luar materi yang diajarkan, dapat bersikap dengan baik, dan berwawasan luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir dan Slamet, Y. 2006. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Anitah, Sri .2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Antara. 2016. *Lima Menit Membaca, Rangsang Perkembangan Otak Anak*. <http://www.netralnews.com/news/nasional/read/32696/lima.menit.membaca.rangsang.perkembangan.otak.anak>. Diunduh tanggal 20 April 2017.
- Ayu, Lusi Dyah dan Murdibjono. 2012. *The Use of Games In Teaching Mathematics*. Jurnal Universitas Malang. <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel.pdf>. Diunduh tanggal 20 April 2017.
- Farida, Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, Nia. *Manfaat Teka Teki Silang*. <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>. Diunduh tanggal 19 April 2017.
- Noname. 2011. *Manfaat Membaca Menurut Beberapa Pandangan Tokoh Lintas Batas Waktu dan Lintas Dunia*. <http://inspirasi-wahanapendidikan.blogspot.co.id/2011/11/manfaat-membaca-menurut-beberapa.html>. Diunduh tanggal 21 April 2017.
- Novitasari. 2012. *Pengembangan Media [Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk SMP Kelas VIII]*. Jurnal Pendidikan Fisika 2013 Volume 1 No. 1 Halaman 37.
- Saefudin, et.al. 2012. *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Wibowo, Dwi Cahyadi. 2014. *Tujuan Membaca, Fungsi Membaca, dan Manfaat Membaca*. <http://dwicahyadiwibowo.blogspot.co.id/2014/04/tujuan-membaca-fungsi-membaca-dan.html?m=1>. Diunduh tanggal 21 April 2017.