



## Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII TKB Mandiri Montong Buwuh II Melalui Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

**Dedi Setiawan**

Guru Matematika, SMPN 3 Lingsar, Lombok Barat, NTB

\*Corresponding Author e-mail: [dedisetiawan15572@gmail.com](mailto:dedisetiawan15572@gmail.com)

Diterima: Januari 2021; Direvisi: Februari 2021; Dipublikasi: Maret 2021

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan *Crossword Puzzle* sebagai sebuah media pembelajaran Matematika untuk sekolah di daerah tertinggal seperti SMP Terbuka. Pembuatan media dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan realistis pada 15 Tempat Kegiatan Belajar (TKB) SMP terbuka Narmada I yang berinduk di SMPN 3 Lingsar salah satunya adalah TKB Mandiri Montong Buwuh II. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan melibatkan 7 orang siswa kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar materi Himpunan di kelas VII TKB Mandiri Montong Buwuh II melalui media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan memberikan tes evaluasi pada siswa setelah pembelajaran berlangsung di setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan KKM 70, ketuntasan klasikal siswa pada Siklus I sebesar 57,1% dan meningkat menjadi 85.7% pada Siklus II. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media *Crossword Puzzle*, TKB Mandiri, Hasil belajar.

**Abstract:** This aims to introduce the *Crossword Puzzle* as a learning medium for Mathematics materials for schools in disadvantaged areas such as Open Middle Schools. Making the media is done to make learning more interesting and realistic in 15 Learning Activity Centers (TKB) of the Narmada I Open Middle School, which is located at SMPN 3 Lingsar, one of which is TKB Mandiri Montong Buwuh II. The type of research used is Classroom Action Research involving 7 class VII students. This study aims to improve student learning outcomes in learning Himpunan material in class VII TKB Mandiri Montong Buwuh II through *Crossword Puzzle* learning media. Data collection techniques on learning outcomes by providing evaluation tests to students after learning takes place in each cycle. The results showed that with KKM 70, students' classical completeness in Cycle I was 57.1% and increased to 85.7% in Cycle II. Based on this, it can be concluded that the application of the *Crossword Puzzle* media can improve student learning outcomes.

**Keywords:** Through the *Crossword Puzzle*, TKB Mandiri, Learning Outcomes.

---

Sitasi: Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII TKB Mandiri Montong Buwuh II Melalui Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* : *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. 8 (1). 1-11.

---

### PENDAHULUAN

Rencana strategis Depdiknas 2005-2014, wujud manusia Indonesia yang diinginkan adalah insan kamil atau insan paripurna dengan seperangkat kecerdasan yang harus dimiliki, meliputi: kecerdasan intelektual, kecerdasan sosial emosional, kecerdasan spritual budi pekerti, dan kecerdasan kinestetik, yang direncananya dapat tercapai pada tahun 2025. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi perkembangan pendidikan. Pendidikan sangat erat hubungannya dengan kehidupan sosial, sebab pendidikan merupakan salah satu aspek sosial. Menurut Undang-Undang

Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan tidak terbatas pada pendidikan formal saja, melainkan juga pendidikan non formal, sebab pendidikan meliputi segala usaha sendiri atau usaha pihak luar untuk meningkatkan pengetahuan dan kecakapan, memperoleh keterampilan dan membentuk sikap-sikap tertentu.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara langsung menuntut perkembangan pendidikan. Pengaruh langsung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah memberikan isi/materi atau bahan yang akan disampaikan dalam pendidikan hal ini berpengaruh pada munculnya media pembelajaran di antaranya media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pendidikan sangat erat hubungannya dengan kehidupan sosial.

Nia Haryati (2015) mengatakan Teka-teki 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 *Crossword Puzzle* 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 *Crossword Puzzle* yang kita kenal sekarang.

Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Namun kenyataannya, masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan kurang minatnya siswa terhadap pelajaran Matematika.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru pamong di SMP terbuka Narmada I untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan kurang minat terhadap pelajaran Matematika adalah memberikan *drill*, pembelajaran dengan tutor sebaya, penggunaan media dalam mengajar dan remidi bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Tetapi, hasil yang diperoleh belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan hasil prestasi peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan belajar setelah pelaksanaan remidi hingga lebih dari dua kali (namun tetap masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas) dan dalam pembelajaran siswa masih kurang bersemangat untuk belajar karena hasil belajar masih di bawah KKM yaitu 70.

Mengacu pada identifikasi kelemahan peserta didik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurang minatnya dalam belajar Matematika diperlukan strategi lain. Strategi yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan minat siswa belajar Matematika adalah suatu strategi yang mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar maksimal serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Pengertian hasil belajar menurut penulis lebih mengacu kepada pendapat Depdiknas (2002) adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka

yang diberikan oleh guru pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pengajaran dengan teknik permainan akan lebih menarik perhatian siswa daripada teknik konvensional yang akan membuat siswa merasa bosan. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan “*Crossword Puzzle*”.

Nia Haryati(2015) *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis dengan guru pembina mata pelajaran Matematika di SMP Terbuka Narmada 1 Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat, siswa masih kurang berminat terhadap pelajaran Matematika, pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, agar proses belajar mengajar lebih bermakna, maka diperlukan teknik yang menarik yaitu dengan permainan. *Crossword Puzzle* akan dijadikan media pembelajaran peserta didik pada penelitian ini, mengingat karakteristiknya yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu peserta didik umumnya senang untuk diajak bermain.

## METODE

Cara pengaplikasian *Crossword Puzzle* (TTS) sebagai media pembelajaran yaitu Pengajar membuat *Crossword Puzzle* sesuai bahan yang akan diajarkan, misalnya kita dapat mengambil contoh pelajaran Matematika 7 SMP dan sub bab yang akan dibahas yaitu Himpunan. Setelah itu membuat sebuah pertanyaan dan jawaban yang singkat saja. Kemudian membuat ruang kosong atau kotak untuk mengisi huruf yang sesuai yang terdiri dari ruang mendatar dan menurun. Pengajar mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan *Crossword Puzzle* kepada peserta didik di depan kelas, kemudian memberitahukan cara bermainnya.

Pengajar menuliskan *Crossword Puzzle* tersebut di papan tulis atau membagikan yang sudah di cetak. Peserta didik mengerjakan *Crossword Puzzle* kemudian maju ke depan atau bisa dibuat seperti kuis. Setelah Peserta didik menyelesaikan soal tersebut, mereka di suruh membuat *Crossword Puzzle* yang meliputi soal dan jawaban. Apabila waktunya tidak cukup maka pembuatan *Crossword Puzzle* diselesaikan di rumah. Pada pertemuan selanjutnya hasil *Crossword Puzzle* ditukarkan dengan teman beda tempat duduk. Peserta didik mengerjakan *Crossword Puzzle* tersebut, setelah selesai dikembalikan kepada yang membuat. Selanjutnya yang membuat *Crossword Puzzle* mengevaluasi dan hasilnya disampaikan oleh Pengajar.

Media *Crossword Puzzle* mempunyai kelebihan diantaranya peserta didik lebih aktif dan kreatif misalnya peserta didik disuruh membuat *Crossword Puzzle* oleh pengajar maka otomatis peserta didik harus berfikir untuk mencari bahan dalam bab yang akan dibuat *Crossword Puzzle* dengan cara membaca, walaupun yang dibaca tidak semuanya dalam bab tersebut setidaknya mereka mempelajari materinya untuk membuat soal dan mencari jawaban. Selanjutnya

apabila sudah di sekolah atau di dalam kelas menukarkan hasil pembuatan *Crossword Puzzle* antar teman dan mengerjakannya untuk mencari jawaban, dalam proses pencarian jawaban ini maka otak peserta didik harus aktif, apabila yang belum tahu maka menjadi tahu dengan dicocokkan jawabannya oleh yang membuat *Crossword Puzzle* tersebut. Dalam penerapan media *Crossword Puzzle* ini pengajar harus memantau dengan intensif agar suasana dalam kelas tidak ribut, tetap kondusif dan pembelajaran berjalan efektif.

Penerapan media *Crossword Puzzle* memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi *Crossword Puzzle* kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Selain itu permainan *Crossword Puzzle* ini membuat kita berpikir, mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan tapi terkadang membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut. Mengisi *Crossword Puzzle* sebenarnya menyegarkan pikiran dan menambah wawasan bahkan dapat mengasah kemampuan otak dan sering-sering mengisi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia dan mencegah kepikunan dini.

Pelaksanaan Pendekatan Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan penelitian berupa angka-angka dan analisis yang menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII di TKB Mandiri Montong Buwuh II berjumlah 7 orang pada semester genap tahun pelajaran 2014-2015. Dengan sasaran utama untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan 4 kali tatap muka (pertemuan) yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, skenario pelaksanaan tindakan dengan permainan *Crossword Puzzle*.
- b. Menyusun lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi dan situasi dalam proses pembelajaran berdasarkan skenario kegiatan belajar mengajar untuk guru dan siswa.
- c. Merancang instrumen-instrumen evaluasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa, untuk mengetahui perkembangan keterampilan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi himpunan dengan permainan *Crossword Puzzle*.
- d. Mempersiapkan sarana dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan permainan *Crossword Puzzle* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini akan dilaksanakan proses belajar mengajar dalam dua siklus yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

- b. Guru menyampaikan materi pembelajaran
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- d. Tanya jawab tentang materi himpunan.
- e. Memberi contoh kepada siswa cara mengisi jalur mendatar atau menurun.
- f. Siswa bergantian mengisi Crossword Puzzle pada papan tulis.
- g. Membagi siswa ke dalam kelompok belajar.
- h. Menyiapkan dan membagikan LKS.
- i. Siswa membacakan hasil diskusinya.
- j. Guru menilai hasil kerja siswa dan keaktifan siswa.

### 3. Observasi

Pada tahap ini guru melakukan observasi tentang aktivitas belajar siswa di kelas dalam melakukan permainan *Crossword Puzzle*. Kemudian juga dilakukan observasi tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran oleh teman sejawat. Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan permainan *Crossword Puzzle* dianalisis. Dari hasil yang diperoleh, direfleksikan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran pada siklus 1 dan menjadi pertimbangan untuk memasuki siklus ke 2 yaitu mengkaji, melihat, dan merenungkan kembali atas hasil atau dampak dari tindakan yang telah dicatat dalam observasi.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang lebih difokuskan untuk mengetahui keterlaksanaan RPP selama proses pembelajaran. Catatan lapangan juga dilakukan untuk memperoleh data mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak tercantum dalam lembar observasi. Data hasil observasi aktivitas guru dalam keterlaksanaan RPP dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Keterlaksanaan RPP} = \frac{A}{B} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

A = Jumlah langkah pembelajaran yang terlaksana

B = Jumlah langkah pembelajaran yang direncanakan

Untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan langkah pembelajaran, maka prosentase keterlaksanaan dicocokkan dengan kriteria yang dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Pedoman Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval	Kategori
80% - 100%	Sangat baik
60% - 79%	Baik
40% - 55%	Cukup
20% - 39%	Kurang baik
< 20 %	Tidak baik

Disamping itu dilakukan tes akhir pada setiap tindakan untuk mengukur hasil belajar Matematika dan tingkat keberhasilan pembelajaran tiap siklus. Tes merupakan prosedur yang digunakan untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan suatu kelompok sehingga menghasilkan suatu nilai tentang keterampilan atau hasil belajar siswa tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh siswa atau dengan standar nilai yang ditetapkan(Arikunto, 2011).

Hasil belajar dianalisis secara deskriptif dengan mencari ketuntasan belajar secara klasikal minimal 85 % dari jumlah siswa yang memperoleh nilai 69 keatas yang akan dilihat pada hasil evaluasi tiap-tiap siklusnya. Persamaan ketuntasan klasikal adalah:

$$KK = \frac{x}{z} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan klasikal

x = Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$

z = Jumlah siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ide Dasar

Berdasarkan observasi awal di beberapa TKB di SMP terbuka Narmada I, pembelajaran Matematika berjalan kurang ideal karena pembelajaran lebih berpusat pada guru. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran di SMP terbuka sebagian besar menggunakan metode ceramah. Dengan dukungan berbagai modul menjadikan siswa hanya belajar secara teoritis. Untuk mengatasi hal ini diperlukan suatu media yang bisa menarik siswa untuk lebih bergairah dalam belajar.

Untuk membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran Matematika maka timbulah ide untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu penulis menggunakan media *Crossword Puzzle*(TTS) untuk pembelajaran Matematika materi Himpunan di TKB Mandiri Montong Buwuh II.

### Proses Penemuan

Ide untuk menggunakan media *Crossword Puzzle*(TTS) untuk pembelajaran Matematika terinspirasi karena ketika SMP penulis sering membeli buku *Crossword Puzzle*(TTS) untuk mengasah otak dan saat itu penulis berhasil meningkatkan kemampuan dalam pengetahuan umum.

### Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 sampai 30 Mei 2015 pada siswa kelas VII tahun pelajaran 2014-2015 di TKB Mandiri montong Buwuh II Lombok Barat. Adapun materi yang diajarkan pada penelitian adalah tentang Himpunan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Pada siklus I, pertemuan dilaksanakan pada Selasa 19 Mei 2015 dan jum'at 22 Mei 2015. Pada petemuan ini diberikan materi Himpunan dan Himpunan Bagian dengan alokasi waktu 4x40 menit mengacu pada RPP yang disusun. Pada proses ini tidak berjalan sesuai dengan RPP yang disusun karena waktu banyak terbuang dengan penjelasan materi, siswa belum begitu

memahami penggunaan media *Crossword Puzzle* dan guru mengambil peranan yang dominan.

Tabel 2. Data Hasil Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran siswa kelas VII SMP Terbuka TKB Mandiri Montong Buwuh II.

Parameter	Siklus I	Siklus II
Jumlah langkah terencana	16	16
Jumlah langkah terlaksana	11	14
Persentase ketuntasan	68,8%	87,5%
Kategori	Baik	Sangat baik

Pada siklus I ini dapat diketahui bahwa tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dari 16 langkah yang direncanakan hanya 11 langkah yang terlaksana. Sehingga persentase keterlaksanaan pembelajaran yang tercapai pada siklus ini sebesar 68,8% seperti yang tampak pada tabel 2. Saat siklus I berlangsung dilakukan observasi oleh guru bina sebagai observer. Hasil observasi direfleksikan bersama antara peneliti dan guru bina guna perbaikan pada siklus II.

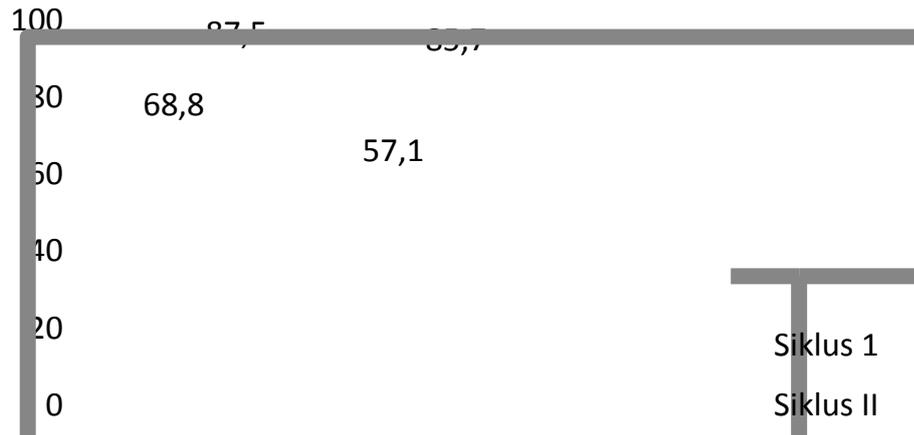
Tabel 3. Hasil rekap nilai tes formatif (siklus I dan Siklus II)

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Tuntas	Nilai	Tuntas
1	Sare'ah	80	Ya	90	Ya
2	Meli Mulyana	70	Ya	90	Ya
3	Lia Rohani	60	Tidak	70	Ya
4	Piati	60	Tidak	70	Ya
5	Liza Septi Arini	60	Tidak	60	Tidak
6	Julianti	70	Ya	80	Ya
7	Hendriani	70	Ya	80	Ya
Ketuntasan klasikal		57.1 %		85.7 %	

Pada Siklus I pembelajaran berjalan belum maksimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa yang hanya mencapai ketuntasan klasikal 57.1 % dari 10 soal yang diberikan pada siklus I seperti tampak pada tabel 3. Pada siklus ini, 3 orang siswa nilainya dibawah Kriteria ketuntasan minimal(KKM= 70). Hal ini menunjukkan belum mencapai ketuntasan karena belum mencapai 85 %. Pada siklus I berlangsung dilakukan observasi oleh guru bina sebagai observer. Hasil observasi direfleksikan bersama dengan guru bina untuk perbaikan pada siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada Selasa 26 Mei 2015 dan Jum'at 29 Mei 2015 dengan materi Operasi Irisan, Gabungan, Komplemen dua Himpunan, Menyajikan Himpunan dengan diagram Venn dan Menggunakan Konsep Himpunan dalam pemecahan masalah dengan alokasi waktu 4x40 menit sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada Pertemuan ini pembelajaran berjalan dengan baik karena terjadi interaksi yang lebih baik antara siswa dengan guru dan media setelah mendapatkan penjelasan tentang cara penggunaan media *Crossword Puzzle* siswa jadi lebih memahami penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan digunakannya media *Crossword Puzzle* siswa SMP

Terbuka TKB Mandiri Montong Buwuh II menjadi lebih bergairah dalam mempelajari Mata Pelajaran Matematika materi Himpunan. Pada siklus II ini dapat diketahui bahwa tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dari 16 langkah yang direncanakan mampu terlaksana 14 langkah Sehingga persentase keterlaksanaan pembelajaran yang tercapai pada siklus ini sebesar 87,5% seperti yang tampak pada tabel 2. Perbandingan peningkatan keterlaksanaan RPP dan Hasil belajar tiap siklus ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1 : Perbandingan Keterlaksanaan RPP dan Ketuntasan Klasikal

Meningkatnya persentase keterlaksanaan pembelajaran mengakibatkan terjadi peningkatan hasil belajar. Keterlaksanaan yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar adalah bila tercapai 70 persen langkah pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa sebanyak 10 soal. Pada gambar 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 85.7 % dan dinyatakan tuntas secara klasikal. Karena siswa yang memperoleh nilai dari yang diharapkan melebihi 85 %. Berdasarkan refleksi terhadap hasil belajar mengajar yang sudah dilaksanakan pada siklus II, maka perlu dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap kendala-kendala yang terjadi tetapi tidak perlu dilakukan pembelajaran Siklus III karena siswa sudah tuntas secara klasikal.

### **Analisis hasil Penerapan Media *Crossword Puzzle***

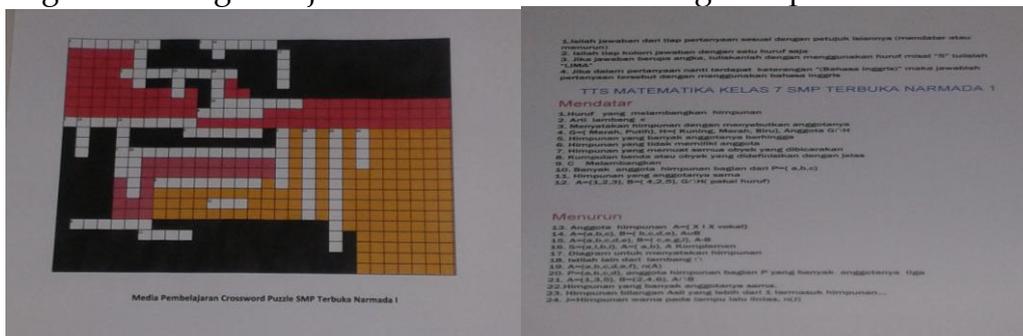
#### ***Karakteristik Media Crossword Puzzle***

Pada SMP terbuka yang siswa dan sarana di TKB belum memadai diperlukan media pembelajaran yang praktis dan murah, Kehadiran Media pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat membantu untuk siswa belajar di TKB. Menggunakan media *Crossword Puzzle* akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana, dkk (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Media *Crossword Puzzle* mempunyai kelebihan diantaranya peserta didik lebih aktif dan kreatif misalnya peserta didik disuruh membuat *Crossword*

Puzzle oleh gurunya maka mau tidak mau peserta didik harus berfikir untuk mencari bahan dalam bab yang akan dibuat *Crossword Puzzle* dengan cara membaca, walaupun yang dibaca tidak semuanya dalam bab tersebut setidaknya mereka mempelajari materinya untuk membuat soal dan mencari jawaban. Selanjutnya apabila sudah di sekolah atau di dalam kelas menukarkan hasil pembuatan *Crossword Puzzle* antar teman dan mengajarkannya untuk mencari jawaban, dalam proses pencarian jawaban ini maka otak peserta didik harus aktif, apabila yang belum tahu maka menjadi tahu dengan dicocokkan jawabannya oleh yang punya *Crossword Puzzle* tersebut. Dalam penerapan media *Crossword Puzzle* ini Guru harus memantau dengan intensif agar suasana dalam kelas tidak ribut tetap kondusif dan pembelajaran berjalan efektif.

Penerapan media *Crossword Puzzle* memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi *Crossword Puzzle* kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Selain itu permainan *Crossword Puzzle* ini membuat kita berfikir dan juga mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan tapi kadang membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut. Mengisi *Crossword Puzzle* sebenarnya menyegarkan pikiran dan menambah wawasan bahkan dapat mengasah kemampuan otak dan sering-sering mengisi *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia dan mencegah kepikunan dini.



Gambar 2. Tampilan media Media *Crossword Puzzle*.

### Analisa Data

Pemberian tindakan dalam penelitian ini berlangsung selama 2 siklus dengan satu kali pertemuan (2 X 40 menit) dalam tiap siklus. Dari pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada Siklus I didapatkan permasalahan antara lain siswa kurang mengerti tentang menyelesaikan masalah terkait kehidupan sehari-hari menggunakan diagram Venn. Dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang sibuk sendiri dan mengobrol di kelas. Selain itu ada siswa yang tidak berani bertanya jika mengalami kesulitan. Hal lainnya karena terbiasa dengan proses pembelajaran yang konvensional sehingga banyak siswa yang bingung dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Guru dalam menjelaskan materi Himpunan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* kurang optimal karena ada kegiatan guru yang ada dalam perencanaan belum dilakukan. Sehingga pada

pertemuan berikutnya guru berusaha melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Pada siklus II masalah-masalah tersebut sudah berkurang, yang ditunjukkan antara lain: siswa sudah berani bertanya kepada guru, siswa sudah terbiasa menempatkan diri dalam pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil pengamatan kegiatan guru dalam pembelajaran pada siklus II yaitu sebesar 87,5%. Mengingat tujuan penelitian telah tercapai maka penerapan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII TKB Mandiri Montong Buwuh II SMP Terbuka Narmada I Lombok Barat Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus pembelajaran dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II pada gambar 1. Peningkatan hasil belajar ini tidak lepas dari kegiatan siswa dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk mendapatkan sebuah temuan informasi baru. Hal ini sejalan dengan teori belajar wawasan menurut Wertheimer (dalam Hill, 2011) bahwa dengan menggunakan stimulus media belajar siswa dapat meningkatkan wawasannya. Wawasan yang meningkat membuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam belajar.
2. Dengan mencari jawaban atas pertanyaan dalam *Crossword Puzzle* berarti siswa telah berusaha untuk belajar dengan baik. Siswa merasa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak merasa jenuh atau bosan dengan pelajaran Matematika.
3. Penerapan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa pada materi Himpunan di TKB Mandiri Montong Buwuh II.
4. Peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* berupa peningkatan sebesar 28,6% dimana Pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 57,1% sedangkan pada siklus II menjadi 85,7%

## SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian seperti tersebut di atas, dinyatakan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan hal-hal sebagai berikut :

- a. Adanya peningkatan hasil belajar sebesar 28,6%, maka *Crossword Puzzle* dapat di gunakan sebagai media belajar untuk mata pelajaran lain.
- b. Kepala sekolah Induk agar memfasilitasi pembuatan media *Crossword Puzzle* karena media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Saringin, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMPN 3 Lingsar.
2. H.Muhasan, Selaku Koordinator TKB Mandiri Montong Buwuh II.
3. Muhibullah, SS, Selaku Ketua TKB Mandiri Montong Buwuh II yang telah memberi izin untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas.
4. Sri Mila Kartika Sari, S.Pd yang telah bersedia menjadi observer penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan moril maupun materiil sehingga karya inovatif ini dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nia Haryati pada Juni 1, 2015 at 20:11 (<http://niaharyati.net/teka-teki-silang-cegah-otak-dari-kepikunan.htm>).
- Nia hidayati Mei 20, 2015 at 15:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>
- Depdiknas. (2006). *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh Silabus*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Standar Isi*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan
- Direktorat Pembinaan SMP, (2006). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Hill, F Winfred. (2011). *Theories Of Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Sudjana, N. (2010). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suhardjono, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas & Tindakan Sekolah*, Cakrawala Indonesia, Malang.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.