

**PENGUNAAN MEDIA TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR  
DI KELAS 3 SD**

Fatimatus Zahroh<sup>1</sup>, Neni Mariana<sup>2</sup>, Nancy Putri Muldash<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PPG Universitas Negeri Surabaya, <sup>2</sup> PGSD Universitas Negeri Surabaya

<sup>3</sup> SDN Jeruk 1/469 Surabaya

<sup>1</sup>fatimatuszahroh222@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to improve mathematics learning outcomes for grade 3 elementary school students using crossword puzzle as learning media and to serve and describe how crossword puzzle media influence the learning outcome. The method used in this research is the Kemmis and Mc Taggart research method with 2 cycles. The subjects in this research were 3rd grade students at Public Elementary Schools in Surabaya with a total of 22 students. The object of this research is student learning outcomes based on working on evaluation test. This research was conducted from 7 June 2024 to 14 June 2024. Data collection techniques used interviews, observation, questionnaires and written tests. The result of the research shows that student learning outcomes Before implementing the crossword puzzle learning media, there were still 13.63% of students who fell into the good and very good categories. This figure is below the success indicator, namely 75%. After implementing the crossword puzzle learning media, the frequency of students who fell into the good and very good categories became 81.82% in the last cycle, which means there was a significant increase, namely 68.19% and this figure is above the research success indicator.*

**Keyword:** *mathematic, learning media, crossword puzzle*

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas 3 SD dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang serta untuk menyajikan dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan media teka-teki silang mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Kemmis dan Mc Taggart dengan 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri di Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa berdasarkan pengerjaan soal evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes tertulis. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran teka teki silang masih terdapat 13,63% siswa yang masuk ke dalam kategori baik

---

dan sangat baik. Angka tersebut di bawah indikator keberhasilan yaitu 75%. Setelah diterapkan media pembelajaran teka teki silang, frekuensi siswa yang masuk dalam kategori perlu baik dan sangat baik menjadi 81,82% pada siklus terakhir yang artinya terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 68,19% dan angka tersebut di atas indikator keberhasilan penelitian.

**Kata Kunci:** matematika, media pembelajaran, teka teki silang

## **A. Pendahuluan**

Matematika secara umum didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang. Selain itu, matematika berkaitan dengan logika yang berkaitan dengan bentuk, susunan, dan besaran, serta konsep terkait lainnya yang melibatkan bilangan besar, seperti aljabar, analisis, dan geometri (Shadiq, 2007). Matematika memegang peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dan memudahkan berpikir manusia. Perkembangan pesat saat ini di bidang teknologi informasi dan komunikasi didasari oleh perkembangan matematika di bidang bilangan, aljabar, analisis dan teori probabilitas (Ginjar, 2019).

Salah satu bidang dalam ilmu matematika adalah geometri. Geometri merupakan salah satu bidang dalam matematika yang mempelajari titik, garis, bidang dan ruang serta sifat-sifat, ukuran-ukuran, dan keterkaitan satu

dengan yang lain (Nur'aini dkk., 2017). Pada dasarnya geometri terdiri dari dua bagian yaitu geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada geometri bangun datar. Bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas. Ada beberapa jenis bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran (C. Wulandari, 2017).

Indikator keberhasilan peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran bisa dilihat dari hasil belajarnya. Menurut (Sumarni, 2019) hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu dalam segi pengetahuan, kecakapan, sikap, kebiasaan, pengertian penguasaan, yang dilakukan secara sadar, bersikap positif dan bersifat kontinu dan permanen. Menurut (Friskilia & Winata, 2018) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan

kemampuan yang menjadi tolak ukur keberhasilan siswa memahami suatu pelajaran, di mana hasil belajar menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hal ini peneliti berfokus pada hasil belajar siswa dalam segi kognitif untuk meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan hasil laporan dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 yang dirilis oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) Indonesia masih menduduki urutan ke-6 di ASEAN untuk prestasi belajar matematika dengan 366 poin, terpaut jauh dari urutan pertama yaitu Singapura dengan 575 poin.

Dari hasil observasi kelas dan wawancara, guru sudah baik dalam menyampaikan materi namun hanya menggunakan teknik penyampaian narasi dan buku sebagai media belajar siswa. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa di mana kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan menganggap matematika adalah suatu mata pelajaran yang sulit. Siswa juga

merasa tidak senang ketika belajar mata pelajaran matematika di kelas. Dari hasil angket juga diketahui bahwa guru tidak pernah memberikan media pembelajaran permainan edukasi kepada siswa untuk mata pelajaran matematika. Namun di samping itu, sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang penting.

Hal yang dapat menjadi indikator apakah materi suatu mata pelajaran sudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa bisa dilihat dari hasil belajar mereka. Jika hasil belajar mereka sudah memenuhi kriteria maka bisa dikatakan bahwa materi mata pelajaran tersebut sudah tersampaikan dengan baik. Namun sebaliknya jika hasil belajar siswa masih di bawah kriteria minimum maka materi mata pelajaran tersebut belum tersampaikan dengan baik, maka selanjutnya perlu dilakukan perbaikan hasil belajar. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa, salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan perubahan atau inovasi yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa, seperti memasukkan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran (Susanti, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu

sarana komunikasi atau penyampaian informasi yang digunakan oleh guru kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas penyampaian suatu materi (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teka teki silang. Teka teki silang merupakan suatu permainan kata yang memiliki nilai edukasi. Cara memainkannya adalah dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf yang sudah disusun sedemikian rupa sehingga satu baris kotak tersebut menyusun sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk atau soal untuk setiap barisnya (Mulfiani & Ismet, 2020). Peneliti merasa teka teki silang merupakan suatu permainan edukasi yang menarik untuk diterapkan pada mata pelajaran matematika karena biasanya teka teki silang diterapkan pada mata pelajaran bahasa karena berkaitan dengan kata-kata. Selain itu juga siswa dapat lebih bersemangat karena mereka latihan untuk lebih memahami materi sambil bermain.

Menurut penelitian oleh (Wulandari dkk., 2022) tentang pengembangan media teka teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas 4 SD

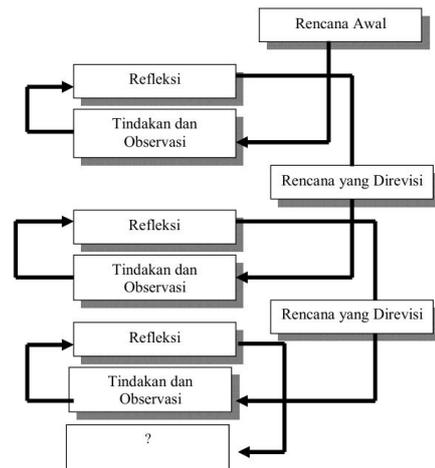
memperoleh hasil bahwa guru dan siswa memberikan respons baik terhadap media teka teki silang yang dikembangkan sehingga dinyatakan layak digunakan dan praktis. Selain itu menurut dkk., 2016) dalam penelitiannya tentang permainan teka teki silang dalam pembelajaran matematika menyatakan bahwa pengembangan permainan matematika TTS untuk kelas VII SMP menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran Borg and Gall yang telah dimodifikasi dengan kategori valid layak digunakan. Selain itu, menurut (Fauziah dkk., 2023) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media teka teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Namun dari penelitian-penelitian terdahulu masih terdapat beberapa hal yang peneliti sesuaikan dengan penelitian ini yaitu penggunaan teka teki silang yang masih menggunakan media cetak yang memakan biaya besar, menerapkan media teka teki silang pada mata pelajaran matematika dan

peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar, dengan mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media teka teki silang berkontribusi dalam kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

## **B. Metode Penelitian**

Model dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral) dan proses pembelajarannya semakin lama semakin meningkat pencapaiannya. Menurut (Arikunto, 2020) model penelitian Kemmis dan Mc Taggart merupakan model penelitian spiral yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut menjadi suatu kesatuan yang disebut siklus. Suatu penelitian bisa memiliki beberapa siklus sampai tujuan dari penelitian tersebut tercapai.



**Gambar 1 Model penelitian Kemmis and Mc Taggart (Arikunto, 2020)**

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah tahapan prasiklus. Pada tahapan ini dilakukan refleksi terhadap permasalahan yang terdapat pada kelas 3C, proses refleksi ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap wali kelas dan siswa. Peneliti juga melakukan *pretest* terhadap siswa kelas 3C sebagai bahan refleksi. Setelah itu peneliti menentukan rencana untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat refleksi. Proses selanjutnya peneliti masuk pada siklus pertama dengan melakukan tindakan berdasarkan rencana yang telah dibuat. Setelah itu dilakukan observasi untuk mengetahui hasil dari tindakan pada siklus pertama. Hasil tersebut menjadi bahan refleksi untuk siklus selanjutnya. Pada siklus kedua dilakukan kembali perencanaan

berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama yang selanjutnya menjadi bahan untuk tindakan pada siklus kedua. Seperti siklus sebelumnya dilakukan kembali observasi untuk mengetahui hasil pada siklus kedua yang akan menjadi bahan refleksi untuk mengetahui kesimpulan dari penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Surabaya dengan subjek penelitian siswa kelas 3 dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Untuk menghitung hasil dari pengerjaan soal-soal oleh siswa peneliti menggunakan rumus berikut:

$$R = \frac{c}{i}$$

Keterangan:

R = *Result* (Hasil belajar siswa)

c = *Correct Answer* (Jawaban benar)

i = *Incorrect Answer* (Jawaban salah)

Dari hasil belajar tersebut, setiap siswa akan dibagi ke dalam beberapa kriteria penilaian. Adapun kriteria penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Penilaian**

<b>Interval</b>	<b>Deskripsi</b>
0 – 50	Perlu Bimbingan
51 – 70	Cukup
71 – 90	Baik
91 – 100	Sangat Baik

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika siswa yang masuk ke dalam kriteria baik dan sangat baik mencapai 75% dari total jumlah siswa yang terdapat di kelas.

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

### **a. Hasil Penelitian**

#### **Pra-Siklus**

Peneliti melakukan penelitian ini dengan 2 siklus di mana peneliti menggunakan media pembelajaran teka teki silang. Sebelum melakukan tindakan pada siklus pertama peneliti melakukan tahapan pra-siklus di mana peneliti melakukan wawancara kepada guru dan observasi di kelas serta memberikan angket kepada siswa. Hasil dari wawancara dan observasi di kelas pada tahapan pra-siklus ini yaitu guru di kelas 3 tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran permainan khususnya pada mata pelajaran matematika, guru di kelas 3 hanya fokus terhadap tugas sebagai bahan belajar, penyampaian materi oleh guru hanya berfokus pada narasi. Hal ini membuat siswa merasa kurang bersemangat dikarenakan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar. Setelah melakukan wawancara dan observasi di kelas, peneliti memberikan soal *pretest* untuk dikerjakan oleh siswa.

Dari hasil *pretest* didapatkan kebanyakan siswa masih termasuk ke dalam kategori perlu bimbingan dan cukup. Dari 22 siswa hanya kurang dari 15% siswa yang masuk ke dalam kategori baik dan sangat baik. Hasil *pretest* tersebut dipaparkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2 Hasil *Pretest* pada Pra-siklus**

Interv I	Deskrips i	Frekue nsi	Persentas e%
0 – 50	Perlu Bimbanga n	12	54,55%
51 – 70	Cukup	7	31,82%
71 – 90	Baik	3	13,64%
91 – 100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		22	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar masih belum tersampaikan dengan efektif. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian ini untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut.

## **Siklus I**

### **1. Perencanaan**

Pada tahapan selanjutnya yaitu siklus I peneliti merancang rencana pembelajaran dengan memberikan beberapa perbaikan metode pengajaran di antaranya peneliti membuat *PowerPoint* presentasi untuk memberikan materi kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami apa

yang peneliti sampaikan, peneliti menggunakan media berupa teka teki silang yang nantinya menjadi bahan latihan siswa untuk memahami lebih dalam materi tentang bangun datar.

### **2. Tindakan**

Selanjutnya peneliti melakukan tindakan di kelas 3 dengan mengimplementasikan hasil dari perencanaan pada tahapan siklus I. Tindakan kelas dilakukan dengan durasi 2 JP (2 x 35 menit) di mana kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Peneliti memulai kelas dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan kepercayaannya, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar, melakukan presensi dan menyanyikan lagu nasional. Selain itu guru juga memberikan pertanyaan pemantik dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada kegiatan inti peneliti menyampaikan materi mengenai bangun datar melalui media *PowerPoint* setelah itu peneliti mengajak siswa untuk mengerjakan teka teki silang. Peneliti memberikan kebebasan kepada siswa untuk maju mengisi teka teki silang yang disediakan oleh peneliti di papan melalui layar proyektor. Selanjutnya

pada kegiatan penutup peneliti dan juga siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dilanjut mengerjakan soal evaluasi dan mengisi lembar refleksi, kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan doa dan salam.



**Gambar 2 Pelaksanaan pembelajaran menggunakan TTS**

### 3. Observasi

Selanjutnya pada tahap observasi hasil pengerjaan soal evaluasi oleh siswa didapatkan peningkatan hasil belajar di mana yang semula terdapat 86,37% siswa masuk ke dalam katagori perlu bimbingan dan cukup menjadi 77,27% siswa yang masuk ke dalam kategori tersebut. Hal ini menandakan bahwa tindakan yang dilakukan cukup berhasil namun belum maksimal. Data tersebut dipaparkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I**

Interv al	Deskrips i	Frekuen si	Persentase %
0 – 50	Perlu Bimbingan	4	18,18%
51 –	Cukup	13	59,09%

70			
71 – 90	Baik	5	22,73%
91 – 100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		22	100%

### 4. Refleksi

Pada tahapan selanjutnya yaitu kegiatan refleksi didapatkan hasil bahwa masih adanya kekurangan pada rancangan pembelajaran pada siklus I yaitu beberapa siswa belum terlibat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada saat pengerjaan teka teki silang. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang belum percaya diri untuk maju ke depan kelas mengisi teka teki silang. Selain itu siswa juga merasa kurang bersemangat karena terlalu banyak materi yang perlu disampaikan oleh peneliti.

### Siklus II

#### 1. Perencanaan

Pada siklus II dilakukan tahap perencanaan mempertimbangkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I dengan mengganti aturan pada saat mengerjakan teka teki silang yang tadinya siswa diberikan kebebasan untuk maju mengerjakan teka teki silang pada siklus II ini peneliti membuat kesepakatan di mana nama siswa yang muncul pada mesin

*spinner* harus maju ke depan mengerjakan teka teki silang. Selain itu peneliti menyisipkan *ice breaking* agar siswa tidak merasa bosan mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran.

## 2. Tindakan

Dalam tahapan selanjutnya yaitu tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda seperti pada siklus I, namun yang membedakan adalah pertanyaan yang terdapat di dalam teka teki silang pada siklus II ini berbeda dengan pertanyaan yang ada pada teka teki silang siklus I. Kemudian ketika pengisian teka teki silang peneliti menggunakan *spinner* untuk menentukan siswa yang maju ke depan untuk mengisi teka teki silang yang ditampilkan melalui proyektor. Selain itu pada setiap pergantian tahapan pembelajaran dilakukan *ice breaking* dengan mengajak siswa bernyanyi dan menari.

## 3. Observasi

Dari tindakan yang dilakukan pada siklus II dilakukan proses observasi yang menghasilkan peningkatan di mana hanya terdapat 1 siswa yang masuk ke dalam kategori perlu bimbingan dan hanya 3 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup. Di sisi lain 80% lebih siswa masuk ke

dalam kategori baik dan baik sekali. Data tersebut dipaparkan pada tabel di bawah:

**Tabel 4 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus II**

Interval	Deskripsi	Frekuensi	Persentase %
0 – 50	Perlu Bimbingan	1	4,55%
51 – 70	Cukup	3	13,64%
71 – 90	Baik	12	54,55%
91 – 100	Sangat Baik	6	27,27%
Jumlah		22	100%

## 4. Refleksi

Tahapan terakhir yaitu refleksi pada siklus II untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran teka teki silang cukup efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas 3 SD. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan hasil pengerjaan soal evaluasi dengan kategori baik dan sangat baik yaitu pada tahapan *pretest* hanya terdapat 13,64% lalu pada siklus I didapatkan hasil 22,73% dan pada siklus II didapatkan hasil 81,82%.

### b. Pembahasan

Penggunaan teka teki silang untuk penelitian Tindakan di kelas 3 Sekolah Dasar dilakukan dengan dua

siklus. Di mana sebelumnya peneliti melakukan prasiklus yang menunjukkan adanya masalah yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal oleh guru, metode ajar yang hanya berfokus pada tugas sebagai bahan belajar siswa, cara penyampaian guru yang fokus pada narasi sehingga membuat siswa merasa kurang bersemangat dikarenakan mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar. Menurut (Ode Nurmala & Joko Mane, 2021) penggunaan media pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar sangat berperan penting terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Oleh karena itu dilakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran teka teki silang untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar yang berada di kota Surabaya.

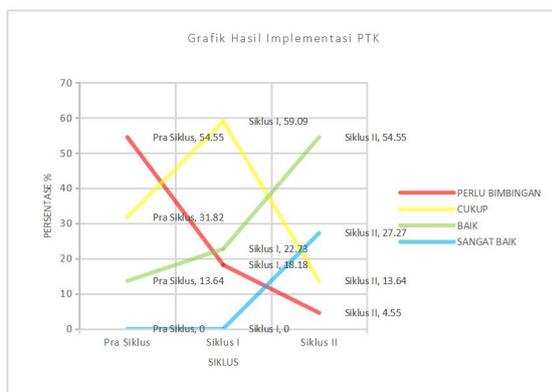
Penentuan keberhasilan penggunaan teka teki silang untuk media belajar siswa bisa dilihat dari kenaikan persentase atau frekuensi siswa yang memiliki nilai baik dan sangat baik. Pengukuran dilakukan pada tahapan akhir setiap siklus berdasarkan hasil pengerjaan soal yang telah disiapkan untuk setiap

siklusnya oleh siswa. Pada penelitian ini terdapat 3 kegiatan evaluasi yaitu pada saat prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada tahapan prasiklus, terdapat 86,37% siswa yang termasuk dalam kriteria perlu bimbingan dan cukup yang mana artinya hanya 13,64% siswa yang termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Setelah itu peneliti mengaplikasikan media pembelajaran teka teki silang pada tahapan siklus I yang mana didapatkan peningkatan hasil belajar siswa menjadi hanya 77,27% siswa yang termasuk ke dalam kategori perlu bimbingan dan cukup; artinya terdapat 22,73% siswa yang sudah termasuk kategori baik dan sangat baik. Di samping itu, dari hasil refleksi didapatkan kekurangan pada siklus I yaitu hanya sedikit siswa yang aktif berkolaborasi pada saat pengisian teka teki silang dikarenakan banyak siswa yang malu dan tidak berani untuk maju ke depan. Selain itu juga siswa merasa kurang bersemangat ketika proses pembelajaran karena suasana kelas yang terlalu serius.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memperbaiki kekurangan yang ada di siklus I dengan mengubah metode pemilihan siswa untuk mengerjakan teka teki silang dengan

metode acak menggunakan *spinner*. Peneliti juga menambahkan *ice breaking* di setiap pergantian tahapan kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa bernyanyi dan menari untuk menambah semangat belajar

Menurut (Pujiarti, 2022) *Ice breaking* diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam pembelajaran. Berikutnya peneliti melakukan tindakan pada siklus II dan memberikan soal evaluasi untuk siswa kerjakan seperti pada siklus I. Dari hasil pengerjaan soal evaluasi oleh siswa didapatkan peningkatan frekuensi siswa yang masuk ke dalam kategori baik dan sangat baik yaitu menjadi 81,82%. Artinya hanya 18,18% siswa yang masih masuk dalam kategori perlu bimbingan dan cukup. Hasil tersebut terpapar dalam gambar berikut:



**Gambar 3 Grafik Hasil Implementasi PTK**

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media teka teki silang untuk pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar untuk mata pelajaran matematika mengenai bangun datar berhasil meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih antusias dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sebab mereka di samping belajar juga bisa bermain permainan edukasi teka teki silang. Selain itu pembelajaran juga menjadi lebih bervariasi tidak hanya berfokus pada narasi atau komunikasi verbal (Moto, 2019).

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu di mana media teka teki silang memberikan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media teka teki silang terhadap hasil belajar peserta didik (Fauziyah dkk., 2023). Selain itu penggunaan teka teki silang juga memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan sesuai penelitian dari (Wulandari dkk., 2022) yang menyatakan bahwa guru dan siswa memberikan respons baik terhadap media teka teki silang yang dikembangkan sehingga dinyatakan layak digunakan dan praktis.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran teka teki silang masih terdapat 13,63% siswa yang masuk ke dalam kategori baik dan sangat baik. Angka tersebut di bawah indikator keberhasilan 75%. Setelah diterapkan media pembelajaran teka teki silang, frekuensi siswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik menjadi 81,82% pada siklus terakhir yang artinya terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 68,19% dan angka tersebut di atas indikator keberhasilan penelitian.

Terdapat sejumlah saran yang bisa diberikan kepada guru, siswa, pengajar dan kepala sekolah atau kepada peneliti lainnya. Untuk guru sebaiknya memberikan media pembelajaran yang menarik dan perhatikan kondisi siswa saat belajar. Siswa lebih baik untuk bisa aktif saat proses pembelajaran khususnya saat penggunaan media pembelajaran. Kepala sekolah dapat memfasilitasi dan mendukung guru-guru untuk membuat media pembelajaran. Lalu untuk peneliti berikutnya bisa melibatkan kelas yang lebih tinggi dan menerapkan media pembelajaran teka teki silang pada mata pelajaran lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi. *Metode Penelitian*, 43, 22–34.
- Fauziyah, L., Iskandar, H. D., & Saud, A. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cstp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j>
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 184. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. [www.jurnal.uniga.ac.id](http://www.jurnal.uniga.ac.id)
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muhtarom, Nizaruddin, & Sugiyanti. (2016). Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang

- dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP. *Pythagoras*, 5(1), 20–31.
- Mulfiani, T. N., & Ismet, S. (2020). Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 287–291.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/462/409>
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra. *Matematika*, 16(2), 1–6.  
<https://doi.org/10.29313/jmtm.v16i2.3900>
- Ode Nurmala, W., & Joko Mane, L. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PADA KELAS VI SD NEGERI 27 BUTON. *Open Acces*, 1(2).  
<https://doi.org/10.35326/syattar.v1i2.1188>
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. In *Ainara Journal* (Vol. 3, Issue 1).  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.  
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Shadiq, F. (2007). *APA DAN MENGAPA MATEMATIKA BEGITU PENTING?*
- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(2), 184–194.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Wulandari, C. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3(1), 1–8.
- Wulandari, L. U., Hanjani, T. J., & Valen, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau. *Silampari Sains and Education*, 1(1), 13–23.  
<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/257%0Ahttps://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/257/202>
-