

**PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN BALARAJA 1 KABUPATEN TANGERANG**

SKRIPSI



Oleh

Artanti Ardiningrum

1601025070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN



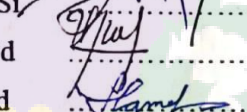
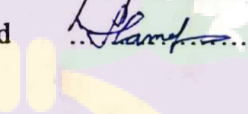

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SDN Balaraja 1
Kabupaten Tangerang

Nama : Artanti Ardiningrum
NIM : 1601025070

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
Hari : Rabu
Tanggal : 2 September 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		13/11/2020
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		12/11/2020
Pembimbing	: Dra. Nur Wahyuni, M.Si		21/10/2020
Penguji I	: Dra. Zulfadewina, M.Pd		21-10-2020
Penguji II	: Drs. Slamet Soro, M.Pd		13/10/2020

Disahkan oleh
Dekan



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Artanti Ardiningrum: 1601025070. “*Pengaruh Media Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar Matematika dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada siswa kelas IV SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang pada semester 2 tahun ajaran 2019/2020.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 85 siswa, dengan sampel yang diteliti sebanyak 28 siswa kelas IV B (kelas eksperimen) dan 29 siswa kelas IV C (kelas kontrol). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Instrumen hasil belajar siswa menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada 30 siswa di SDN Saga VI.

Uji validitas dengan menggunakan *Korelasi Point Biserial* sebanyak 30 soal pilihan ganda dengan 19 soal valid dan 11 drop. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 diperoleh $r_{hitung} = 0,8806 > r_{tabel} = 0,361$, maka data tersebut dinyatakan reliabel. Selanjutnya data dianalisis uji persyaratan, yaitu uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} 0,1474 < L_{tabel} 0,161$, maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} 0,159 < L_{tabel} 0,161$, maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* diperoleh $F_{hitung} 1,269 < F_{tabel} 1,88$, maka disimpulkan bahwa sampel data tersebut homogen. Pada uji hipotesis digunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,411 > 2,0053$, maka disimpulkan H_0 ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang.

Kata Kunci : *Media Crossword Puzzle, Hasil Belajar Matematika*

ABSTRACT

Artanti Ardiningrum: 1601025070. *“The Effect of Crossword Puzzle Media on Mathematics Learning Outcomes Class IV SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang”*. Essay. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

This study aims to determine the effect of mathematics learning outcomes by using crossword puzzle media for 4th grade student of SDN Balaraja 1 Tangerang Regency in the second semester of the 2019/2020 school year.

The research method use a quantitative experimental research method with the research design of Posttest-Only Control Design. The population in this research amount to 85 students, with the sample as many as 28 students of class IV B (experimental class) and 29 students of class IV C (control class). The sampling technique use simple random sampling. The instrument of student learning outcomes uses a multiple choice test. The instrument was first tested on 30 students at SDN Saga VI.

Validity test use Point Biserial Correlation as many as 30 multiple choice questions with 19 valid questions and 11 drops. While the reliability test use the KR-20 formula obtains $r_{\text{count}} = 0,8806 > r_{\text{table}} = 0,361$, then the data has a reliable. Furthermore, the data were analyzed by the requirements test, namely the normality test use the Liliefors test, in the experimental class obtains that $L_{\text{count}} 0,1474 < L_{\text{table}} 0,161$, it is conclude that the data are normally distribute, while in the control class obtains that $L_{\text{count}} 0,159 < L_{\text{table}} 0,161$, , it is conclude that the data are normally distribute. Result of calculation of homogeneity test use Fisher’s test obtains $F_{\text{count}} 1,269 < F_{\text{table}} 1,88$, is’s conclude that the data sample is homogeneous. Hypothesis test use t-test obtains $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, which is $3,411 > 2,0053$, it’s conclude that H_0 reject which states that there is significant effect of the crossword puzzle media on the mathematics learning outcomes of 4th grade students of SDN Balaraja 1, Tangerang Regency.

Key Word : *Crossword Puzzle Media, Mathematics Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Deskripsi Teoretis	8
1. Hakikat Hasil Belajar Matematika	8
a. Pengertian Belajar	8
b. Pengertian Hasil Belajar	11
1) Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	14
c. Hakikat Matematika	16
2. Hakikat Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	20

a. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
1) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	22
2) Manfaat Media Pembelajaran	25
3) Klasifikasi Media Pembelajaran	28
b. Hakikat <i>Crossword Puzzle</i>	31
B. Penelitian Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis Penelitian.....	44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
1. Tempat Penelitian.....	45
2. Waktu Penelitian	45
C. Metode Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian	48
1. Populasi.....	48
2. Sampel.....	49
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	49
4. Ukuran Sampel.....	49
E. Rancangan Penelitian	50
1. Materi Pelajaran	50
2. Strategi Pembelajaran.....	50
3. Pelaksanaan Perlakuan	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
1. Instrumen Variabel Terikat	52
a. Definisi Konseptual.....	52
b. Definisi Operasional.....	53
c. Jenis Instrumen.....	54
d. Kisi-kisi Instrumen.....	54
e. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabelitas	57

1) Uji Validitas	57
2) Uji Reliabelitas.....	58
2. Instrumen Variabel Bebas	59
a. Definisi Konseptual.....	59
b. Definisi Operasional.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	60
1. Deskripsi Data.....	60
2. Pengujian Persyaratan Analisis	60
a. Uji Normalitas.....	60
b. Uji Homogenitas	62
3. Pengujian Hipotesis.....	62
H. Hipotesis Statistik.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	65
B. Pengujian Persyaratan Analisis	70
1. Uji Normalitas	70
2. Uji Homogenitas	71
C. Pengujian Hipotesis	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
E. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	77
B. Implikasi	78
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan harus dilakukan sepanjang hayat dengan terencana dan sebaik-baiknya sehingga menunjukkan perubahan dalam diri manusia ke arah yang lebih baik. Adanya pendidikan, maka manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dan mampu memecahkan segala persoalan yang akan dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintah supaya dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan berguna bagi peradaban bangsa.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan di Indonesia sudah berjalan dengan baik dan terstruktur yaitu setiap warga negara wajib mengikuti program pendidikan dasar. Selain itu dalam proses pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan dalam beberapa periode, khususnya pada kurikulum. Kini pendidikan di Indonesia telah diberlakukan Kurikulum 2013, dimana pembelajaran menekankan pada pedagogik modern yaitu menggunakan pendekatan saintifik (ilmiah).

Adanya Kurikulum 2013 diharapkan siswa memiliki nilai sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik), dan pengetahuan (kognitif) yang berkesinambungan. Siswa sebagai subjek pendidikan dituntut menjadi aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena dalam Kurikulum 2013, guru lebih berperan menjadi fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran. Namun pada faktanya, masih banyak guru yang berperan sebagai sumber utama pembelajaran. Hal ini membuat siswa cenderung menjadi pribadi yang pasif dalam menerima informasi pembelajaran.

Sikap siswa yang pasif hampir terjadi pada setiap pelajaran, khususnya matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari sejak Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI). Kegiatan pembelajaran matematika pada Kurikulum 2013 berupa mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Konsep pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang abstrak bagi siswa khususnya pada tingkatan sekolah dasar, sehingga tidak dipungkiri masih banyak kelemahan, baik dalam proses maupun hasil pembelajaran. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika, karena pada umumnya siswa sekolah dasar berpikir dari hal-hal konkret menuju abstrak.

Sebagian besar siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika menjadi momok yang menakutkan untuk dipelajari. Mereka berpikir bahwa matematika memerlukan perhitungan yang rumit. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus disampaikan dengan cara yang menarik dan

menyenangkan bagi siswa, supaya mereka termotivasi untuk menyukai pembelajaran matematika. Namun, faktanya sebagian besar guru di sekolah dasar belum mampu menguasai pengembangan pembelajaran matematika yang efektif dan efisien, khususnya pada perangkat pembelajaran. Pembelajaran matematika relatif berlangsung secara konvensional. Kegiatan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memaksimalkan potensi yang dimilikinya dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV di SDN Balaraja 1 pada tanggal 16 Desember 2019, menunjukkan bahwa di sekolah tersebut, guru belum memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran matematika yang bervariasi di kelas, dimana guru masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Daya serap siswa yang masih rendah akan kesulitan memahami materi pelajaran matematika tersebut. Hal ini juga mengakibatkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam belajar dan menjadi cepat jenuh. Informasi materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa apabila pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Hal ini berdampak negatif pada hasil belajar matematika siswa yang kurang memuaskan, yaitu terdapat 40 % siswa yang belum tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM matematika yang ditentukan oleh SDN Balaraja 1 adalah 62.

Salah satu upaya yang peneliti ajukan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat

diimplementasikan dalam mata pelajaran matematika adalah dengan menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang). *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu permainan yang berisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Peneliti memilih media *crossword puzzle* karena media ini dapat membangun semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak membosankan. Meskipun *crossword puzzle* pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut termasuk mendidik, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu, dengan menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran matematika akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran matematika.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran matematika, saya sebagai peneliti tertarik untuk membahas masalah yang terjadi di kelas tersebut dan berminat memperbaiki pola pembelajaran interaksi guru dengan siswa, memilih media pembelajaran yang sesuai dan dengan suasana yang menyenangkan, agar siswa dapat lebih memahami materi yang sudah diajarkan sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik. Peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh media *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar matematika siswa

kelas IV? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang bersemangat dalam belajar.
2. Daya serap siswa masih rendah dalam memahami materi pelajaran matematika.
3. Hasil belajar matematika siswa kurang memuaskan.
4. Penggunaan media pembelajaran matematika yang bervariasi belum dimaksimalkan di dalam kelas.
5. Pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Balaraja 1.

C. Batasan Masalah

Untuk mengefektifkan hasil penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Balaraja 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh media

crossword puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Balaraja 1 Kabupaten Tangerang?”

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah maupun peneliti:

1. Bagi Siswa

Dapat melatih daya ingat siswa, menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan aktivitas, ketelitian, dan meningkatkan daya serap siswa dalam pemahaman materi pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam rangka mencapai tujuan mata pelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan guru dalam memperkuat daya ingat siswa.

3. Bagi Sekolah

Untuk menambah wawasan secara ilmiah dan masukan kepada kepala sekolah dan guru sebagai evaluasi sekolah tersebut apakah baik atau tidaknya apa yang telah peneliti terapkan di sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam mengatasi siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran matematika melalui media pembelajaran *crossword puzzle*.

5. Bagi Program Studi

Menambah referensi untuk penelitian selanjutnya dan dokumentasi untuk menunjang peningkatan kapasitas lembaga yang lebih maju.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, Dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ayu, Shinta. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dimiyati, and Mudjiono. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanief, Yulingga Nanda, and Wasis Himawanto. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isrok'atun, and Amelia Rosmala. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- El Khuluqo, Ihsana. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, B. Widharyanto, and Rishe Purnama Dewi. (2018).

Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD (Pendekatan Dan Teknis).

Bekasi: Media Maxima.

Kusumawati, Naniek, and Endang Sri Maruti. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. AE Media Grafika.

Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: Deepublish.

Mirdanda, Arsyi. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.

Noor, Juliansyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Parwati, Ni Nyoman, I. Putu Pasek Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Prasetyono, Dwi Sunar. (2015). *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan*. Yogyakarta: Diva Press.

Priatna, Nanang, and Ricki Yuliardi. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD Dan Calon Guru SD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Said, Alamsyah, and Andi Budimanjaya. (2016). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana.

Santrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Setyawan, Febri Endra Budi. (2017). *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistika*

Praktis). Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Silberman, Melvin L. (2016). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*.

Bandung: Nuansa Cendekia.

Sriyanti, Ika. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Ponorogo: Uwais

Inspirasi Indonesia.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri, Mohamad Syarif. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di*

Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sumardjan. (2017). *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*. Semarang:

Formaci Press.

Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran*.

Jember: CV Pustaka Abadi.

Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung:

Alfabeta.

Syafaruddin, Supiono, and Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis*

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta: Deepublish.

Unaradjan, Dominikus Dolet. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta:

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.

Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi*.

Yogyakarta: Deepublish.

Yusuf, A. Muri. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian*

Gabungan. Jakarta: Kencana.

