

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1.1. Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Pintar**

Kata Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Podomi, 2019). Menjelaskan bahwa media merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar siswa (Amaliyah et al., 2020).

Definisi Teka-teki Pintar Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali

dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Pendapat lain mengatakan, Teka-teki pintar adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf disetiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Kotak hitam menandakan dimana kata berakhir.

Media ini sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Teka-teki pintar melibatkan partisipasi aktif siswa sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk ikut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan begitu siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa Media Teka-teki Pintar merupakan media pembelajaran aktif yang dapat mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki dan media yang menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan.

Kelebihan dan kekurangan teka-teki pintar adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan.
- b. Dalam penggunaan Teka-teki Pintar, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.
- c. Cara untuk mengerjakan sangat mudah hanya menuliskan jawaban pada kotak-kotak yang tersedia dan jawaban sesuai dengan jumlah kotak.
- d. Berpusat pada siswa.
- e. Menekankan pada penemuan pengetahuan bukan menerima pengetahuan.
- f. Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.

## 2. Kekurangan

- a. Teka-teki pintar dalam penerapannya menimbulkan suara gaduh dan membuat siswa aktif dalam bertanya mengenai bagaimana penghitungan dan menemukan hasil yang tepat.
- b. Proses pembuatan teka-teki pintar membutuhkan waktu yang lama, agar penempatan jawabannya memiliki ketersambungan.
- c. Waktu yang terbatas.

Langkah-langkah media teka-teki pintar sebagai berikut:

1. Menuangkan gagasan teka-teki pintar yang ingin diberikan kepada siswa.
2. Susunlah teka-teki pintar tersebut sekreatif, menarik dan yang masih belum banyak diketahui siswa.

3. Bagikan teka-teki pintar kepada siswa baik secara individu maupun kelompok diskusi.
4. Mintalah siswa untuk menyelesaikan teka-teki pintar tersebut secara cepat.
5. Tentukan batasan waktu. Serahkan hadiah kepada individu atau kelompok siswa yang paling cepat dan paling tepat menyelesaikan teka-teki pintar tersebut.

Tujuan dari permainan teka-teki pintar yaitu:

1. Untuk memotivasi siswa supaya senang pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa pada matematika.
3. Untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
4. Untuk menggali dan melatih kemampuan berpikir, dan pemecahan masalah siswa.
5. Untuk meningkatkan prestasi belajar.
6. Untuk memahami keterkaitan antara matematika dengan berbagai benda atau kejadian dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2. Aktivitas Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang memiliki arti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh agar

mendapat prestasi yang gemilang (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2007:12).

Pendapat lain menurut beberapa ahli Anton M. Mulyono menyatakan bahwa Aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan (Nor, 2014). Kegiatan aktivitas adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran, seperti bertanya, mengajukan pendapat, serta menjawab pertanyaan guru dengan baik (Damayanti & Wahyumiani, 2020). Aktivitas adalah kegiatan belajar yang memerlukan proses mental yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, kecakapan, skill, kebiasaan atau sikap yang semuanya diperoleh, disimpan, dan dilakukan sehingga menimbulkan tingkah laku yang progresif dan adaptif (Poerwadarminta W.J.S., 1999:23).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang aktivitas dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, keterlibatan siswa dikelas dalam membentuk sikap, pikiran, perhatian, dan kegiatan dalam proses pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas ialah prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar terjadi dalam satu area perencanaan untuk mencapai suatu perubahan tertentu. Aktivitas belajar menggunakan seluruh potensi individu sehingga dapat terjadi perubahan perilaku tertentu. Dalam pembelajaran, siswa perlu mendapatkan

kesempatan untuk melakukan aktivitas. Aktivitas belajar dibagi ke dalam 8 kelompok (Ayu Maharani et al., 2019) :

- a. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan dan mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis, diantaranya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *outline* atau rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

h. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain sebagainya.

Penggolongan aktivitas diatas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa. Sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja tetapi juga melihat, mendengar, bertanya dengan guru atau teman, berdiskusi dengan teman, mengemukakan pendapat, dan mengajarkan pada siswa lainnya sehingga menjadi lebih aktif. Dengan strategi pembelajaran yang tepat serta penerapannya yang tepat pula maka akan berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Dalam proses pembelajaran, ada hal-hal yang dapat menimbulkan aktivitas belajar siswa dan disebut sebagai aspek yang menumbuhkan aktivitas belajar. (Martisnis Yamin (2007:84) dalam Prayitno et al., 2019) menyebutkan terdapat 9 aspek yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar yaitu: Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari, memberikan petunjuk bagaimana cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberikan umpan balik (*feed back*), memantau

pengetahuan siswa dengan memberikan tes dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

### **1.3. Hasil Belajar**

Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu hasil yang dicapai setelah melakukan proses belajar. Jika diartikan menurut kosa katanya, yaitu hasil dan belajar, maka dapat disimpulkan pengertian hasil belajar ialah suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktifitas yang membawa pada perubahan individu atau suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktifitas belajar.

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perincian menurut (Munawan (2009:1-2) dalam Nikmah, 2013) adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif : Berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif : Berhubungan dengan sikap dan nilai yang meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor yang meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor dikarenakan lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif



juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pendapat lain mengatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu dalam penilaian hasil belajar, peranan ujian instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai oleh siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian (Sudjana, 2006:4). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi (Nikmah, 2013).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan serta keberhasilan guru dalam membimbing siswa dalam pembelajaran.

Indikator dari hasil belajar di sini adalah:

1. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai baik individu maupun kelompok.

#### 1.4. Pengertian Matematika

Istilah “Matematika“ berasal dari kata Yunani “mathein“ atau “manthenein“ yang artinya “mempelajari“. Mungkin juga kata itu erat hubungannya dengan kata sansekerta “medha“ atau “widya“ yang artinya ialah “kepandaian“, “ketahuan“, atau “intelegenesi“ (Kifli & Usman, 1985 dalam Maswar, 2019).

Matematika adalah ilmu paling fundamental dari berbagai cabang ilmu pengetahuan, dimana matematika mempunyai peranan cukup penting dalam berbagai bidang kehidupan, dan merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Matematika juga sebagai salah satu sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam diri siswa.

Nilai matematika memegang peranan penting dalam menentukan syarat kelulusan siswa, karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diujikan pada ujian nasional. Pengetahuan matematika perlu untuk semua orang karena setiap hari orang berhadapan dan menggunakan konsep-konsep matematika yang secara langsung maupun tidak langsung, hanya saja tidak semua orang menyadari dan mengetahuinya. Para guru matematika umumnya mengalami kesulitan untuk menangani perbedaan kemampuan matematika para siswanya.

Sistem matematika berisikan model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan nyata. Manfaat lain yang menonjol adalah matematika

dapat membentuk pola pikir orang yang mempelajarinya menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan.

Menurut Bruner Pembelajaran matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat didalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika itu (Doni et al., 2017:3).

Dari uraian di atas pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah.

#### **1.4.1. Operasi Perkalian**

Operasi perkalian pada bilangan cacah seperti operasi pada penambahan dan pengurangan memegang peranan penting dalam aritmetika. Oleh sebab itu pemahaman konsep perkalian dan penggunaannya sangat diperlukan oleh siswa Sekolah Dasar yang sedang mempelajari matematika yang sebagian besar terdiri dari aritmetika (Sutawidjaja et al., 1993:127).

Perkalian adalah konsep matematika utama yang seharusnya dipelajari oleh anak setelah mereka mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan. Metode yang paling sesuai untuk mengajarkan perkalian pada tahap awal adalah dengan menghubungkannya dengan konsep penjumlahan. Karena pada hakikatnya perkalian adalah penjumlahan bilangan yang sama sebanyak “n” kali. Sedangkan

menurut Stave Slavin (2005:176) dalam (Nurmaningsih, 2010) “perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat“. Pengertian perkalian dipahami sebagai penjumlahan berulang misalnya  $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$ .

Berdasarkan pendapat diatas bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang bilangan yang sama sebanyak “n” kali dan merupakan konsep matematika utama yang seharusnya dipelajari oleh anak setelah mereka mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan.

#### **1.4.2. Operasi Pembagian**

Operasi pembagian adalah perhitungan matematika yang sekarang ini lebih mudah karena sudah ada media elektronik yang dapat melakukan perhitungan dengan cepat dan akurat yaitu kalkulator. Walaupun demikian penggunaan kalkulator tidak boleh menggantikan perlunya proses pembelajaran yang membawa siswa terampil dalam menghitung. Untuk pembagian dengan hasil pecahan campuran tidak akan bisa diselesaikan dengan menggunakan kalkulator, karna hasil pembagian dengan kalkulator akan mendapatkan bentuk pecahan decimal, oleh karena itu perlu memahami bagaimana cara melakukan perhitungan pembagian.

Pembagian adalah membagi bilangan dua angka dan satu angka yaitu satuan dan puluhan. Memiliki aturan dalam penyelesaiannya yaitu dengan pengurangan berulang. Ada beberapa tahapan untuk

mengajarkan siswa mengenai konsep pembagian. Tahap ini bergantung pada kemampuan (bukan pada umur) anak tersebut secara unik sehingga tidak dapat dipaksakan dalam proses pengajarannya. Untuk memudahkan cara pengajaran operasi pembagian dibagi menjadi tiga tahap (Nurmaningsih, 2010), yaitu :

#### 1. Tahap pengenalan pembagian

Dalam tahap ini diperkenalkan terlebih dahulu konsep pembagian sebagai pengurangan beruntun. Dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dengan menggunakan tempat telur (atau tempat lain yang dalamnya bersekat-sekat), dan dengan menggunakan kelereng untuk mengajarkan operasi pembagian, misalnya  $12:4 = \dots$ . Langkah pertama ambil dua belas kelereng, dan meminta siswa untuk membaginya. Kemudian ambil empat kelereng dan dimasukkan ke dalam ruangan dalam tempat telur tersebut, ulangi terus hal ini dan letakkan dalam ruangan yang berbeda sampai ke dua belas kelereng tersebut habis ( $12-4-4-4 = 0$ ). Jika hal ini telah selesai maka hitunglah jumlah ruangan dari tempat telur yang terisi empat kelereng tersebut, yaitu sebanyak tiga ruangan. Terakhir, siswa dijelaskan bahwa jumlah ruangan yang terisi kelereng tersebut adalah jawaban dari soal pembagian  $12 : 4$ .

#### 2. Tahap pembagian tradisional

Pada tahap ini tentunya dimulai dengan penulisan operator pembagian(:). Mengajarkan operasi pembagian adalah mengajarkan pembagian dasar dengan penyebut (denominator) 1 (satu) sampai dengan 9 (sembilan) tanpa residu terlebih dahulu, baru kemudian pembagian dasar dengan penyebut (denominator) 1 (satu) sampai dengan 9 (sembilan) dengan residu. Secara umum ketika pembagi mempunyai digit lebih dari satu, prosedur pembagian tradisional adalah sama dengan sebelumnya tetapi mungkin membutuhkan lebih banyak coret-coret untuk melakukan operasi perkalian dalam langkah pendugaan (guessing) pada proses pembagian tersebut.

### 3. Tahap pembagian mental

Perhitungan mental adalah cara menghitung dengan hanya menggunakan otak manusia, tanpa dengan bantuan peralatan yang lain. Perhitungan mental dapat meningkatkan kepercayaan diri, kecepatan merespon. Kunci utama dalam pembagian secara mental adalah ingatan (memori) dalam melakukan perkalian mental yang sudah diluar kepala. Serta visualisasi dari proses manipulasi operasi pembagian berdasarkan cara memvisualisasi.

## 1.5. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan artikel jurnal yang berjudul “Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Penerapan Pembelajaran *Talking Stick* Media

Teka Teki Silang” (Amaliyah et al., 2020). Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa Hasil analisis penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama diterapkan model pembelajaran Talking Stick dengan media teka-teki silang mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata aktivitas siswa secara klasikal siklus I sebesar 69,23 % , siklus II sebesar 88,46% dan siklus III sebesar 100%. Sedangkan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran Talking Stick dengan media teka-teki silang mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat berdasarkan nilai tes hasil belajar matematika siswa dalam penerapan model pembelajaran Talking Stick dengan media teka-teki silang sudah mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pra siklus dengan rata-rata hasil belajar siswa 59,09 dengan ketuntasan belajar klasikal 25%, siklus I dengan rata-rata hasil belajar siswa 60,84 dengan ketuntasan belajar klasikal 38,46%, siklus II dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 92,30 dengan ketuntasan belajar klasikal 100% dan siklus III dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 98,60 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%.

2. Berdasarkan artikel jurnal yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa” (Atiyah et al., 2019). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa yang berakibat tidak tercapainya nilai

KKM. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dan *Pre-Experimental Design*. Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Pandeanlamper 04 Semarang dengan jumlah 21 siswa. Jumlah sampel sebanyak 21 siswa dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* jenis sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik tes. Hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,94 dan nilai *posttest* diperoleh nilai sebesar 80,61. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar tematik siswa menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan Media Teka-Teki Silang. Hasil pengujian hipotesis pada hasil belajar siswa aspek kognitif menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 10,979$  dan  $t_{tabel} = 2,101$  dengan taraf signifikan 5%. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $10,979 > 2,101$  sehingga  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  ditolak, maka kesimpulannya yaitu Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan Media Teka-Teki Silang efektif terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN Pandean Lamper 04 Semarang.

3. Berdasarkan artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Buku Latihan Soal Teka Teki Silang (TTS) Matematika Untuk Kelas IV SD Nuril Hidayati Delia Indrawati” (Hidayati & Indrawati, 2022). Hasil penelitiannya di latarbelakangi oleh penyempurnaan kurikulum sebelumnya mengakibatkan perlunya penambahan dan pengembangan



media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan menerapkan model ADDIE dan menghasilkan produk berupa buku latihan soal teka teki silang matematika untuk kelas IV SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media yang dikembangkan. Sebelum uji coba lapangan, produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi matematika dengan hasil berturut-turut adalah 90% dengan kriteria sangat valid, 84% dengan kriteria sangat valid, dan 83,07% dengan kriteria sangat valid yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dan dapat diuji cobakan kepada siswa. Hasil uji coba kepada siswa dinilai menggunakan lembar kuesioner yang menunjukkan persentase 83,38% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan layak dan dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

4. Berdasarkan artikel jurnal berjudul “Penerapan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Interaksi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas II” (Aprisha & Indrawati, 2022) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan TTS dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa dengan peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I menghasilkan siswa mampu menuntaskan sesuai kriteria penelitian keberhasilan hasil belajar sebanyak 34,62% dan rata-rata interaksi sosial siswa di bawah kriteria.

Dan pada siklus II menghasilkan sebanyak 92,30% siswa mampu menuntaskan berdasarkan kriteria keberhasilan dan rata-rata interaksi sosial yang meningkat, yang mana penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila 75% siswa menunjukkan peningkatan interaksi sosial dan mampu mendapatkan nilai hasil belajar lebih dari 60.

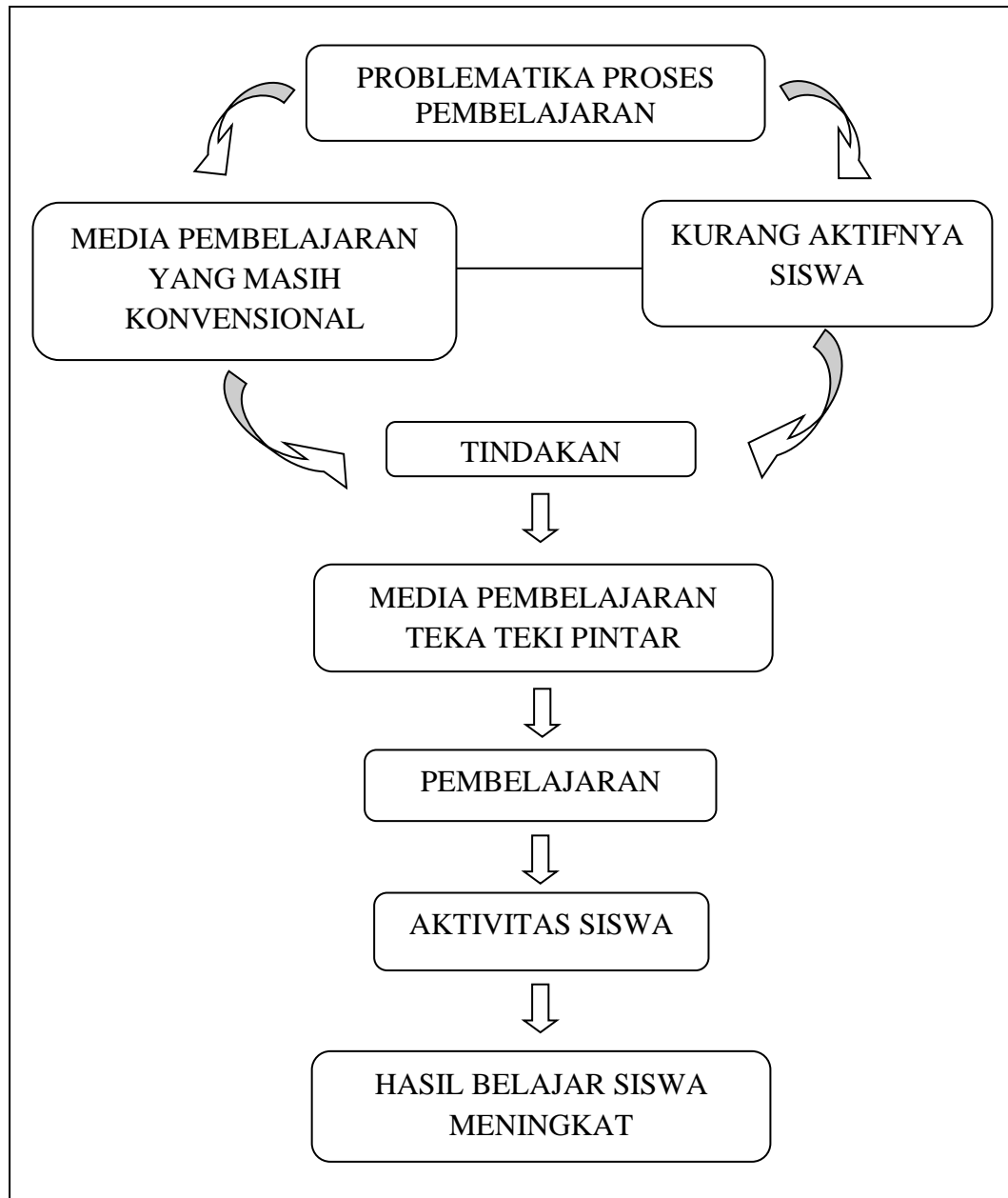
### **1.6. Kerangka Berpikir**

Materi perkalian dan pembagian merupakan materi dalam pembelajaran matematika yang dianggap sulit bagi siswa kelas 3 SD Negeri Dringu. Selain itu guru juga masih menggunakan pendekatan konvensional atau *teacher centered*. Guru lebih banyak berceramah dan kurang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya yang ingin dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran inovatif yaitu media teka-teki pintar dalam pembelajaran yang memiliki keunggulan antara lain siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa tidak bosan.

Dalam meningkatkan kemampuan menghitung perkalian dan pembagian siswa, dilakukan dengan menggunakan media teka-teki pintar yang pelaksanaannya terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dengan demikian kemampuan menghitung perkalian dan pembagian pada siswa kelas 3 SD Negeri Dringu akan meningkat.

Hubungan variable media teka-teki pintar dengan kemampuan menghitung matematika dapat digambarkan dalam kerangka berfikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir**

### **Problematika Proses Pembelajaran**

- **Media pembelajaran yang masih konvensional** : guru kurang tepat dalam menyampaikan materi seperti siswa banyak diminta untuk menghafal bukan untuk memahaminya, guru kurang dapat mengajak siswa untuk aktif berpikir, tidak terjadi proses komunikatif dalam pembelajaran karena kurang melakukan tanya jawab sehingga siswa menjadi pasif, cenderung bosan, dan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa tidak fokus dan tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.
- **Kurang aktifnya siswa** : antusiasme siswa terhadap pembelajaran berkurang karena hanya menggunakan media pembelajaran yang itu-itu saja dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media.
- **Tindakan** : dengan adanya tindakan perubahan media pembelajaran diharapkan hasil belajar serta keaktifan siswa dapat meningkat.
- **Media pembelajaran teka-teki pintar** : media pembelajaran yang berupa permainan yang memusatkan siswa sebagai peran utama pembelajaran. Dalam pembelajaran TTP siswa akan dibentuk kelompok kecil yang nantinya akan saling membantu dalam memecahkan masalah yang terdapat pada teka-teki pintar tersebut.
- **Pembelajaran** : dengan penerapan media teka-teki pintar peneliti berharap dapat merubah **hasil belajar dan keaktifan siswa hingga meningkat**.
- **Aktivitas siswa** : siswa diharapkan mampu berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah serta dapat membantu teman yang kurang memahami pembelajaran tersebut.