

Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika

Muhammad Nasir^{*1}, Rusmina Jahrawati¹, Nida Maudizati³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai

Email: ¹ahmadrifai210788@gmail.com, ²aisiah1994@gmail.com, ³mahritata0@gmail.com

*Correspondence

Article Info:

Submitted: 1 January 2026

Published: 4 April 2026

Kata Kunci:

Permainan Teka-Teki
Silang, Hasil Belajar,
Pembelajaran Matematika

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang menyampaikan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit dan siswa menunjukkan kesukaran dalam belajar matematika. Dan dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika masih secara konvensional. Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada kelas 4 di SDN Paringin 2 Kecamatan Paringin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada kelas 4 di SDN Paringin 2 Kecamatan Paringin. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif komparatif, sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, dengan populasi kelas IV A 17 siswa dan kelas IV B 19 siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan uji t (uji beda). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas IV B = 54.21 dan nilai rata-rata kelas IV A = 63.53. Dan perhitungan dari uji-t (uji beda) adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-1.640.38 < -1.690.92$, artinya H_0 diterima: tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika di SDN Paringin 2. Hal tersebut berarti pembelajaran matematika menggunakan permainan teka-teki silang tidak lebih efektif daripada pembelajaran matematika tidak menggunakan permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa.

Keywords:

Crossword Puzzle Games,
Learning Outcomes,
Learning Mathematics

Abstract

This research was motivated by the large number of students who said that learning mathematics was a difficult lesson and students showed difficulty in learning mathematics. And the teaching and learning process in mathematics learning is still conventional. The problem in this research is how effective the crossword puzzle game is on student learning outcomes in mathematics learning in class 4 at SDN Paringin 2, Paringin District. This research aims to determine the effectiveness of crossword puzzle games on student learning outcomes in mathematics learning in class 4 at SDN Paringin 2, Paringin District. This research uses a comparative quantitative research type, the sample used is a saturated sample, with a population of class IV A 17 students and class IV B 19 students. Data collection techniques using learning outcomes tests and documentation. The data analysis technique uses the t test (different test). The results showed that the average value of class IV B = 54.21 and the average value of class IV

A = 63.53. And the calculation from the t-test (difference test) is $t_{count} < t_{table}$ or $-1.640.38 < -1.690.9$, t_{hitung} meaning that H_0 is accepted: there is no difference in student learning outcomes using crossword puzzle games and not using crossword puzzle games in mathematics learning at SDN Paringin 2. This means that learning mathematics using crossword games is no more effective than learning mathematics without using crossword games on student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang sehingga menyebabkan perubahan dalam segala bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pun tidak lepas dari pengaruh perubahan tersebut. Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyelenggarakan pendidikan sehingga mampumencetak sumber daya manusia yang cerdas dan berkepribadian baik di era globalisasi.(Basarah, Soesanto, dan Maharani 2025)

Proses pembelajaran mencakup komponen tujuan, subjek, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan teknik pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling berhubungan.(Nursia, Misbah, dan Sumarna 2026) Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru berpedoman terhadap tujuan pembelajaran yaitu menanamkan nilai-nilai yang sesuai dengan cita-cita pendidikan sehingga mempengaruhi cara peserta didik bersikap dan berperilaku baik di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.(Nurhikmah 2025)

Guru bertanggung jawab sebagai fasilitator pembelajaran, guru harus dapat merangsang, membimbing serta meningkatkan pengetahuan siswa. Untuk memenuhi tanggung jawab tersebut guru harus memberikan inovasi-inovasi baru salah satunya, menggunakan permainan dalam pembelajaran.(Yonanda dkk. 2025)

Menurut Sigit Dwi, matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan yang diatur secara logis, bersifat abstrak, penalaran deduktif dan dapat memasuki wilayah ilmu lainnya. Maka dari itu matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting dipelajari karena dengan belajar matematika dapat melatih berfikir logis, kritis dan sistematis.(Sigit Dwi 2016, h. 43.)

Berdasarkan hasil penelitian Febriyanto, Haryanti dan Komalasari menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran matematika, peserta didik masih berperan pasif dalam memecahkan permasalahan karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak memenuhi dan kurang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajarsiswa dalam pembelajaran matematika.(Febriyanto, Haryanti, dan Komalasari 2018)

Oleh karena itu dibutuhkan permainan dalam pembelajaran yang tepat untuk rangkaian kegiatan pembelajaran matematika. Penawaran konsep dalam pengembangan permainan dalam pembelajaran salah satu caranya dengan menggunakan “teka teki silang”. Menurut Khalilullah, teka-teki silang adalah sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Teka teki silang matematika ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam rangkaian pembelajaran matematika.(Khalilullah 2012)

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui efektivitas permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswapadapembelajaran matematika pada kelas 4di SDN Paringin 2 Kecamatan Paringin. Dan (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan permainan teka-teki silang pada siswa kelas 4 di SDN Paringin 2 Kecamatan Paringin.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian komparatif, yaitu penelitian yang bertujuan membandingkan dua variabel atau lebih berdasarkan kerangka pikiran tertentu. Pada penelitian ini bertujuan membandingkan pembelajaran matematika menggunakan permainan teka teki silang terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran matematika secara konvensional terhadap hasil belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Paringin 2 Kabupaten Balangan. Kelas IV terdiri dari kelas IV A dan IV B. Kelas IV A berjumlah 17 siswa dan kelas IV B berjumlah 19 siswa. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini adalah tes yang diberikan pada kelas yang dilaksanakan dua kali, yaitu pertama pada siswa kelas IV B SDN Paringin 2 tanpa menggunakan permainan teka-teki silang untuk melihat hasil belajar siswa. Dan yang kedua pada siswa kelas IV A SDN Paringin 2 dengan permainan teka teki silang untuk melihat hasil belajar siswa. Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan penelitian ini, dari buku-buku, jurnal dan lain-lain.

Teknik analisis yang digunakan uji-t (uji beda) untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan teka-teki silang pada pembelajaran matematika, ada atau tidaknya perbandingan antar keduanya agar mengetahui keefektifitasan permainan teka-teki silang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

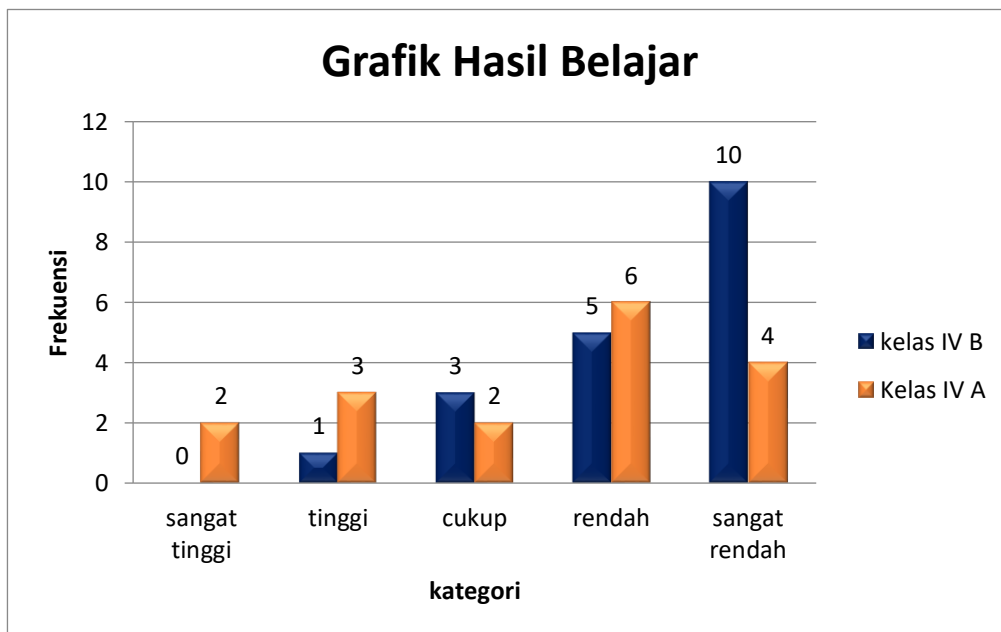
Pada hari pertama, peneliti melaksanakan penelitian pada kelas IV B, pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan materi pecahan. Peneliti menjelaskan, diselingi dengan siswa menjawab contoh soal di depan, bergantian setiap berganti sub materi. Lalu di akhir pembelajaran, peneliti memberikan latihan soal (evaluasi) pada siswa dengan bentuk pilihan ganda. Pada hari kedua, peneliti melakukan penelitian pada kelas IV A, sama dengan penelitian hari pertama, pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan materi pecahan. Peneliti menjelaskan, diselingi dengan siswa menjawab contoh soal di depan, bergantian setiap berganti sub materi. Namun yang membedakannya adalah bagian evaluasinya (latihan soal), penelitian memberikan latihan soal berbentuk teka-teki silang.

Di SDN Paringin 2, nilai KKM matematika adalah 68. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Berdasarkan tes yang dilakukan, pada tes pertama pada kelas IV B dengan jumlah siswa 19 orang, mendapatkan nilai rata-rata 54.21. Jumlah siswa dengan nilai kategori baik sebanyak 1 orang dan yang termasuk dalam nilai kategori cukup sebanyak 3 orang dan termasuk kategori rendah sebanyak 5 orang dan termasuk kategori sangat rendah sebanyak 10 orang. Pada tes kedua pada kelas IV A dengan jumlah siswa 17 orang mendapatkan nilai rata-rata 63.53. Jumlah siswa dengan nilai kategori sangat baik sebanyak 2 orang dan yang termasuk dalam nilai kategori baik sebanyak 3 orang dan yang termasuk kategori cukup sebanyak 2 orang dan yang termasuk kategori rendah ada 6 orang dan yang termasuk kategori sangat rendah ada 4 orang. Sebagaimana pada tabel dan grafik dibawah ini.

Tabel Frekuensi Hasil Belajar SDN Paringin 2

Nilai	Kategori	Kelas IV B		Kelas IV A	
		<i>f</i>	<i>P</i>	<i>f</i>	<i>P</i>
88 - 100	Sangat Tinggi	0	0%	2	12%
78 - 87	Tinggi	1	5%	3	18%
68 - 77	Cukup	3	16%	2	12%
58 - 67	Rendah	5	26%	6	35%
≤ 57	Sangat Rendah	10	53%	4	24%
Jumlah		19	100%	17	100%

Untuk mengetahui keefektivitasan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika, dilakukan uji-t pada penelitian ini, dengan kriteria, jika : $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika : $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika di SDN Paringin 2. Sedangkan H_a : terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika di SDN Paringin 2.



Grafik Hasil Belajar SDN Paringin 2

Dari perhitungan yang dilakukan menggunakan uji-t (uji beda) didapatkan nilai $t_{tabel} = 1.690.92$ dan $t_{hitung} = 1.640.38$. Dilihat dari kriteria berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-1.640.38 < -1.690.92$, artinya H_0 diterima : tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika di SDN Paringin 2. Hal tersebut berarti pembelajaran matematika menggunakan permainan teka-teki silang tidak lebih efektif daripada pembelajaran matematika tidak menggunakan permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV A dan kelas B pada pokok bahasan pecahan diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika. Hal tersebut bisa disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya yaitu permainan teka-teki silang ini, pada setiap jawaban berkaitan satu sama lain, jika siswa bingung atau tidak bisa menjawab, maka akan berpengaruh pada jawaban yang berkaitan pada baris atau kolom dengan soal yang tidak bisa dijawab. Karena sebagian siswa terlalu berkutat pada soal yang

sulit dan mengabaikan soal-soal yang lain. Ketika salah dalam menjawab soal yang sulit akan berpengaruh pada jawaban soal yang lain. Sebagaimana yang dikemukakan Olivia Dian Hermawati, salah satu dari kekurangan teka-teki silang adalah setiap jawaban berkaitan satu sama lain, jika siswa bingung atau tidak bisa menjawab, maka berpengaruh pada jawaban yang berkaitan pada baris atau kolom dengan soal yang tidak bisa dijawab.

Selain itu, salah satu faktor yang juga menyebabkan hal tersebut terjadi adalah siswa kesulitan dengan pembelajaran matematika, siswa kurang teliti dalam perhitungan mengerjakan soal yang diberikan, siswa kurang memahami soal dan juga siswa yang kurang memahami soal ataupun materi, hal tersebut akan menimbulkan kekeliruan dalam perhitungannya sehingga hal ini menyebabkan siswa sulit dalam memecahkan masalah soal yang diberikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurul Amallia dan Een Unaenah, sebagian besar siswa yang kesulitan belajar tidak memiliki minat terhadap pembelajaran matematika, mereka menganggap pembelajaran matematika terlalu sulit, sering membuat mereka kebingungan, terlalu banyak rumus dan juga siswa tidak menyukai hitung-hitungan. Dari sikap siswa yang kesulitan belajar, banyak dari mereka yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, mereka banyak mengobrol dengan teman ataupun bermain dibangkunya. Mungkin karena itu permainan teka-teki silang tidak terlalu efektif pada pembelajaran matematika pada penelitian ini, karena hasil belajar menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan teka-teki silang tidak meningkatkan secara signifikan dan pada uji-t, H_0 diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika” maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat keefektivitasan permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, karena berdasarkan olah data statistik yang dilakukan menggunakan uji t, hasil perhitungan yang diperoleh adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-1.640.38 < -1.690.92$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berarti “tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan permainan teka-teki silang dengan tidak menggunakan permainan teka-teki silang pada pembelajaran matematika pada kelas IV di SDN Paringin 2”. Dengan kata lain permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada kelas IV di SDN Paringin 2 tidak menunjukkan keefektivitasannya atau tidak lebih efektif dari pembelajaran secara konvensional.
2. Hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika menggunakan teka-teki silang berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa pada kelas IV B (evaluasi tanpa menggunakan permainan teka-teki silang) nilai rata-rata 54,21. Dan hasil belajar siswa pada kelas IV A (evaluasi menggunakan permainan teka-teki silang) nilai rata-rata 63,23.

DAFTAR PUSTAKA

- Basarah, Mochamad Raka Putra, Edy Soesanto, dan Nazwa Maharani. 2025. “Memupuk Jiwa Kreatif Dan Inovatif Dalam Kewirausahaan Untuk Generasi Gen Z Yang Lebih Baik.” *Journal of Creative Student Research* 3(1): 120–29. doi:10.55606/jcsr-politama.v3i1.4732.
- Febriyanto, Budi, Yuyun Dwi Haryanti, dan Oom Komalasari. 2018. “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 4(2): 32–44. doi:10.31949/jcp.v4i2.1073.
- Khalilullah, M. 2012. “PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (MUFRADAT).” *An-Nida'* 37(1): 15–26. doi:10.24014/an-nida.v37i1.309.

- Nurhikmah, Nurhikmah. 2025. "Membangun Generasi Moderat Melalui Peran Sinergis Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pendidikan Berbasis Budaya." *Dampeng: Journal of Art, Heritage and Culture* 1(1): 1–10. doi:10.70742/dampeng.v1i1.160.
- Nursia, Nursia, Misbah Misbah, dan Dadang Sumarna. 2026. "Integrasi Kurikulum Dan Pembelajaran Melalui Optimalisasi Komponen-Komponen Kurikulum." *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education* 2(2): 31-43. doi:10.64690/jhuse.v2i2.674.
- Sigit Dwi, Laksana. 2016. *Magic Mathematic Sebagai Media Pembangun Semangat Belajar Anak*. Ponorogo: BuatBuku.com.
- Yonanda, Pramestry, Ely Susanti, Novi Triana, dan Nuril Fajria Ramadhona. 2025. "Media Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]* 6(1). doi:10.30596/jmes.v6i1.20794.