

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 3 Mojosongo
Tahun Ajaran 2011/2012)

Naskah Publikasi



Diajukan Oleh :

ANNISA IKA CAHYANI

A 410 080 169

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PENGESAHAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP SMP NEGERI 3 MOJOSONGO
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Annisa Ika Cahyani

A 410 080 169

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal, Juli 2012

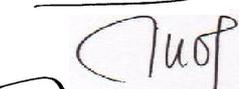
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Diterima

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs.Sumardi, M.Si

2. Dra. Sri Sutarni, M.Pd

3. IdrisHarta, M.A, Ph.D

()
()
()

Surakarta, Juli 2012

Disahkan,

**Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**


Dekan 
Drs. Sofyan Anif, M.Si.
NIK.547

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 3 Mojosongo
Tahun Ajaran 2011/2012)

Oleh :

Annisa Ika Cahyani¹, Sumardi², dan Sri Sutarni³

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS, annisa_mutz19@yahoo.com

² Staf Pengajar UMS Surakarta, s_mardi15@yahoo.co.id

³ Staf Pengajar UMS Surakarta, sri.sutarni@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subyek penerima tindakan adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mojosongo yang berjumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode tes, metode dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah proses analisis data, penyajian data, dan verifikasi data. Untuk menjamin keabsahan data digunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Segitiga dan Segiempat. Hal ini dapat dilihat dari : 1) Ketuntasan belajar siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 9 siswa (25%) dan diakhir tindakan mencapai 31 siswa (86,11%), 2) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 88,3 dan diakhir tindakan mencapai 100, 3) Nilai terendah yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 42 dan diakhir tindakan mencapai 72, 4) Rata-rata nilai kelas sebelum tindakan yaitu 65,08 dan diakhir tindakan mencapai 90,33, 5) Keaktifan bertanya siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 8 siswa (22,22%) dan diakhir tindakan mencapai 29 siswa (80,56%), 6) Antusias mengerjakan soal dari guru sebelum adanya tindakan sebanyak 10 siswa (22,78%) dan diakhir tindakan mencapai 33 siswa (91,67%). Kesimpulan penelitian ini adalah dengan penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Segitiga dan Segiempat.

Kata kunci : Hasil belajar, Crossword Puzzle

PENDAHULUAN

Masalah kualitas pendidikan merupakan salah satu masalah penting di bidang pendidikan yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Sudah banyak upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diantaranya dengan mengeluarkan kebijakan yang mengatur, membina dan mengembangkan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan pembangunan nasional.

Namun upaya-upaya tersebut masih bersifat umum dan global, belum menyentuh masalah-masalah yang langsung dihadapi di kelas. Memang disadari bahwa sebaik apapun kurikulum pendidikan yang disiapkan, selengkap apapun sarana dan prasarana yang disiapkan, tetapi jika tidak diimplementasikan dengan benar oleh guru dan siswa di dalam kelas, maka tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Jadi guru dan siswa berperan penting dalam proses belajar mengajar.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai akhir hayat yang berarti proses belajar itu sendiri sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada. Belajar juga menjadi kebutuhan manusia yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam belajar, termasuk belajar mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran matematika di sekolah mendapat jatah waktu yang banyak. Selain itu pentingnya matematika juga dapat diketahui dengan diberikannya mata pelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Matematika merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan yang ada. Semua ilmu pengetahuan pasti memanfaatkan matematika untuk implementasi ilmu tersebut. Fisika, kedokteran, kimia bahkan ekonomi memerlukan matematika

dalam rangka ketuntasan ilmu tersebut. Keakuratan perhitunngan matematika menjadi salah satu jalan pengambilan keputusan dalam bidang ilmu lain .

Namun masih banyak siswa yang beranggapan matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit. Masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah penguasaan pelajaran matematika yang sangat kurang. Anggapan tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Hal ini juga dapat ditunjang dari penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat

Strategi pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi aktif adalah dengan pembelajaran aktif. Salah satu jenis pembelajaran aktif yaitu *Crossword Puzzel*. *Crossword Puzzel* adalah salah satu strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Menurut Zaini dkk (2008: 71), strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok ataupun individu, selanjutnya kelompok atau individu yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapat penghargaan, penghargaan itu dapat berupa tambahan nilai atau bingkisan, dengan adanya penghargaan dari guru, akan memacu siswa lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar

Dengan menggunakan strategi belajar *Crossword Puzzle*, siswa dengan mudah dapat menemukan penyelesaian suatu masalah tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung pada suatu kelas. Sehingga tercipta suatu kondisi

kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan, hal ini karena strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* tepat digunakan untuk menyampaikan materi secara praktis .

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru matematika melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Secara khusus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi segitiga dan segi empat setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru matematika dan peneliti. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* yang dilakukan melalui proses kerja kolaborasi antara guru matematikadan peneliti. Pada intinya PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti (Suharsimi Arikunto, 2008: 104). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mojosongo tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian dilaksanakan secara bertahap. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan dilaksanakan pada bulan Februari - Maret 2012.
- b. Tahap Pelaksanaan dilaksanakan pada bulan April 2012.
- c. Tahap Pengumpulan data dilaksanakan pada bulan Mei 2012.
- d. Laporan dilaksanakan pada bulan Juni 2012

Penelitian tindakan kelas bercirikan adanya perbaikan terus menerus terhadap proses pembelajaran dimana dari perbaikan tersebut akan meningkatkan

kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari: 1) Dialog awal, 2) perencanaan, 3) pelaksanaan, 4) observasi, 5) refleksi, 6) evaluasi, dan 7) penyimpulan.

Perencanaan atau langkah-langkah persiapan yang dilakukan peneliti untuk mengadakan tindakan adalah mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi siswa dan perencanaan solusi masalah yang diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dalam belajar matematika. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan, dari perencanaan yang ada diimplementasikan dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan namun, tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana. Suatu tindakan yang diputuskan mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata. Oleh karena itu rencana tindakan harus tentatif dan sementara, fleksibel, dan siap diubah sesuai dengan keadaan yang ada sebagai usaha kearah perbaikan.

Dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan, peneliti melakukan beberapa kegiatan dengan menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu : (1) Tes dilakukan setelah materi selesai diberikan berguna untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, (2) observasi digunakan untuk mengamati siswa dan guru secara langsung dalam interaksi pelajaran matematika, (3) dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah SMP Negeri 3 Mojosoongo dan identitas siswa antara lain nama siswa dan nomor induk siswa, serta foto rekaman proses tindakan penelitian, (4) catatan lapangan digunakan sebagai pertimbangan dalam pelaksanaan putaran selanjutnya untuk menimalkan permasalahan dari putaran sebelumnya.

Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ini diaplikasikan pada materi segitiga dan segi empat pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mojosoongo dengan melibatkan guru mata pelajaran matematika kelas VIIA.

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan sejak refleksi sampai proses penyusunan laporan. Menurut Sutarna (2010:100-101) analisis data dalam

penelitian ini dilakukan menggunakan metode alur yaitu meliputi : (1) Proses analisis data, merupakan proses menyeleksi data dari beberapa sumber kemudian menentukan fokus, meringkas, menyusun, dan mengubah bentuk data yang ada ke dalam catatan lapangan. (2) Penyajian data, penyajian data dilakukan dalam rangka pemahaman terhadap sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. (3) Verifikasi data, verifikasi data ini dilakukan secara bertahap untuk memperoleh derajat kepercayaan yang tinggi. Dengan demikian langkah analisis data dalam penelitian tindakan ini dilakukan sejak tindakan dilakukan.

Analisis hasil pada penelitian ini ditekankan hasil belajar siswa. Hasil belajar ini dapat dilihat dari ketuntasan siswa yang mencapai KKM dengan nilai lebih dari sama dengan 75, nilai tertinggi yang diperoleh siswa, nilai terendah siswa, rata-rata kelas, keaktifan bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas, dan antusias siswa mengerjakan soal yang diberikan dari guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kerja kolaborasi yaitu hasil pelaksanaan tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru matematika kelas VIIA SMP Negeri 3 Mojosoongo bersama peneliti dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat saat proses pembelajaran, hal ini terbukti dari adanya peningkatan siswa yang mencapai batas tuntas dengan KKM nilai lebih dari sama dengan 75, nilai tertinggi yang diperoleh siswa, nilai terendah siswa, rata-rata kelas, keaktifan bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas, dan antusias siswa mengerjakan soal yang diberikan dari guru.

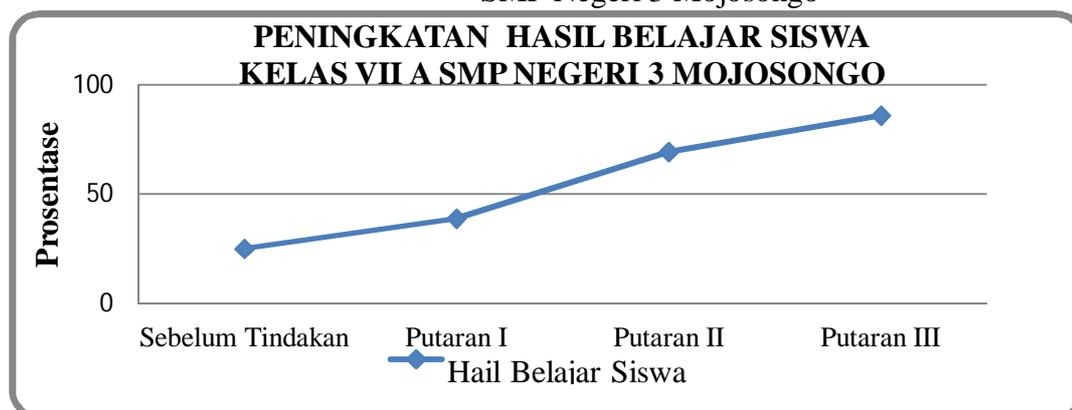
Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* mendapat tanggapan positif dari guru, hal ini terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga putaran, dimana dalam setiap putaran terdiri dari satu pertemuan.

Data yang diperoleh mengenai hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan sampai putaran III secara keseluruhan ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A
SMP Negeri 3 Mojosongo

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Putaran I	Putaran II	Putaran III
1	Siswa yang mencapai ketuntasan belajar	9 25 %	14 38,89%	25 69,44%	31 86,11%

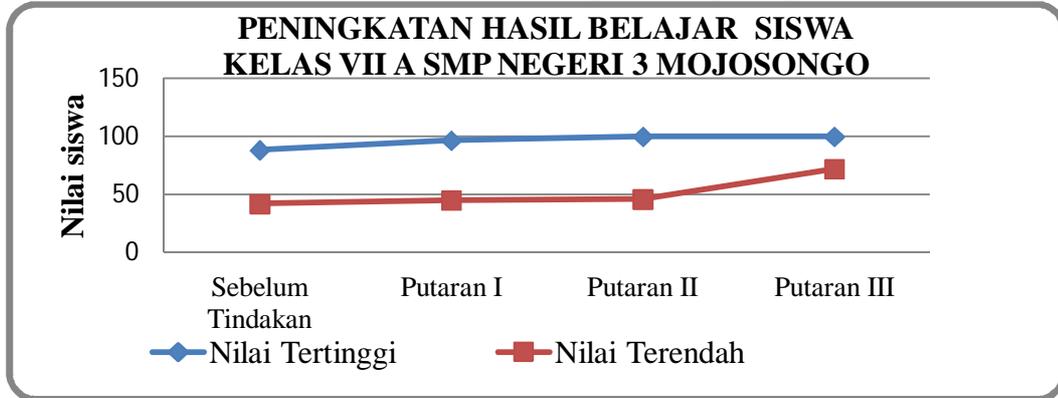
Gambar 1.1
Grafik Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII A
SMP Negeri 3 Mojosongo



Tabel 1.2
Data Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII A
SMP Negeri 3 Mojosongo

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Putaran I	Putaran II	Putaran III
1	Nilai Tertinggi	88,3	96,6	100	100
2	Nilai Terendah	42	45	46	72

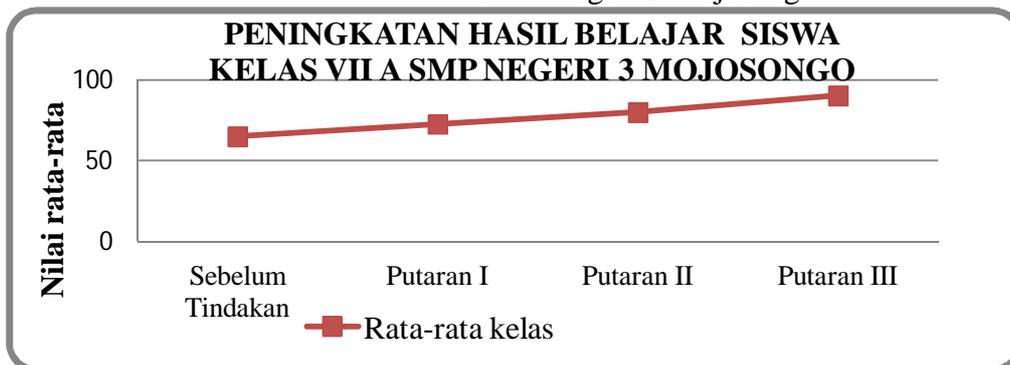
Gambar 1.2
 Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII A
 SMP Negeri 3 Mojosongo



Tabel 1.3
 Data Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII A
 SMP Negeri 3 Mojosongo

No	Aspek	Sebelum Tindakan	Putaran I	Putaran II	Putaran III
1	Nilai rata-rata kelas	65,08	72,64	80,03	90,33

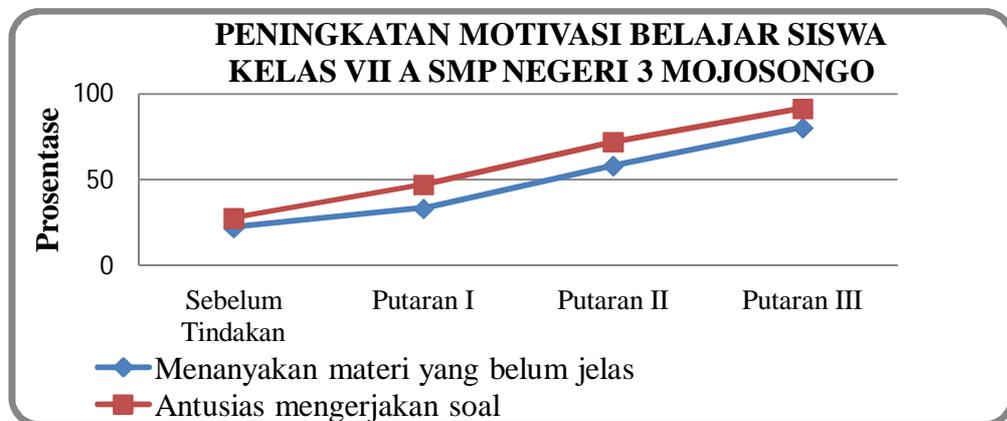
Gambar 1.3
 Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII A
 SMP Negeri 3 Mojosongo



Tabel 1.4
Data Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A
SMP Negeri 3 Mojosongo

No	Indikator	Sebelum Tindakan	Putaran I	Putaran II	Putaran III
1	Menanyakan materi yang belum mengerti kepada guru	8 siswa (22,22%)	12 siswa (33,33%)	21 siswa (58,33%).	29 siswa (80,56%)
2	Antusias mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	10 siswa (22,78%)	17 siswa (47,22%)	26 siswa (72,22%).	33 siswa (91,67%)

Gambar 4.4
Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII A
SMP Negeri 3 Mojosongo



Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pertama ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa ini dimaksudkan jika siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai lebih dari sama dengan 75 maka siswa dikatakan tuntas dan sudah mencapai hasil belajar yang baik. Siswa dikatakan tuntas belajar dalam setiap putaran jika mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 dari seluruh soal yang diberikan. Nilai siswa yang belum mencapai KKM akan remedial dan yang sudah mencapai KKM diberikan pengayaan.

Kedua yaitu nilai tertinggi siswa. Dimaksudkan bahwa jika nilai tertinggi siswa dari sebelum dilakukannya penelitian dan setelah dilakukan penelitian meningkat secara terus-menerus sampai batas KKM dengan nilai lebih dari sama dengan 75 maka bias dikatakan hasil belajar meningkat.

Ketiga yaitu nilai terendah siswa. Sama seperti nilai tertinggi siswa jika nilai terendah siswa dari sebelum dilakukannya penelitian dan setelah dilakukan penelitian meningkat secara terus-menerus sampai batas KKM dengan nilai lebih dari sama dengan 75 maka bisa dikatakan hasil belajar meningkat

Keempat adalah nilai rata-rata kelas, dimaksudkan jika nilai rata-rata kelas meningkat secara terus menerus dan melebihi batas KKM dengan nilai lebih dari sama dengan 75 maka bisa dikatakan hasil belajar meningkat

Kelima adalah keaktifan bertanya dimana siswa aktif dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami kepada guru ini dimaksudkan jika keaktifan bertanya siswa meningkat atau jumlah siswa yang bertanya meningkat maka bisa dikatakan hasil belajar meningkat

Keenam adalah antusias mengerjakan soal dari guru, ini dimaksudkan jika siswa semakin antusias dan aktif mengerjakan soal dari guru maka hasil belajar matematika siswapun bisa meningkat.

Pembahasan berisi tentang uraian dan penjelasan mengenai hasil tindakan kelas. Pada pembahasan ini akan membahas penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu. Pembahasan antar putaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa yaitu membandingkan apakah terjadi peningkatan dari sebelum tindakan kelas sampai tindakan kelas Putaran III

Penelitian tentang peningkatan hasil belajar telah dilakukan beberapa *peneliti* terdahulu diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Cicik Rohmatul Uma (2009) dan Muhammad Husain (2010). Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah terletak pada materi yang diambil. Sedangkan persamaanya pada hasil yang dicapai yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika pada setiap putaran.

Penelitian yang dilakukan Cicik Rohmatul Uma (2009) menyimpulkan bahwa melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan

motivasi belajar akidah akhlak khususnya materi Asmaul Husna. Penelitian lain yang dilakukan Muhammad Husain (2010) menyimpulkan bahwa melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak khususnya materi Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela.

Hasil *penelitian* ini juga sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Samino dan Saring Marsudi (2011) menyatakan bahwa penerapan strategi *Crossword Puzzle* ini siswa belajar untuk memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi dan dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMP 3 Mojosongo pada pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya ketuntasan belajar siswa dengan KKM nilai lebih dari sama dengan 75 , nilai tertinggi siswa yang semakin meningkat, semakin sedikitnya siswa yang memperoleh nilai terendah, rata-rata kelas yang meningkat, keaktifan bertanya kepad aguru tentang materi yang kurang jelas, dan antusias mengerjakan soal dari guru. Sebagai dampak pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tersebut, sehingga hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap putaran juga dapat dilihat dari :

- 1) Ketuntasan belajar siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 9 siswa (25%) dan diakhir tindakan mencapai 31 siswa (86,11%),
- 2) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 88,3 dan diakhir tindakan mencapai 100,
- 3) Nilai terendah yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 42 dan diakhir tindakan mencapai 72,
- 4) Rata-rata nilai kelas sebelum tindakan yaitu 65,08 dan diakhir tindakan mencapai 90,33,
- 5) Keaktifan bertanya siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 8 siswa (22,22%) dan diakhir tindakan mencapai 29 siswa (80,56%),
- 6) Antusias mengerjakan soal dari guru sebelum adanya tindakan sebanyak 10 siswa (22,78%) dan diakhir tindakan mencapai 33 siswa (91,67%).

Peneliti menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VIIA SMP 3 Mojosongo.

SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Mojosongo dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika sebagai berikut: 1) Ketuntasan belajar siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 9 siswa (25%) dan diakhir tindakan mencapai 31 siswa (86,11%), 2) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 88,3 dan diakhir tindakan mencapai 100, 3) Nilai terendah yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 42 dan diakhir tindakan mencapai 72, 4) Rata-rata nilai kelas sebelum tindakan yaitu 65,08 dan diakhir tindakan mencapai 90,33, 5) Keaktifan bertanya siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 8 siswa (22,22%) dan diakhir tindakan mencapai 29 siswa (80,56%), 6) Antusias mengerjakan soal dari guru sebelum adanya tindakan sebanyak 10 siswa (22,78%) dan diakhir tindakan mencapai 33 siswa (91,67%). Kesimpulan penelitian ini adalah dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kesimpulan tersebut memberikan implikasi bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi segitiga dan segiempat. Dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam menemukan jawaban dari soal yang diberikan karena soal disajikan dalam bentuk teka-teki silang sehingga siswa lebih tertantang untuk mengerjakan soal sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberi saran kepada : (1) Guru matematika perlu menumbuhkembangkan kreativitas dan semangat siswa dalam mengerjakan soal serta memberikan penertian kepada siswa bahwa jika soal dikerjakan secara serius dan sungguh-sungguh hasilnya akan baik sehingga hasil belajar matematika siswa dapat meningkat serta mengembangkan keaktifan dan rasa berani siswa dalam bertanya dan mengemukakan ide yaitu dengan guru memusatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa serta guru tidak mendominasi

kegiatan pembelajaran dan hanya bersikap sebagai fasilitator pada waktu proses belajar mengajar berlangsung.(4) Peneliti berikutnya diharapkan peneliti selanjutnya menerapkan metode lain, misalnya penerapan strategi *Active Knowledge Sharing* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa maupun permasalahan-permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husein, Muhammad. 2010. “Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTS Yaspuri di Malang”. *Skripsi*. Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Tidak Dipublikasikan)
- Samino dan Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sutama. 2010. *Penelitian Tindakan teori dan praktek dalam PTK, PTS, dan PTBK*. Semarang: CV Citra Mandiri Utama.
- Uma, Cicik Rohmatul. 2009. “ Implementasi Cooperative Learning melalui Strategi *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Asmaul Husna pada Siswa Kelas IV A MI Sunan Kalijogo di Malang”. *Skripsi*. Malang:UIN(Tidak Dipublikasikan)
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD UIN Sunan Kalijaga.