

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Kata Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Kata media bersal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Cahyo 2012 : 11) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan menurut Kemp and Dayton (2013:6) media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- (2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- (7) Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara pembelajaran sebagai alat dan bahan yang dapat dipakai untuk proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

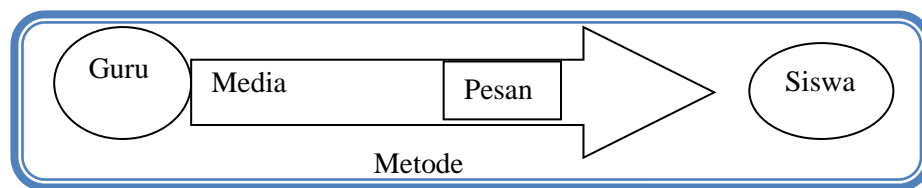
#### **2.1.1.1 Jenis-jenis Media pembelajaran**

Menurut Asyhar (dalam Lies 2013 : 10) media dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya:

- (1) Media Visual, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik.
- (2) Media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- (3) Media audio-visual yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- (4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

### 2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) . Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2.1.

Fungsi media dalam proses pembelajaran (Daryanto,2013:8)

Secara umum media mempunyai fungsi antara lain:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

### **2.1.2 Teka-Teki Silang**

Teori permainan adalah teori matematis yang berhubungan dengan karakter umum dari situasi persaingan yang menitikberatkan pada proses pengambilan keputusan. Permainan merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan dan disukai oleh siswa. Menurut Houston(dalam Faizah 2012:9) terdapat beberapa alasan mengapa menggunakan permainan untuk pembelajaran antara lain:

- (1) Permainan dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif.
- (2) Permainan disukai oleh siswa karena menghibur dan menyenangkan.
- (3) Permainan dapat membantu siswa untuk saling mengenal satu dengan yang lain dan membuat kelas menjadi lebih akrab.

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata dan keterampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang didalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih diberi nomor mengindikasikan nomor jawaban.

Dalam permainan, kotak berwarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut baik secara horizontal maupun vertical akan

membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada pertanyaannya terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horisontal (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara vertikal (menurun).

Matematika merupakan pelajaran yang sangat tidak disukai peserta didik, karena angka-angka dan symbol-simbol dalam matematika yang sulit dimengerti peserta didik, maka dengan adanya permainan teka-teki silang ini, siswa diharapkan mempunyai minat yang lebih terhadap pelajaran matematika, dan dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan ketika mempelajari matematika serta diharapkan permainan teka-teki silang ini siswa dapat dengan benar dan cepat menjawab soal-soal yang diberikan sekaligus memberikan nuansa baru bagi siswa dalam belajar.

### **2.1.3 Masalah Matematika**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini juga dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Sedangkan menurut Susilo (dalam [www.pengertianahli.com](http://www.pengertianahli.com)) matematika bukanlah sekedar kumpulan angka, simbol, dan rumus yang tidak ada kaitannya dengan dunia nyata. Justru sebaliknya, matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata. Matematika (

dalam Agustin 2011 : 15) adalah ilmu yang mempelajari pola bilangan, bentuk dan struktur.

Secara detail, dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI nomor 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika disekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan penafsirkan solusi yang diperoleh
- d) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan, matematika adalah ilmu pasti, yang bukan hanya mempelajari symbol, angka-angka. Tetapi berkaitan dengan kehidupan nyata.

#### 2.1.4 Hasil Belajar Matematika

Menurut Hamalik (dalam Muniroh 2012 : 10) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Penilaian dari ranah kognitif ini ialah hasil tes siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode tutor sebaya.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Disini ranah afektif yang dinilai adalah respon siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang.

Respon berasal dari kata *response*, yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*). Dalam kamus besar Bahasa Indonesia edisi ketiga dijelaskan definisi respon adalah berupa tanggapan, reaksi, dan jawaban. Dalam pembahasan teori respon tidak terlepas dari pembahasan, proses teori komunikasi, karena respon merupakan timbal balik dari apa yang dikomunikasikan terhadap orang-orang yang terlibat proses komunikasi.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh *Steven M Caffé* respon dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Kognitif, yaitu respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu. respon ini timbul apabila adanya perubahan terhadap yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak.
- b. Afektif, yaitu respon yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu. Respon ini timbul apabila ada perubahan yang disenangi oleh khalayak terhadap sesuatu.
- c. Konatif, yaitu respon yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau perbuatan.

3) Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk penilaian ranah psikomotorik dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil belajar terdapat 3 aspek yaitu: kognitif (tes siswa setelah proses belajar mengajar), afektif (respon siswa saat pembelajaran menggunakan media teka-teki silang), psikomotor (aktivitas belajar siswa).



### **2.1.5 Hubungan Pembelajaran menggunakan media Teka-teki Silang dengan hasil belajar Matematika**

Bermain pada umumnya tidak dapat dipisahkan dari anak-anak karena disamping memenuhi kebutuhan akan bermain dapat juga menambah atau memperkaya pengalaman anak. Dengan keinginan bermain, orang tua atau pendidik dapat memanfaatkannya untuk menanamkan pengertian akan pelajaran matematika. Misalnya belajar matematika.

Menurut Calvo (dalam Faizah 2012:10) menyatakan bahwa permainan yang baik digunakan untuk pembelajaran dikelas adalah permainan yang melibatkan:

- (1) Perkembangan Motorik. Permainan harus melibatkan gerakan untuk merangsang keakuratan gerakan, koordinasi gerakan, dan kecepatan gerakan.
- (2) Pengembangan Intelektual. Permainan harus melibatkan pemahaman bagaimana sesuatu bekerja, pemecahan masalah, pengambilan strategi, pengambilan keputusan dan lain-lain.
- (3) Pengembangan Afektif. Permainan harus mampu merangsang siswa untuk memahami pengalaman kehidupan mereka dan membantu mereka menjadi dewasa.
- (4) Pengembangan Sosial. Permainan harus mampu mengakomodasi interaksi antar pemain dalam bentuk-bentuk simbol dan aturan-aturan sehingga siswa yang bermain tersebut jiwa sosialnya tinggi.

Tabel 2.1  
Aspek-aspek dalam permainan Edukasi

No.	Aspek yang dilibatkan	Kategori Jenis Perilaku	Perbuatan Siswa
1.	Pengembangan Psikomotorik	Persepsi	membedakan
		Kreativitas	menyusun
2.	Pengembangan Afektif	Penerimaan	Mendengarkan
		Berpartisipasi	Menjawab pertanyaan
3.	Pengembangan Kognitif	Mengklasifikasikan	Mengategorikan Mengelompokkan
		Menyimpulkan	Menyimpulkan
4.	Pengembangan Sosial	Interaksi Antar Pemain	Diskusi Kelompok

*Sumber:* Winkel (dalam Faizah 2012 : 15)

Menurut Hudojo dan Hotima (dalam Rohmawati 2005:28) kelebihan dan kelemahan metode bermain yaitu:

1. Kelebihan metode bermain
  - a. Dapat merangsang siswa dan menolong siswa dalam mempelajari matematika.
  - b. Siswa terlibat dalam proses belajar mengajar.
  - c. Dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal
2. Kelemahan Metode Bermain
  - a. Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan ini, karena semakin tinggi tingkatannya semakin sukar disajikan. Disamping itu permainan dibuat sendiri.
  - b. Memerlukan banyak waktu.

- c. Menentukan menang dan membayar dapat berakibat negative, karena anak-anak menang beberapa kali dalam permainan tersebut tidak mau main lagi. Sedangkan anak yang kalah dalam permainan tersebut tidak mau ambil bagian dalam pertandingan, serta anak yang licik sebagai sumber pertengkaran.
- d. Mengganggu ketenangan belajar kelas lain.

Menurut Tohir (dalam Rohmawati 2005: 30) bahwa: “konsep atau prinsip matematika akan dapat dimengerti secara sempurna, jika pertama disajikan pada siswa dalam bentuk konkrit dengan kata lain setiap konsep abstrak perlu didasarkan intuisi dan objek dalam bentuk permainan yang dilaksanakan dalam laboratorium matematika, dengan demikian dalam permainan akan menggunakan alat peraga matematika. “

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, permainan edukasi merupakan salah satu permainan yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran matematika.

### **2.1.6 Aktivitas Belajar**

Menurut Hamalik (dalam Ardiana, 2012 : 31) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Jenis aktivitas belajar menurut para ahli bermacam-macam. Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, antara lain:

1. Kegiatan-kegiatan visual, misalnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.

2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), misalnya: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, misalnya: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, misalnya: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, misalnya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, misalnya: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, misalnya: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa pada saat kegiatan belajar, misalnya:

- a. Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru
- b. Bertanya kepada guru jika ada kesulitan
- c. Membaca buku paket
- d. Berdiskusi antar teman atau guru
- e. Menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep
- f. Mengerjakan LKS
- g. Mempresentasikan hasil teka-teki silang
- h. Perilaku yang tidak relevan

#### **2.1.7 Tinjauan Materi Segi Empat**

Dalam tinjauan materi yang dipelajari kelas VII SMP adalah segiempat, adapun pengertian segiempat dalam buku Matematika BSE (Surati 2008 : 201) adalah bila pada satu bidang datar terdapat empat titik dan tidak terdapat tiga titik yang segaris maka kita dapat membentuk bangun segiempat dengan cara menghubungkan keempat titik tersebut secara berurutan. Beberapa bangun segiempat yang dipelajari yaitu: persegipanjang, persegi, jajargenjang, belahketupat, layang-layang, trapesium.

Beberapa batasan:

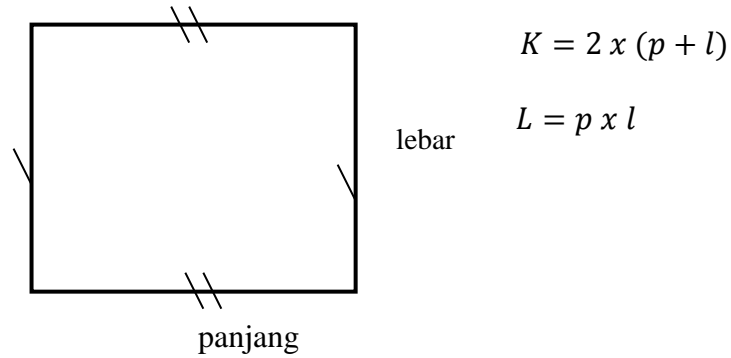
##### **2.1.7.1 Persegipanjang**

Definisi persegi panjang adalah jajaran genjang yang sudutnya siku-siku.

Sifat – sifat persegi panjang :

- a. Panjang sisi-sisi yang berhadapan sama dan sejajar.

- b. Keempat sudutnya siku-siku.
- c. Panjang diagonal-diagonalnya sama dan saling membagi dua sama panjang.



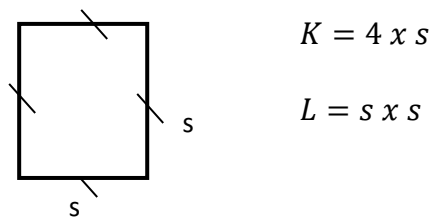
Keterangan : K = Keliling

L = Luas

### 2.1.7.2 Persegi

Definisi persegi adalah persegipanjang yang panjang keempat sisinya sama. Sifat-sifat persegi adalah :

- a. Sisi-sisi yang berhadapan sejajar.
- b. Keempat sudutnya siku-siku.
- c. Panjang diagonal-diagonalnya sama dan saling membagi dua sama panjang.
- d. Panjang keempat sisinya sama.
- e. Setiap sudutnya dibagi dua sama ukuran oleh diagonal-diagonalnya.
- f. Diagonal-diagonalnya berpotongan saling tegak lurus.



Keterangan :

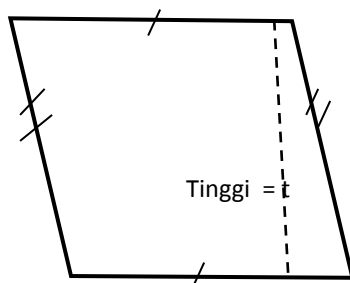
K = Keliling

L = Luas

### 2.1.7.3 Jajargenjang

Definisi Jajar genjang adalah segiempat yang setiap pasang sisinya berhadapan sejajar. Sifat-sifat jajar genjang adalah:

- Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- Sudut-sudut yang berhadapan sama besar.
- Jumlah 2 buah sudut yang saling berdekatan adalah  $180^0$ .
- Diagonal jajargenjang membagi daerah jajargenjang menjadi dua bagian sama besar.
- Diagonal-diagonalnya saling membagi dua sama panjang.



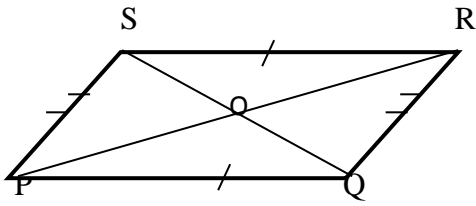
$$K = 2 x (a + b)$$

$$L = a x t$$

Keterangan :

- Keliling jajargenjang sama dengan dua kali jumlah panjang sisi yang saling berdekatan.
- Luas jajargenjang sama dengan hasil kali alas dan tinggi.

Perhatikan jajargenjang PQRS !



Berdasarkan sifat-sifat jajargenjang diperoleh:

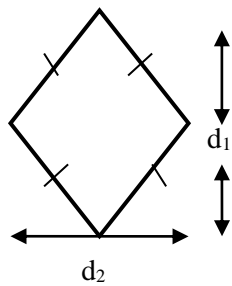
1.  $PQ = SR, PS = QR$
2.  $\angle SPQ = \angle SRQ$ , dan  $\angle PSR = \angle PQR$
3.  $\angle SPQ + \angle PQR = 180^\circ$   
 $\angle PQR + \angle QRS = 180^\circ$   
 $\angle QRS + \angle RSP = 180^\circ$   
 $\angle RSP + \angle SPQ = 180^\circ$
4.  $SO = OQ$ , dan  $OP = OR = 180^\circ$

#### 2.1.7.4 Belah Ketupat

Definisi Belah ketupat adalah layang-layang yang sisi-sisinya sama panjang. Sifat-sifat belahketupat adalah:

- a. Sisi-sisi yang berhadapan sejajar.
- b. Diagonal-diagonalnya membagi sudut menjadi dua ukuran yang sama.
- c. Kedua diagonal saling tegak lurus dan saling membagi dua sama panjang.
- d. Diagonal membagi belahketupat menjadi dua bagian sama besar atau diagonal-diagonalnya merupakan sumbu simetri
- e. Jumlah ukuran dua sudut yang berdekatan  $180^\circ$





$$K = 4 \times s$$

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

Keterangan :

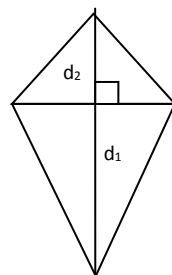
- (i) Keliling belahketupat sama dengan empat kali panjang sisi
- (ii) Luas daerah belahketupat sama dengan setengah hasil kali panjang diagonal-diagonalnya.

### 2.1.7.5 Layang-layang

Definisi Layang-layang adalah segiempat yang mempunyai dua pasang sisi pada dua titik sudut berhadapan sama.

Sifat-sifat layang-layang adalah:

- a. Panjang dua pasang sisi berdekatan sama.
- b. Sepasang sudut yang berhadapan sama ukuran.
- c. Salah satu diagonalnya membagi layang-layang menjadi dua sama ukuran.
- d. Diagonal-diagonalnya saling tegak lurus dan salah satu diagonalnya membagi diagonal yang lain menjadi dua sama panjang.



Keterangan :

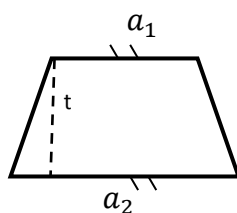
Luas layang-layang sama dengan setengah hasilkali diagonal-diagonalnya.

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

### 2.1.7.6 Trapezium

Definisi Trapezium adalah segiempat yang mempunyai tepat sepasang sisi yang berhadapan sejajar. Sifat-sifat trapezium adalah :

- Jumlah ukuran dua sudut yang berdekatan antara dua sisi sejajar pada trapesium adalah  $180^0$ .
- Pada trapesium sama kaki, ukuran sudut – sudut alasnya sama.
- Pada trapesium sama kaki, panjang diagonal-diagonalnya sama.
- Trapezium siku-siku mempunyai tepat dua sudut siku-siku.



Keterangan :

Luas daerah trapezium sama dengan setengah hasilkali tinggi dan jumlah panjang sisi yang sejajar.

$$L = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

## 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini bukanlah penelitian awal, terbukti dengan telah adanya penelitian yang lain yang sejenis dengan penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini bersifat meneruskan penelitian sebelumnya untuk bisa memberikan beberapa manfaat pada dunia pendidikan, khususnya pendidikan matematika. Diantaranya penelitian itu adalah sebagai berikut:

- (1) Pengembangan Permainan Edukasi untuk pembelajaran matematika materi kesebangunan yang ditulis oleh Neny Faizah tahun 2012. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa permainan edukasi adalah suatu aktivitas yang melibatkan kompetisi atau kerjasama antar pemain yang diatur oleh sebuah peraturan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini kemampuan bermain sambil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah matematika termasuk cukup atau lebih dari cukup.

- (2) Permainan teka-teki silang pada pengajaran Matematika kelas III pokok bahasan uang di SD Muhammadiyah 18 Surabaya yang ditulis oleh Dwi Rohmawati tahun 2005. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan bermain untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika, sehingga siswa dapat bermain sambil berpikir.

Letak perbedaan yang dilakukan penelitian ini adalah menggunakan media teka-teki silang dalam mengerjakan masalah matematika secara individu pada siswa SMP kelas VII.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Teka-teki silang adalah permainan yang melatih daya ingat dan menambah pengetahuan tentang kosa kata. Media adalah suatu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Salah satu usaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menggunakan media teka-teki silang dalam menyelesaikan masalah matematika agar lebih menarik dalam pembelajarannya. Untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi yang diajarkan, siswa diberikan soal teka-teki silang 1 tentang sifat-sifat segi empat kemudian siswa diberikan soal teka-teki silang 2 tentang luas dan keliling segi empat. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tersebut, berhubungan langsung dengan penggunaan media teka-teki silang, sehingga siswa dalam menyelesaikan soal terarah dan tidak bosan dalam pembelajaran matematika.

## **2.4 Hipotesis Tindakan**

Penggunaan Media Teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Surabaya pada materi segiempat.