

PEMANFAATAN MODEL *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS PESERTA DIDIK PADA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA (IKM)

Oleh : Kristina Gita Permatasari, Eko Bayu Gumilar

Email: kristinagita@gmail.com, ekobayugumilar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah model *Crossword Puzzle* efektif untuk meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta didik pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) di SMA Muhammadiyah Blora. Penelitian ini adalah penelitian bersifat eksperimen yakni dengan menggunakan model desain penelitian yakni *pre-experimental design tipe one shot case study design*. Penelitian ini juga melibatkan Peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Blora sebagai Sample dalam penelitian dan juga dilakukan oleh Pendidik atau guru sehingga penulis hanya berperan sebagai pengamat. Data hasil penelitian dapat diperoleh melalui lembar angket untuk mengetahui respon Peserta didik terhadap penggunaan model *Crossword Puzzle* serta lembar tes untuk menilai pemahaman matematis Peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas X SMA Muhammadiyah Blora. Dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product Service Solutions*) versi 20 melalui uji one sample t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,025. Karena nilai $0,025 < 0,05$ ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima serta peningkatan kemampuan berpikir Peserta didik sebesar 79%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan kreativitas berpikir matematis Peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas X SMA Muhammadiyah Blora.

Kata kunci: *Crossword Puzzle; Pemahaman Matematis; Implementasi Kurikulum Merdeka.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal, di zaman sekarang ini masalah pendidikan menjadi hal yang penting terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global.

Sejak awal Tahun 2020, merebaknya pandemi wabah Covid-19 di tanah air menerjang berbagai sektor publik yang berdampak dengan berbagai masalah dan krisis. Tidak terkecuali sektor Pendidikan sampai pada perekonomian. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) akhirnya menerapkan kebijakan Belajar dari Rumah atau *learning from home*. Dengan adanya pembelajaran dari rumah ini membuat banyak Pendidik atau guru, peserta didik, maupun orang tua mengeluh dengan penerapan LFH ini. Terutama di daerah terpencil dimana jaringan internet masih sangat sulit ditemukan, ini membuat siswa maupun Pendidik atau guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran. Selain menerapkan pembelajaran dari rumah, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

dalam (Kemendikbud, 2020) juga terus melakukan berbagai inovasi dalam mengembangkan pendidikan dimasa Pandemi saat ini yaitu dengan membuat program Merdeka Belajar (Ramadhani, 2021).

Belakangan ini, Indonesia sedang melakukan beberapa perubahan dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan merubah kurikulum yang lalu yakni Kurikulum 2013 (K-13) dan saat ini beralih menjadi Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). Secara ringkas, peneliti menganalisis bahwa Implementasi Kurikulum Merdeka adalah sebuah kurikulum yang mengedepankan kegiatan secara langsung. Dalam artian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah dengan melibatkan Peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran dan melakukan berbagai macam hal terkait pembelajaran-pembelajaran yang menggambarkan kegiatan sehari-hari dan terangkum dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Dan dalam hal ini, peran Pendidik atau guru adalah sebagai seorang fasilitator. Seperti membantu menyiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini juga dikemukakan oleh Nugraha (2022) Perbedaan yang mendasar dengan kurikulum sebelumnya adalah, Pendidik atau guru

tidak lagi menerapkan metode berceramah dan bukan hanya satu-satunya sumber pengetahuan, bisa saja siswa mendapatkan pengetahuan dari sumber lainnya, seperti dari internet. Peran Pendidik atau guru mendorong siswanya untuk mengalami sendiri proses yang membuat meningkatnya pengalaman mereka. Selanjutnya menurut Ramadhani (2021) Merdeka belajar bertujuan agar para Pendidik atau guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia saat belajar. Merdeka belajar adalah proses pendidikan yang harus menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan. Program Merdeka belajar diciptakan sebagai jawaban atas keluhan banyak orang mengenai sistem pendidikan Indonesia, salah satunya peserta didik yang mengeluhkan jika penilaian menjadi patokan penting untuk mengukur kemampuan siswa, padahal setiap orang memiliki kemampuan di bidangnya tersendiri.

Dalam kegiatan IKM ini Pendidik atau guru diperkenankan untuk menggunakan beragam cara, metode dan media yang dikolaborasikan agar dalam memberikan pengalaman lebih kepada Peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk perubahan dalam dunia pendidikan. Karena pendidikan adalah

sebuah usaha yang secara sadar bertujuan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Salah satu faktor internal yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar adalah pemahaman matematis, dalam kegiatan belajar, menurut Kesumawati (2012) Pemahaman matematis suatu konsep akan mudah dipahami oleh siswa jika siswa diberikan kesempatan untuk dapat memperoleh contoh-contoh konkrit yang telah dikenal siswa. Jika seseorang telah memiliki kemampuan pemahaman konsep dan prinsip, maka ia mampu menggunakannya untuk memecahkan masalah. Belajar adalah perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dimana perubahan karena pertumbuhan atau kedewasaan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti yang terjadi pada bayi, perubahan perilaku akibat belajar melibatkan berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikologis, seperti: perubahan pemahaman, pemecahan masalah/berpikir, keterampilan, kemampuan, kebiasaan atau sikap, berbagai bentuk permainan memungkinkan Peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka tentang pembelajaran, salah satu permainan edukatif yang sering digunakan sebagai metode pembelajaran adalah *Crossword*

Puzzle.

Menurut Afiefah (2018) *crossword puzzle* merupakan suatu permainan menebak kata sesuai dengan petunjuk yang disediakan dan mengisi kata tersebut pada kotak putih secara mendatar maupun menurun. Petunjuk dalam *crossword puzzle* dapat berupa gambar, pernyataan, pertanyaan, maupun kata kunci lainnya. Selain itu model pembelajaran teka-teki silang atau yang biasa disebut dengan *crossword puzzle* dapat membantu peserta didik mengingat materi yang ditugaskan, termasuk kemampuan peserta didik dalam menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang, dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* peserta didik dapat dengan mudah menemukan solusi dari suatu permasalahan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang belangsung di dalam kelas dan dapat menciptakan suasana kelas pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, memang model pembelajaran *Crossword Puzzle* cocok untuk mengkomunikasikan materi secara praktis. Penerapan model teka-teki silang dalam pembelajaran aktif diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi Pendidik atau guru

maupun Peserta didik, biarkan Pendidik atau guru tahu bahwa pemahaman matematis peserta didik sangat penting untuk mempertahankan dan meningkatkan pembelajaran Peserta didik. Bagi Peserta didik, pemahaman matematis dapat mendorong semangat belajar sehingga peserta didik terdorong untuk mempraktekkan perilaku belajar, peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka termotivasi, sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran adalah faktor metodologis, selain Peserta didik faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah Pendidik atau guru. Pendidik atau guru adalah pemberi ilmu sekaligus pendidik yang mengajarkan nilai, etika, moral dan masyarakat dan untuk memenuhi peran tersebut Pendidik atau guru harus memiliki wawasan dan wawasan yang luas dalam mengajar peserta didik, Pendidik atau guru yang memberikan materi setidaknya dapat memilih metode yang sesuai dengan keadaan kelas atau peserta didik agar peserta didik merasa tertarik dengan pelajaran yang diajarkan, dengan banyak metode dapat meningkatkan aktivitas belajar Peserta didik.

Pemahaman Konsep dapat menyebabkan peserta didik untuk maju dengan tugas yang diberikan, melihat

masalah yang muncul, membuat pilihan, dan fokus pada masalah yang perlu dipecahkan, peserta didik yang tertarik pada bidang studi tertentu cenderung tertarik pada perhatian mereka dan oleh karena itu termotivasi untuk mempelajarinya, untuk melibatkan peserta didik pada topik – topik matematika yang dianggap kurang menarik, handout Pendidik atau guru selain menggunakan metode pengajaran sebaiknya menggunakan alat peraga, dengan adanya ketertarikan peserta didik terhadap topik –topik matematika, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Permana (2019) Kata kunci yang menjadi awal keberhasilan pembelajaran matematika adalah pemahaman matematis.

Bani (2011) Mengemukakan sebagaimana kemampuan pemahaman matematis adalah salah satu tujuan penting dalam pembelajaran. Hal ini memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun diharapkan siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Pemahaman matematis juga merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh Pendidik atau guru, sebab Pendidik atau guru merupakan pembimbing siswa untuk

mencapai konsep yang diharapkan. Hal ini memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan sebagaimana yang diungkapkan oleh Marpaung bahwa matematika tidak ada artinya bila hanya dihafalkan, namun dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri (Burhan, 2011).

Permainan merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif, permainan memiliki fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengontrol perilakunya dan menerima batas-batas dunia nyata, serta terus mengembangkan ego dan pemahamannya tentang realitas, baik Smilansky (2005) menunjukkan bahwa terkadang ketika Peserta didik perlu belajar cara bermain, Pendidik atau guru dapat terlibat secara aktif dalam proses ini sehingga peserta didik menjadi mahir sebagai pemain dan pembelajar. Selanjutnya menurut Mel Silberman, (2005) Penggunaan metode pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan Pendidik atau guru, salah satunya melalui metode Teka-Teki Silang. Adapun kelebihan dari metode ini adalah mengajak peserta didik untuk belajar berdiskusi yang menyenangkan

(*Stimulating Discussion*), mengajak peserta didik untuk belajar kelompok (*Colaborative Learning*), mengajak peserta didik untuk belajar dengan sebaya atau teman satu kelas (*Perr Teaching*), mengajak peserta didik untuk belajar mandiri (*Independent Learning*).

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, kegiatan pengajaran matematika adalah keterampilan pemecahan pertanyaan, pemahaman, penalaran dan juga pembuktian masalah secara matematis untuk itu. Jika mata pelajaran matematika hanya diajarkan dengan metode ceramah, maka Peserta didik akan merasa bosan atau tertekan dan banyak mengalami kesulitan dalam belajar. Proses kegiatan belajar mengajar seperti ini akan membuat Peserta didik menjadi bosan. Hal ini membuat Peserta didik kurang tertarik untuk belajar dan rendahnya hasil akademik, preferensi seseorang adalah salah satu faktor dalam pendidikan dan non-pendidikan yang diyakini terkait dengan prestasi, dalam kegiatan sehari-hari, kurangnya minat terhadap mata pelajaran seringkali menjadi penyebab peserta didik kurang memuaskan atau prestasi belajarnya buruk.

Sebagaimana dapat dilihat dari sudut perkembangan, permainan dalam *Crossword Puzzle* ini sudah cukup

memadai, peserta didik secara intuitif dapat mengetahui berbagai macam hal yang mereka butuhkan dan dapat memenuhi kebutuhan itu serta dapat melalui permainan tersebut. Permainan yang memungkinkan peran seorang Pendidik atau guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya, menurut teori ini permainan adalah vektor pembelajaran, karena permainan itu menyenangkan, mereka juga memperkuat pemahaman konsep, minat, keterlibatan, dan motivasi. Selain itu, permainan memberikan pengalaman yang relevan dan bermakna yang mengarah pada pembelajaran, dengan demikian, permainan memperkuat sikap positif dalam belajar, membantu Peserta didik mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas keputusan mereka sendiri, karena pada dasarnya anak-anak menyukai permainan-permainan, dan salah satunya adalah puzzle. Melalui model *crossword puzzle* (teka-teki silang) peserta didik akan mempelajari sesuatu yang rumit serta peserta didik akan berpikir bagaimana *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini dapat terjawab dengan benar. Merancang tes uji *crossword puzzle* yang mengundang partisipasi dan latihan, teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau

kelompok, seorang Pendidik atau guru yang menginginkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan model pembelajaran dengan *crossword puzzle* agar hasil belajar peserta didik mencapai hasil yang terbaik yang sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka yang sedang diterapkan saat ini. Berdasarkan konteks di atas, penelitian harus melakukan hal-hal berikut: *“Pemanfaatan Model Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta didik Pada Implementasi Kurikulum Merdeka”*.

I. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, penelitian ini berdesain *“One-Shot Case Study”*, yaitu dengan desain yang terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi terlebih dahulu hasilnya. Menurut Sugiyono, pengujian hipotesis deskriptif (satu sampel) pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel, kesimpulan yang dihasilkan nanti yaitu apakah hipotesis yang diuji itu dapat digeneralisasikan, dalam

penelitian ini variabel penelitiannya bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian ini tidak terbentuk perbandingan ataupun hubungan antar dua variabel atau lebih.

2. Identifikasi Variabel

Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model *Crossword Puzzle*, sedangkan variabel terikat adalah meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Blora. Menurut Sugiyono Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel yang digunakan oleh peneliti:

a) Variable Bebas

Variabel independen (X) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), variabel ini juga sering disebut sebagai *variabel stimulus*, *predictor*, *antecedent*, dalam penelitian ini

yang menjadi variable bebas yaitu model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran matematika. Indikator variable bebas: 1) Pendidik atau guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle*, Pendidik atau guru menjelaskan istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi pelajaran 3) Pendidik atau guru menyusun soal *crossword puzzle* dilengkapi dengan kata petunjuk mendatar dan menurun 4) Pendidik atau guru membuat kata petunjuk pertanyaan mendatar dan menurun dengan jelas dan mudah dipahami.

b) Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau

yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat sering disebut sebagai variabel *output*, *kriteria*, *konsekuen*, variabel terikat pada penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Blora. Indikator variabel terikat:

- 1) Memahami arti kata-kata
- 2) Mampu menjawab pertanyaan dalam bacaan.

3. Populasi dan Sampel

a) Populasi Penelitian

Di dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh Peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Blora berjumlah 17 orang Peserta didik, selengkapnya dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 1. Jumlah Peserta didik Kelas X SMA Muhammadiyah Blora

No Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
1 X	9	8	17

b) Sampel Penelitian

Di dalam Penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan jumlah populasi penelitian (Sugiyono, 2017: 71), maka dari itu jumlah sampel adalah seluruh

Peserta didik, selengkapnya dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 2. Teknik Pengambilan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	X	9	8

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian ini, karena itu tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mencapai data. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu: observasi, angket dan tes. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

c) Observasi

Observasi ini untuk mengetahui hasil penggunaan model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik dikelas X SMA Muhammadiyah Bora yang berjumlah 17 Peserta didik pada mata pelajaran matematika, observasi ini dilakukan untuk melihat dan mencatat berbagai kejadian yang ada di kelas untuk

mencapai tujuan.

d) Angket

Setelah melakukan observasi, peneliti membagikan angket tentang pemahaman matematis Peserta didik, yang mana bertujuan untuk mengetahui apakah Peserta didik termotivasi atau tidaknya Pendidik atau guru menerapkan model *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada seluruh Peserta didik dengan 4 alternatif jawaban dalam skala likert: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS), dengan bobot nilai tertinggi 4 hingga dengan yang terendah 1 untuk pertanyaan positif maupun negatif dengan rincian skor sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket

Skor untuk setiap item	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

e) Tes

Tes merupakan metode pengumpulan data digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan Peserta didik, baik secara kognitif maupun psikologis, dalam studi ini Tes tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik pada materi matematika dengan menggunakan model *Crossword Puzzle*.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil data dalam penelitian ini diperoleh dari seluruh peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Blora, data variabel model *Crossword Puzzle* diperoleh dari instrumen berupa lembar angket (Kuesioner) dengan pilihan jawaban yang

menggunakan skala likert sejumlah 10 butir yang diberikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi responden. Sedangkan data variabel kemampuan berpikir kritis peserta didik diperoleh dari instrumen berupa lembar tes sejumlah 7 butir yang diisi oleh Peserta didik, deskripsi data disajikan menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial, statistik deskriptif digunakan untuk mengumpulkan dan menyajikan data sedangkan statistik inferensial digunakan untuk mempelajari bagaimana cara penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari hasil analisis data. Hasil analisis data disajikan dalam dua bentuk yaitu hasil analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil

analisis yang menggunakan *statisika inferensial*, hasil analisis deskriptif meliputi ukuran sampel rata-rata (*Mean*), nilai tengah (*Median*), standar deviasi, nilai maksimum, nilai minimum serta *standard error mean*, sedangkan hasil analisis inferensial meliputi uji one sample t-tes sebagai penguji hipotesis.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2022 sampai tanggal 2 September 2022 menunjukkan bahwa model *crossword puzzle* dapat diterapkan pada materi bilangan dalam pembelajaran matematika. Dalam model pembelajaran dengan *crossword puzzle* ini, aktivitas belajar peserta didik yang dinilai ada 5 kategori diantaranya: (1) Peserta didik bersemangat dan siap dalam KBM. (2) Partisipasi peserta didik dalam pertanyaan prasyarat yang diajukan Pendidik atau guru. (3) Peserta didik memperhatikan penjelasan Pendidik atau guru tentang materi bilangan (4) Peserta didik aktif dalam kelompok. 5. Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas

yang diberikan Pendidik atau guru dengan baik.

III. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang ada dan pembahasan yang telah dilakukan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil penelitian diperoleh melalui lembar angket untuk mengetahui respon Peserta didik terhadap penggunaan model *Crossword Puzzle* serta lembar tes untuk menilai pemahaman matematis Peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman matematis Peserta didik pada materi bilangan mata pelajaran matematika di kelas X SMA Muhammadiyah Blora, dengan menggunakan berbagai bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product Service Solutions*) versi 20 melalui uji one sample t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,025. Karena nilai $0,025 < 0,05$ ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima serta peningkatan kemampuan berpikir Peserta didik sebesar 79%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan kreativitas berpikir

Peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas X SMA Muhammadiyah Blora.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan,

saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Efektivitas Model *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman matematis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika dalam implementasi Kurikulum merdeka.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta :Rineka Cipta, 2010.
- Dalman, *Menulis Karya Ilmiah*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
- Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Peserta didik Sekolah Dasar*, Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, 2020.
- Fitria Yunita and Adzimatnur Mushlihasari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Education And Creative Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Di Sdn Kademangan 02*”
- Universitas Islam Raden Rahmat Malang PENDAHULUAN Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di SD Merupakan Konsep,” *PRIMARY EDUCATION JOURNALS* 2, no. 1, 2022.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 12(2), 177-184.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2018). *Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif pada mata kuliah pembelajaran IPA pokok bahasan energi dan usaha di program studi PGMI STAI Muhammadiyah Blora. KONSTAN-JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 3(2), 102-121.
- Gustina Dara Enis, I Gusti Made Sulindra, I Made Sentaya, Musahrain, Fahmi Yahya. “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Pemahaman matematis Peserta didik Pada Masa Pandemi Covid-19(Studi Kasus Peserta didik Kelas II MI AL- Ma’arif Sumbawa).” *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 1–10.

- Kesumawati, Nila. Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri). *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 6 No 2. 2012
- Gumilar, E. B. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Self Directed Learning (SDL) Pada Mahasiswa PGMI STAI Muhammadiyah Blora. *JURNAL PEDAGOGY*, 14(1), 107-124.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 1997.
- Masni, Harbeng. "Strategi Meningkatkan Pemahaman matematis Peserta didik." *Jurnal Dikdaya* 5, no. 1 (2015): 35–45.
- Novita Andriani, "Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Peserta didik SMA N 5 Semarang", Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020.
- Nugraha, Tono S. *Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran*. Jurnal UPI : Inovasi Kurikulum. 2022.
- Ramadhani, W P, dkk. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi Merdeka Belajar*. PAKEM : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Volume 1 Nomor 1. 2021
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta:Kencana Prenada Media, 2006.
- Solicha. *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Yunita, Fitria, and Adzimatnur Mushlihasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Education And Creative Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Di Sdn Kademangan 02 Universitas Islam Raden Rahmat Malang PENDAHULUAN Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di SD Merupakan Konse." *PRIMARY EDUCATION JOURNALS* 2, no. 1 (2022): 67–77.