

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 091281 BATU IV

Ilni Yoana Payunda Br.Siahaan¹, Osco Parmonangan Sijabat², Natalina Purba³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: ilniyoana563@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 22-10-2025

Disetujui : 31-10-2025

Kata Kunci :

Media *Puzzle*; Sekolah Dasar;

Keterampilan Berpikir Kritis.

ABSTRAK

Pemilihan Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil keterampilan berpikir kritis yang diperoleh siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan penelitian Pre-Eksperimental dengan menggunakan rancangan *One Group Design Pretest-Posttest*. Jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan maka diperoleh *mean* dari data N-Gain adalah 0,6575 dengan klasifikasi sedang dan nilai dari N-Gain persen adalah 65,74 dengan klasifikasi cukup efektif. Dengan penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media *Puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Negeri 091281 Batu IV.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 22-10-2025

Accepted : 31-10-2025

Keywords:

Puzzle Media; Elementary

School; Critical Thinking Skills.

ABSTRACT

The choice of learning media significantly influences the critical thinking skills achieved by students. This study aimed to determine the effect of puzzle media on the critical thinking skills of third-grade students. This study used a pre-experimental design using a One Group Pretest-Posttest design. The sample size was 20 students. Based on the data analysis, the mean N-Gain was 0.6575, classified as moderate, and the N-Gain percent was 65.74, classified as quite effective. Based on this explanation, it can be concluded that puzzle media influences students' critical thinking skills in science learning in grade III of SD 091281 Batu IV.

PENDAHULUAN

Keterampilan abad ke-21 mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, yang dikenal dengan istilah 4C. Selain itu, literasi digital, kemampuan beradaptasi, dan kepemimpinan juga menjadi bagian penting dari keterampilan ini. Menurut Mahrunnisa (2022), penguasaan keterampilan 4C sangat penting untuk menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat. Selain itu, juga mencakup kemampuan literasi digital, keterampilan hidup dan karier, serta keterampilan sosial dan lintas budaya. Lebih lanjut, Binkley *et al.* (2012) dalam kajiannya mengenai kerangka kerja *Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S)*, membagi keterampilan abad ke-21

ke dalam empat domain utama, yaitu: 1) Cara berpikir (*ways of thinking*) yang mencakup kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pembelajaran metakognitif; 2) Cara bekerja (*ways of working*) yang mencakup komunikasi dan kolaborasi; 3) Alat untuk bekerja (*tools for working*) yang mencakup literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi; serta 4) Keterampilan hidup di dunia (*living in the world*) yang mencakup kewarganegaraan, kehidupan dan karier, serta kesadaran budaya dan tanggung jawab sosial. Pendidikan menjadi landasan utama bagi kemajuan suatu bangsa. Indonesia sendiri sangat mengutamakan pendidikan ini demi menciptakan generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual. Setiap orang memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, tidak ada diskriminasi baik dari jenis kelamin, ras, maupun latar belakang keluarga. Seperti yang tercantum dalam UU 1995 pasal 3 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan” dilanjutkan pada ayat 2 yang menyatakan bahwa warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dan pasal 3 menyatakan bahwa fungsi Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hafsah dkk (2021) menegaskan bahwa pendidikan berperan dalam memperkuat kecerdasan moral siswa, membentuk pribadi yang berintegritas, jujur, empatik, dan bertanggung jawab, terutama dalam menghadapi era industri 4.0. Struktur pendidikan Indonesia mencakup jenjang dasar, menengah, dan atas, dengan Sekolah Dasar sebagai jenjang awal formal bagi anak usia 6–12 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada dalam masa perkembangan yang aktif dan kritis, sehingga pendidikan dasar menjadi fondasi penting untuk membentuk kebiasaan belajar yang baik di masa perubahan yang cepat ini. Masalah yang tersebar di dunia pendidikan saat ini yaitu masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru kurang memberikan suasana pembelajaran yang menarik sehingga anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna. Karena kurang menarik nya proses pembelajaran anak jadi kurang memperhatikan penjelasan guru, akibatnya siswa menjadi kurang menguasai materi pembelajaran yang disampaikan. Proses pembelajaran yang kurang menarik tersebut karena guru cenderung menyampaikan materi secara monoton atau hanya dengan berceramah, dan guru sangat jarang menggunakan model, metode, media yang menarik. Kurang kreatifnya guru dalam memilih media pembelajaran yang cocok menjadi faktor penyebab masalah tersebut. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran harus dibuat menarik dan bermakna. Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan menggunakan model, media yang bervariasi agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Pengembangan kemampuan berpikir kritis harus menjadi bagian dari proses pembelajaran, karena keterampilan ini tidak hadir begitu saja melainkan harus di tanamkan dan dibiasakan sejak dini.

Wulandari *et al.* (2023) mengutarakan pendapatnya tentang apa itu berpikir kritis, berpikir kritis memiliki arti menafsirkan, menganalisis, serta menilai suatu informasi, serta pengalaman yang didapatkan melalui gabungan sikap (*disposition*) dan juga kemampuan (*skills*) yang reflektif agar dapat mengarahkan individu dalam berpikir, mempercayai sesuatu, serta tindakan yang dilakukan. Selain itu, Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi (Christina & Kristin, 2016 : 222). Kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan kepada setiap siswa. Pentingnya berpikir kritis bagi setiap siswa yaitu agar siswa dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam dunia nyata. Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan esensial dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menuntut siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara sistematis. Dalam konteks pembelajaran IPA, berpikir kritis sangat penting karena siswa dituntut untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Sayangnya, banyak siswa SD, termasuk di kelas III, masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan ini. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran yang kurang interaktif serta minimnya media pembelajaran yang merangsang pemikiran kritis. Peneliti menyimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam memecahkan sebuah masalah atau dalam mencari solusi dari permasalahan yang diberikan, dan dapat membedakan secara baik, memilih, menemui, mengidentifikasi mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna sehingga siswa dapat mengambil keputusan dan solusi yang lebih baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 091281 Batu IV dapat diketahui bahwa siswa memiliki hasil tes ulangan keterampilan berpikir kritis yang masih rendah hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah dalam memecahkan permasalahan soal kritis. Hasil yang diperoleh siswa kelas III masih tergolong rendah dikarenakan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai KKTP yang telah ditetapkan pada Mata Pelajaran IPA yaitu 70, hasil wawancara dari wali kelas III mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan jika dihadapkan dengan soal yang berkaitan dengan berpikir kritis dan kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran. Berikut tabel hasil tes Ulangan Keterampilan Berpikir Kritis siswa kelas III SD Negeri 091281 Batu IV. Berdasarkan pendapat Susiaty *et. al* (2019) mengemukakan kehadiran media dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang penting karena media sebagai alat perantara menyampaikan informasi atau bahan pelajaran dan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat memicu semangat belajar peserta didik serta keaktifan selama proses pembelajaran didalam kelas berlangsung. Penggunaan media *puzzle* sangat membantu guru dalam memberikan ilmu atau pengajaran disekolah. Guru mengajarkan materi pembelajaran sambil bermain menggunakan media *puzzle*. Siswa diminta untuk menyusun *puzzle* tersebut yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui media *Puzzle* ini bertujuan untuk melatih siswa berfikir kreatif, melatih siswa untuk memecahkan masalah, dan siswa dapat belajar sambil bermain. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk berkolaborasi dalam pembelajaran dan menghasilkan suatu karya atau kreativitas siswa dalam pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis merasa tertarik untuk meneliti “ Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 091281 Batu IV “.

METODE

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Winarta Sujarweni (2021) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian pada gejala-gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia yang dinamakan sebagai variabel. Dalam pendekatan kuantitatif hakekat hubungan di antara variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang obyektif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-experimental Design*. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil bentuk tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*Pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberikan tes akhir (*Posttest*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes berupa tes Essai (HOTS) untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa, tes tersebut terdiri 5 butir soal. Kemudian setelah itu peneliti menghitung nilai validasi isi, validasi konstruk, dan bahasa. Dengan rumus Aiken V untuk menentukan soal valid atau tidak. Untuk menghitung nilai validasi isi, konstruk, dan bahasa di hitung dengan menggunakan rumus Aiken V.

$$V = \frac{\sum S^1}{n(c-1)}$$

Azwar (2015)

Pada penelitian ini akan dilakukan tes berupa tes kemampuan berpikir kritis siswa yaitu *pretest* serta *posttest* yang bertujuan mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*. Adapun jenis tes yang dilakukan yaitu, tes Essai untuk *pretest* dan *post-test* ini digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Pada kelas eksperimen *pretest* dan *post-test* akan diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan media *puzzle*. Teknik Essay ini menggunakan skor 0-20 yang terdiri dari 5 soal yang bisa digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Uji N-Gain ternormalisasi atau N-Gain bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengalami suatu perlakuan. Peningkatan hasil berdasarkan pada hasil tes kemampuan awal dan tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa.

Rumus :

$$N - gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum Ideal - Skor Pretest} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian di kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan penilaian validitas keterampilan berpikir kritis. Peneliti memberikan *Pretest* terlebih dahulu. Setelah *Pretest* dilakukan selanjutnya peneliti melakukan proses pembelajaran dengan media *Puzzle* kemudian peneliti memberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil dari tes sebelum dan setelah perlakuan dilakukan. Langkah awal dilakukannya uji validitas dalam instrumen penelitian ini adalah validitas isi, konstruk dan bahasa. Sebelum soal diberikan kepada peserta didik, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi instrumen kepada validator, soal yang dilakukan oleh 2 orang validator ahli yaitu seorang Dosen yaitu Ibu Dr. Apriani, S.Si., M.Pd dan seorang guru yaitu Ibu Donna

Kristina Hutapea, S.Pd selaku guru kelas III SD Negeri 091281 Batu IV. Uji Validasi Instrumen soal esai sebanyak 5 soal. Setelah penilaian Uji validasi soal dilakukan dan sudah memenuhi Skala Penilaian Validitas, maka soal tersebut sudah layak untuk digunakan dalam penelitian. Berikut hasil Uji Validasi Isi, Konstruk dan Bahasa.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi

Butir	Isi		V	Ket	Konstruk		V	Ket	Bahasa		V	Ket
	I	II			I	II			I	II		
1	3	3	0,67	Cukup	3	3	0,67	Cukup	4	4	1	Tinggi
2	4	4	1	Tinggi	4	3	0,83	Tinggi	4	4	1	Tinggi
3	4	4	1	Tinggi	3	3	0,67	Cukup	4	4	1	Tinggi
4	4	4	1	Tinggi	4	4	1	Tinggi	4	4	1	Tinggi
5	4	4	1	Tinggi	4	4	1	Tinggi	4	4	1	Tinggi

Berdasarkan Data hasil Penilaian Validasi yang dilakukan oleh 2 orang Validator Ahli dengan menggunakan rumus Aiken V, maka hasil yang diperoleh bahwa penilaian soal Essai tersebut Tinggi dan Cukup Tinggi baik Isi, Konstruk maupun Bahasa sehingga soal Essai tersebut layak untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 091281 Batu IV jalan asahan km 4 Kecamatan Siantar – Kabupaten Simalungun. Yang dilakukan Pada hari Sabtu, 30 Agustus 2025, diperoleh data keterampilan berpikir kritis Sekolah Dasar Negeri 091281 Batu IV sebelum diberikan perlakuan yaitu penerapan Media Pembelajaran Puzzle, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Hasil Pretest

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	AIN	70	87	Tuntas
2.	ALV	70	53	Tidak Tuntas
3.	ARB	70	40	Tidak Tuntas
4.	AZK	70	46	Tidak Tuntas
5.	BOA	70	40	Tidak Tuntas
6.	BOY	70	46	Tidak Tuntas
7.	DAV	70	67	Tidak Tuntas
8.	DEV	70	33	Tidak Tuntas
9.	FAH	70	67	Tidak Tuntas
10.	GHA	70	33	Tidak Tuntas
11.	HER	70	40	Tidak Tuntas
12.	ISN	70	60	Tidak Tuntas
13.	KHA	70	60	Tidak Tuntas
14.	MRI	70	33	Tidak Tuntas
15.	NAD	70	40	Tidak Tuntas
16.	PER	70	46	Tidak Tuntas
17.	QUE	70	73	Lulus
18.	RAH	70	33	Tidak Tuntas
19.	SHA	70	40	Tidak Tuntas
20.	TIA	70	73	Tuntas
Σx			1010	
Rata-rata (Mean)			50,5	

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil tes keterampilan berpikir kritis Sekolah Dasar Negeri 091281 Batu IV sebelum menggunakan media pembelajaran *Puzzle* yaitu 50,5 atau 50,5 %.

Deskripsi Analisis Statistik

Analisis statistik Deskriptif diperlukan untuk mempermudah analisis data. Deskripsi analisis statistik berupaya menjelaskan berbagai karakteristik pada kelas III seperti : rata-rata (*Mean*),

Simpangan Baku (Standart Deviation), Varian (Variance), Nilai Tertinggi (Maximum), dan Nilai Terendah (Minimum), adapun perhitungan rumus dari analisis statistik deskripsi pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 26.

Tabel 2. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai Pretest IPA	20	54	33	87	50,50	16,080	258,579
Nilai Posttest IPA	20	40	60	100	81,90	11,040	121,884
Valid N (listwise)	20						

Berdasarkan tabel 2 maka nilai pretest yang didapat range sebesar 54, nilai minimum sebesar 33, nilai maximum 87, mean sebesar 50,50, standart deviation sebesar 16,080, variance sebesar 258,579. Sedangkan nilai yang didapat dari nilai Posttest yaitu Range 40, nilai minimum sebesar 60, nilai maximum sebesar 100, nilai mean sebesar 81,90, nilai standart deviation sebesar 11,040, nilai dari variance sebesar 121,884.

Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan melihat peningkatan skor antara pre-test dan post-test. Berikut ini tabel dari uji Ngain:

Tabel 3. Tabel Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	,40	1,00	,6575	,15852
Ngain_Persen	20	40,30	100,00	65,7482	15,85156
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji N-gain memperoleh Berdasarkan tabel 4.5 di atas, diperoleh bahwa Mean dari data nilai uji N-Gain adalah 0,6575 dengan klasifikasi sedang dan nilai dari N-Gain persen adalah 65,7482 dengan klasifikasi cukup efektif sehingga media pembelajaran *Puzzle* cukup efektif diterapkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 091281 Batu IV jalan asahan km 4 Kecamatan Siantar – Kabupaten Simalungun. Pada Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest design*, dengan jumlah sampel 20 siswa. Penggunaan media *Puzzle* dilakukan setelah melaksanakan *Pretest*, Ketika pembelajaran sudah selesai dilanjutkan dengan melaksanakan *Posttest*. Sebelum peneliti melakukan perlakuan di kelas III, peneliti terlebih dahulu memvalidasi soal dengan 2 orang validator ahli untuk mengetahui kelayakan soal yang akan diberikan kepada siswa. Dan dari penilaian kedua validator ahli tersebut bahwa soal tersebut cukup tinggi dan tinggi untuk layak digunakan. Sebelum diberikan perlakuan, kelas diberikan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, adapun nilai rata-rata pretest adalah 50,5. Setelah diberikan perlakuan pada akhir pertemuan setelah materi selesai dikerjakan, siswa diberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 091281 Batu IV dilihat dari rata-rata nilai tes Akhir (*posttest*, maka diperoleh nilai 81,9. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media *Puzzle* memiliki hasil belajar yang lebih baik. Hal ini menunjukkan terdapat perubahan signifikan dari hasil tes keterampilan

berpikir kritis siswa yaitu perubahan dari hasil pretest dan posttest, hal ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *Puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA topik Siklus Mkhhluk Hidup siswa kelas III SD 091281 Batu IV T.A 2025/2026, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil uji N-Gain, untuk N-gain Score diperoleh 0,6575 nilai ini tepat berada di $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,70$, maka kategori yang diperoleh yaitu Cukup tinggi, untuk N-gain persen nilai mean yaitu 65,7482, maka tafsirannya Cukup Efektif. Hal ini membuktikan adanya perubahan pembelajaran dengan media puzzle yang membuktikan pembelajaran tersebut sudah efektif. Kaitan dari hasil penelitian saya dengan penelitian terdahulu yaitu dari penelitian Nadila (2024) dengan Judul “pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap Keterampilan berpikir kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan dengan hasil penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, sedangkan hasil penelitian saya terdapat perubahan signifikan dari hasil pretest sebelum penggunaan media Puzzle dengan hasil posttest setelah penggunaan media puzzle, hal ini menunjukkan media puzzle cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Maka dari itu penelitian saya dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan hanya saja penelitian saya, saya menggunakan uji N-Gain dengan Desain One Group Pretest-posttest.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan seluruh siswa masih belum mencapai KKTP, yaitu sebanyak 20 siswa belum mencapai nilai KKTP dan setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa, yakni 18 siswa memiliki nilai diatas KKTP. Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh skor rata-rata 0,6575 yang tergolong dalam kategori sedang dan persentase efektivitas sebesar 65,74% yang termasuk klasifikasi cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara cukup efektif.

REFERENSI

- AdeChandra, & Ratnasari Dwi. (2020). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 40.
- Anita, A. (2013). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas V Sd Negeri Bukanagara Lembang Semester II Tahun Ajaran 2012/ 2013). *Repository.Upi.Edu*, 29–51.
- Aprilia, R. (2019). *pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita Puzzle(SOCEPU)*
- Arsyad, A. (2017). *media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Perss
- Ayu, S. (2014). Segudang Game Edukatif Mengajar. *Diva Pers*.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). *Mendefinisikan keterampilan abad ke-21* . Dalam P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Penilaian dan Pengajaran Keterampilan Abad ke-21* (hlm. 17–66). Springer.
- Butarbutar, S., Sirait, J., & Siagian, A. (2024). *PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II UPTD SDN 122380 PEMATANG SIANTAR*. 7, 7–13.

- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). *Penerapan pembelajaran tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam meningkatkan kreativitas berpikir kritis dan hasil belajar siswa*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(2), 221–231. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/547>
- Daniyati, A., Frassetia, N., & Salsabila, F. (2023). *Analisis konsep dasar media pem.* Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran , 2(1), 45–54. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/insdun/article/view/2066>
- Desstriya, A. (2014). *Pembelajaran IPA Terpadu di Sekolah Dasar* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2016). *Strategi Belajar Mengajar* (ed. revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, R. (2014). *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini* . Bandung: Alfabeta.
- Fadilah, N., AR, MM, & Kuswandi, I. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti , 10(2), 75–84. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/4701>
- Fatria, F. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* . Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra , 2(2), 133–141. <https://www.jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JP2BS/article/view/158>
- Facione, PA (2013). *Berpikir Kritis: Apa Itu dan Mengapa Itu Penting* (edisi ke-7). Penilaian Wawasan.
- Fajriyah, EL (2018). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Febrita, I., & Ulfah, M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa* . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(2), 123–135.
- Gonzalez, J. T. (2018). Using misleading online media articles to teach critical assessment of scientific findings about weight loss. *Advances in Physiology Education*, 42(3), 500–506. <https://doi.org/10.1152/advan.00065.2018>
- Hafsah, H., & Afni, A. (2021). *Pendidikan kecerdasan moral sebagai penguatan kepribadian siswa era industri 4.0*. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 5(2), 142–152. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/CIVICUS/article/view/5813>
- Hamid, B. (2013). *Perangsang Karakter Positif Anak*, . 21.
- Hasan, S., Dkk. (2021). *Media Pembelajaran* . Bandung : CV Pustaka Setia.
- Ii, B. A. B., & Teori, A. D. (2018). *LANDASAN TEORI*. 2.
- Intan, M. (2020). *Pengaruh Media Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Indriyanti,L., et.al.(2020). *pengembangan media puzzle untuk mningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 38 Mataram*
- Joyoboyo, R., & Kediri, A. (2023). *Analisis Reliabilitas dan Validitas Instrumen Penelitian Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). *Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang*. 07(01), 3193–3201.
- Mas’ud Ali, K. (2020). *Media Pembelajaran*. 11.

- Maulidah, N., & Aslam, R. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 34–42.
- Nadia, E (2019). *pengembangan media puzzle materi sistem pencernaan manusia terhadap pemahaman konsep*
- Nurrohma, Y. (2022). Media Pembelajaran Puzzle Huruf. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Nurwita, R. (2019). *Penggunaan Media Puzzle untuk Keterampilan Motorik dan Emosional Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Pokhrel, S. (2024). No TitleELENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pratiwi, D., Agustin, ND, & Dewi, AP (2022). *Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi*. Jurnal Manajemen Ilmu Administrasi (JMIA), 3(1), 11–22. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view>
- Powler, P. (2016). *Sains untuk Pembelajar Sekolah Dasar: Memahami Alam dan Materi*.
- Pratiwi, R. (2021). *Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Putri, A., Yuliana, R., & Syafitri *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8(2), 45–56.
- Rosliyana. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SMPN 2 Way Seputih. *Skripsi*, 1–69. \
- Resti, R., Wati, RA, & Ma'Arif, S. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(1), 12–21. https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al_madrasah/article/view/3563
- Sa"diyah, Z.et al. (2023). pengembangan media puzzle huruf abjad dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa
- Silmi, M.(2017) *menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui media puzzle dalam pembelajaran sejarah*
- Susiaty, UD, & Prihatin, I. (2019). *Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Pocketbook Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa*. Absis: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2), 102–108. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/absis/article/view/433>
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanaky, HAH (2009). *Media Pembelajaran: Interaktif-Inspiratif-Kreatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Studi, I., Rahmawati, S., & Lestari, D. (2023). *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, VW (2021). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers.
- Sukaryana, A., Suharsimi, A., & Wiyono, B. B. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Maulana.
- Sulistiyono, A., Winarni, R., & Winarno, W. (2019). *Students' Critical Thinking Ability: Descriptions Based on Thematic Learning Outcomes and Open Ended Application*.



<https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286813>

- Wisudawati, AW, & Sulistyowati, L. (2014). *Panduan Pembelajaran IPA: Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs* . Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wulandari, S. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Inkuiri pada Siswa Sekolah Dasar* . Yogyakarta: Penerbitan mendalam.
- Yudha, M. (2013). *Media Puzzle sebagai Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini* . Yogyakarta: DIVA Pers.