

PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SD

Riza Dwi Aprilia¹, Rendra Sakbana Kusuma²

¹PGSD, STKIP PGRI Bangkalan

²PGSD, STKIP PGRI Bangkalan

Alamat e-mail : [1rizadwiaprilias1104@gmail.com](mailto:rizadwiaprilias1104@gmail.com)), [2rendra@stkip PGRI-bkl.ac.id](mailto:rendra@stkip PGRI-bkl.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to find out whether there is an influence on the level of independence of students with crossword puzzle media in the science and science subject of class V division material at SDN Lenteng Timur 1 Sumenep with this quantitative research using the research design used is pre-Experimental Designs. The sample used by class V students was 30 students in total. The instruments used are in the form of pretest and posttest questions. Meanwhile, the analysis tests are validity, reliability, and t-test sample tests with the help of the IBM SPSS v21.0 application. This is proven by using crossword puzzle media The level of students' critical thinking ability was obtained significantly (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ which stated that there was a difference in the level of thinking of students using crossword puzzle media.

Keywords: Crossword Puzzle Media, Critical thinking skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dengan tingkat kemandirian peserta didik dengan media crossword puzzle pada mata Pelajaran IPAS materi pembagian kelas V di SDN Lenteng Timur 1 Sumenep dengan penelitian kuantitatif ini menggunakan desain penelitian yang digunakan adalah pre-Experimental Designs. Sampel yang digunakan peserta didik kelas V sebanyak 30 peserta didik secara keseluruhan. Instrument yang digunakan berupa soal pretest dan posttest. Sedangkan uji analisisnya yaitu uji validitas, reabilitas, dan uji sampel t-test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS v21.0. Hal ini terbukti dengan menggunakan media crossword puzzle Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik diperoleh signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menyatakan adanya perbedaan tingkat berpikir peserta didik dengan menggunakan media crossword puzzle.

Kata Kunci: Media Crossword Puzzle, Kemampuan berpikir kritis

A. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, manusia sangat bergantung terhadap teknologi mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Hal ini

membuat teknologi sebagai kebutuhan dasar setiap orang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia

Pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia Pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu Pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia Pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini juga sangat dibutuhkan, setiap guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah sehingga penggunaan media sangat penting untuk memberikan corak atau warna dan sekaligus meningkatkan mutu Pendidikan di dalam proses belajar-mengajar yang pada akhirnya akan memberikan pengaruh pula pada peserta didik.

Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Muhammad, 2013). Dengan Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik pula. Salah satu hal terpenting dalam Pendidikan adalah kurikulum yang dipakai untuk

mencapai tujuan – tujuan dalam Pendidikan tersebut, yang nantinya akan mempermudah untuk proses belajar dan pembelajaran khususnya di lembaga Pendidikan atau sekolah. Peranan Pendidikan sangatlah besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia, ilmu Pendidikan termasuk salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sifatnya praktis karena ilmu tersebut ditujukan kepada praktek dan perbuatan-perbuatan yang mempengaruhi peserta didik. Mendidik bukanlah perbuatan mudah dilakukan karena menyangkut kehidupan dan Nasib anak manusia untuk kehidupan selanjutnya, yaitu manusia sebagai makhluk yang bermartabat dengan hak – hak asasinya. Itulah sebabnya melaksanakan Pendidikan merupakan tugas moral yang tidak ringan.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses yang dilaksanakan untuk mengembangkan potensi seorang peserta didik agar menjadi lebih baik lagi dalam sikap, pengetahuan serta keterampilan. Pembelajaran dapat juga dimaknai

sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya, keberhasilan suatu proses Pendidikan sangat ditentukan oleh guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu sama lain.

Menurut (Churiyah, 2010) media pembelajaran adalah alat sarana pembelajaran yang menyampaikan suatu pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengasah pemikiran, perbuatan, dan minat belajar peserta didik meningkat sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pikiran, perhatian, dan kemampuan keterampilan peserta didik. Pada mata Pelajaran IPAS dalam peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan unik supaya peserta didik agar tidak cepat bosan, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu crossword puzzle

untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Media *crossword puzzle* merupakan salah satu aplikasi permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis digital. *Crossword puzzle* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama teka teki silang (Rosidah et al., 2017). Permainan ini dapat memberi hiburan sekaligus peserta didik dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasi yang inovatif dalam diri peserta didik, hal ini dikarenakan seseorang harus memiliki konsentrasi dan daya pikir yang maksimal untuk menyelesaikannya. Permainan ini disediakan berbagai macam pertanyaan, kata maupun istilah sebagai *keyword* atau kata kunci kemudian kotak permainan diisi serangkaian huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk pertanyaan.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses Pendidikan dan kehidupan (Saputra, 2020). Terutama bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran, berpikir kritis

membantu peserta didik tidak hanya memahami informasi, tetapi juga mengevaluasi, mengolah, dan menerapkan pengetahuan peserta didik dengan cara yang mendalam dan reflektif. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis peserta didik cenderung lebih aktif bertanya, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi Pelajaran, dan mencari pemahaman yang lebih mendalam.

Pada kurikulum Merdeka ada beberapa mata Pelajaran yang mengalami perubahan terutama pada mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar mengalami perubahan yaitu menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) Pada materi IPA diajarkan tentang peristiwa di dunia nyata yang ada kaitannya dengan alam dan IPS materi yang diajarkan sangat luas sehingga dapat menunjang pada kegiatan sosial peserta didik, sehingga membutuhkan kemampuan untuk dapat menganalisis suatu masalah dengan pemikiran kritis dan logis.

Menurut (Baharuddin, 2015) bahwa permainan TTS atau Teka-teki Silang ini adalah permainan yang mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam mengingat maupun menulis bahasa/istilah latin yang terdapat pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam menulis karangan deskriptif yang istilahnya sangat sulit dipahami, dengan penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat mempermudah peserta didik dalam menulis karangan deskriptif dan untuk dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan Peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diterapkan media pembelajaran berbasis digital. Maka disusunlah penelitian ini oleh peneliti dengan judul "*Pengaruh Crossword Puzzle Terhadap Menulis Karangan Deskriptif Kelas 5 Di SDN LENTENG TIMUR 1 SUMENEP*"

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan merupakan jenis metode dalam penelitian ini penerapannya dilakukan dengan berbagai macam tahapan dan konsep yang disusun dengan melakukan uji teori yang mengarah

pada hubungan variabel independent dan variabel dependen. Rancangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan pre-eksperimental design dengan jenis *one-group pretest-posttest design* (satu kelompok tes awal dan akhir) artinya, menggunakan kelas dan menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum peserta didik diberikan materi pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle, sedangkan posttest merupakan bentuk evaluasi pada akhir pembelajaran.

Tabel 1 Desain dan Rancangan Penelitian

Crossword Puzzle	$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$
-------------------------	-------------------------------------

Keterangan:

- O1 : Tes Awal
- X : Perlakuan
- O2 : Tes Akhir

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN LENTENG TIMUR 1 Sumenep. Sampel yang digunakan peneliti yaitu kelas V SDN LENTENG TIMUR 1 Sumenep berjumlah 30 peserta didik. Dalam Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas,

uji paired sample t test menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS v21.0 for windows*.

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan suatu data. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan dalam rangkaian untuk mencapai sebuah tujuan penelitian. Maka dari itu untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik maka diperlukan sebuah soal tes yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda.

Uji validitas dilakukan untuk menguji ketepatan instrumen dalam mengukur suatu variabel penelitian. Hal yang sangat perlu diingat pada uji validitas adalah yang diuji validitas adalah masing-masing butir instrumen, dasar pengambilan keputusan sebagai berikut : 1) jika $r_{pbi} 0,361 > 0,05$ maka butir dinyatakan valid. 2) sebaliknya jika $r_{pbi} 0,361 < 0,05$ maka butir dinyatakan tidak valid. Untuk mengetahui tingkat validitasnya maka penulis dapat menggunakan bantuan SPSS 21.0 *for windows*. Uji reliabilitas merupakan pengujian yang hanya dilakukan pada butir-butir soal valid yang diperoleh dari uji validitas. Selanjutnya untuk melihat reliabilitas

data, penulis dapat menggunakan SPSS 21.0 *for windows* untuk memberikan fasilitas dalam mengukur reliabilitas, jika Cronbach Alpha (0,361) > 0,05 maka reliabilitas bisa diterima dan sebaliknya jika Cronbach Alpha (0,361) < 0,05 maka reliabilitas pertanyaan tidak bisa diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil uji paired simple T_{test}

Tabel 1

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	68.73	30	5.225	.954
PRET				
EST				
POST	88.73	30	4.177	.763
EST				

Tabel 2

Berdasarkan output diatas pada uji paired simple t-test diperoleh dengan nilai pada rata-rata mean pre test 68,73 sedangkan data nilai posttest memperoleh 88,73 serta data nilai signifikan pada equai variences assumend sebesar sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya media crossword puzzle pada data pretest dan posttest.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan dengan adanya media crossword puzzle pada mata Pelajaran IPAS dengan nilai rata-rata pretest 68,73 sedangkan nilai rata-rata posttest memperoleh 88,73 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05 yang menyatakan terdapat perbedaan dari kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan media crossword puzzle. Adanya pengaruh media crossword puzzle pada mata Pelajaran IPAS hal ini dapat dilihat

	Paired Differences					t	d	Sig . (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRET	-20.000	4.913	.897	-21.835	-18.165	-22.297	2	.000
POST								

dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan media crossword puzzle. Dilihat dari kedua nilai rata-rata tersebut pada uji analisis maka

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media crossword puzzle tentunya terdapat pengaruh dan kondusif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas Xi Pemasaran Smk Negeri 1 Jombang. 06, 198–203.

DAFTAR PUSTAKA

Maulidina, H. (2019). No Title. *ペインクリニック学会治療指針 2*, 1(2), 1–13.

Sugiyono. (2016). No Title. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D.*

Syifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). *1574-Article Text-4546-2-10-20220430. V(1), 41–48.*

Rahayu, F., & Idris, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. 3, 5600–5612.*

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

Rosidah, T., Astuti, A. P., & Wulandari, V. D. R. A. (2017). Eksplorasi Keterampilan Generik Sains Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 5(2), 130–137.

Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. 1(4), 2020–2023.*

Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2(April), 1–7.

Studi, P., Tata, P., Ekonomi, F., & Surabaya, U. N. (2018).