



---

**Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang**

7

<sup>1</sup>Miftah Maulina Syifa, <sup>2</sup>Encep Supriatna

<sup>1,2</sup>(Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang, Universitas Pendidikan Indonesia)

<sup>1</sup>[miftahmaulinasyifa@gmail.com](mailto:miftahmaulinasyifa@gmail.com) <sup>2</sup>[ekurnianti1@gmail.com](mailto:ekurnianti1@gmail.com)

**Abstrak**

Kegiatan penelitian berikut dilaksanakan berdasarkan masalah yang dihadapi siswa kelas VI pada pembelajaran IPS yaitu penggunaan metode belajar tidak variatif, dimana pada penyampaian materi pengajaran mempergunakan metode konvensional seperti ceramah serta sangat jarang mempergunakan media sehingga peserta didik jadi jenuh, bosan, tidak aktif dalam belajar serta menghambat peserta didik atau siswa untuk melakukan pengembangan kemampuan berpikiran kritis maka perlu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu mempergunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang). Media *Crossword Puzzle* di kegiatan meneliti ini tujuannya supaya memahami apakah media *Crossword Puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik kelas VI SDN Serang 7 pada pembelajaran IPS. Kegiatan meneliti ini yaitu penelitian kuantitatif bermetodekan *Quasi Eksperiment* yang desain penelitiannya *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam mengambil sampel dilakukan melalui teknik nonprobability sampling dengan purposive sampling. Lokasi penelitian di SDN Serang 7. Rumusan (1) Bagaimanakah kondisi awal siswa kelas VI di SDN Serang 7 sebelum mempergunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang)? (2) Apa sajakah hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7? (3) Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7? Hasil penelitian menunjukkan atas hasil hitung diantara posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol diperoleh thitung = 4,398 dengan dk 70. Sehingga didapatkan ttabel= dalam taraf sig. 0,05 sejumlah 1,667. bahwa thitung > ttabel yaitu 4,398 > 1,667, serta nilainya sig. 0,000 < 0,05. Hal itu maknanya  $H_a$  diterima, maknanya media pembelajaran *Crossword puzzle* (Teka Teki Silang) berpengaruh kepada kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7.

**Kata kunci:** *Crossword Puzzle*, Berpikir kritis, IPS.

**Abstrack**

*This research was carried out based on the problems faced by class VI students at SDN Serang 7 in social studies learning, namely the use of non-variative learning methods, where in delivering learning materials using conventional methods such as lectures and very rarely using media so that students become bored, bored, not active in learning and hinder students in developing critical thinking skills so that an alternative is needed to overcome this problem, namely using the Crossword Puzzle media (Teka Teki Silang). Media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) in this study aims to determine whether the media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) affect the critical thinking skills of grade VI students of SDN Serang 7 in social studies learning. This research is a quantitative study using the Quasi Experiment method with the research design of Nonequivalent Control Group Design. Sampling was done by non-probability sampling technique with purposive sampling. Research location at SDN Serang 7. Formulation (1) What is the initial condition of grade VI students at SDN Serang 7 before using Crossword Puzzle media? (2) What are the obstacles experienced in the social studies learning process for grade VI students at SDN Serang 7? (3) How is the effect of using*

*Crossword Puzzle learning media on students' critical thinking skills in social science learning class VI at SDN Serang 7? The results showed from the results of calculations between the posttest experimental class and control class obtained  $t_{count} = 4.398$  with  $dk 70$ . Then obtained  $t_{table} =$  at a significance level of  $0.05$  of  $1.667$ . that  $t_{count} > t_{table}$  is  $4.398 > 1.667$ , and the significance value is  $0.000 < 0.05$ . This means that  $H_a$  is accepted, meaning that the Crossword Puzzle learning media has an effect on the social science critical thinking skills of sixth graders at SDN Serang 7.*

**Keyword:** Crossword Puzzle, Critical thinking, Social studies learning.

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan usaha untuk menghadapi pendidikan di era 4.0. Pendidikan diharapkan relevan dengan kemajuan pengetahuan yang semakin berkembang. Tentunya kualitas pendidikan dapat ditingkatkan oleh pendidik melalui inovasi, misalnya metode ataupun media guna menumbuhkan kemampuan siswa. Kemampuan berpikir yang diajarkan dan dicapai di sekolah yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi yakni berpikir kritis.

Nyatanya masih banyak pendidik yang kurang mempergunakan sumber belajar serta keterbatasan fasilitas media adalah faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar dan tidak berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik terutama pelajaran IPS yang mencakup hafalan dan cenderung diasumsikan bagi peserta didik yaitu materi yang sangat sukar.

Berdasarkan hasil observasi awal saat studi pendahuluan, permasalahan yang dialami siswa kelas VI SDN Serang 7 adalah dalam proses penyampaian materi pengajaran guru sering mempergunakan metodenya yaitu ceramah dalam menyampaikan serta jarang digunakannya media yang mengajak siswanya untuk aktif bertanya ataupun berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah sehingga perlu alternatif yang bisa menciptakan peserta didik ada keaktifan guna pengembangan kemampuan berpikir kritis namun dengan pembelajaran yang menyenangkan. Hal itu selaras terhadap yang diungkapkan Supriatna (2009) pada penelitiannya yaitu bermetodekan ceramah berarti membuat peserta didiknya ini jadi pasif dan tidak merangsang daya pikir sehingga sebaiknya ada batasan, seharusnya pendidik memberi banyak peluang secara aktif mengembangkan kemampuan pada kegiatan pengajaran. Apabila siswa tidak diberi kesempatan dalam menyampaikan pemikiran, hal ini berdampak pada tidak berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitiannya Wantu (2019), dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis

Siswa Melalui Media Edukatif Teka Teki Silang Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo." Hasil mengobservasi awal menandakan yaitu 17 dari 25 individu peserta didik atau 68% belum mencapai KKM 75 pada pembelajaran IPS, namun ada peningkatan jadi 15 individu yakni 60%, setelah diberikan perlakuan dalam siklus pertama serta dalam siklus kedua ada peningkatan 23 individu yakni 92%.

Berpacu kepada hasil meneliti itu, berkesimpulan yakni kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pengajaran IPS terbukti meningkat mempergunakan media edukatif teka teki silang pada kelas IV SDN 4 Batudaa Kab. Gorontalo.

Seluruh hal yang bisa dipakai dalam penyampaian pesan atau informasi serta memberi rangsangan adanya proses belajar di diri peserta didik disebut media pembelajaran (Aqib, 2013: 50). Penggunaan istilah media juga terdapat di bidang pendidikan yang dikenal sebagai media pengajaran. Lesle J. Briggs (Wina Sanjaya, 2012: 204) mengungkapkan bahwa supaya terjadi proses belajar, media digunakan sebagai alat perangsang belajar bagi siswa.

Filsaime (2008) menyatakan bahwa melatih kemampuan berpikir kritis dalam proses belajar akan menghasilkan siswa yang terbiasa guna melakukan pengembangan gagasan aslinya, estetis, membangun yang berkaitan langsung terhadap perspektif konsep serta memberi penekanan kepada aspek berpikir intuitif serta berasional. Memberi pelatihan kemampuan berpikiran kritis pada proses belajar sebaiknya guru menggunakan metode atau media yang merangsang siswanya untuk aktif bertanya dan menemukan fakta untuk menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat Robert Ennis dalam Alec Fisher (2008:4) berpikir kritis berarti "*Critical thinking is thinking that makes sense and focused reflection to decide what should be believed or done*" maknanya pola pikir yang rasional dan juga refleksi yang mempunyai fokus agar menentukan

hal apa yang harus diyakini atau dilaksanakan. Opini itu bisa bermakna yaitu saat berpikiran, manusia sedang belajar mempergunakan kemampuan berpikir dengan intelektual serta dalam waktu bersamaan, ada pula berpikiran terkait solusi masalah yang dialami dan itu merupakan bagian dari berpikir kritis.

Mengacu kepada pemaparan itu, dilaksanakan kegiatan meneliti yang tujuannya guna (1) memahami kondisi awal siswa kelas VI di SDN Serang 7 sebelum mempergunakan media *Crossword Puzzle*. (2) mengidentifikasi hambatan yang dialami pada tahapan pengajaran IPS siswa kelas VI di SDN Serang 7. (3) memahami pengaruhnya pemakaian media *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di **Madrasah Ibtidaiyah Ad-Da'wah**, yang berlokasi di Jalan Tanah Koja Rt.007/02, Duri Kosambi, Kec Cengkareng, Jakarta Barat. Pada penelitian ini memakai metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau sering di kenal dengan sebutan R & D. Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai salah satu penelitian yang mengembangkan suatu produk, yang nantinya akan di uji kelayakan produk yang di hasilkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Mengembangkan, (4) Mengimplementasi, dan (5) evaluasi (Sugiyono, 2015).

Kegiatan meneliti berikut diselenggarakan saat 4 Januari 2022 hingga 19 Januari 2022 pada SDN Serang 7. Populasi yaitu semua peserta didik di kelas VI SD Negeri Serang 7 sejumlah 72 siswa. Pengambilan sampel didasarkan teknik *nonprobability sampling* melalui *purposive sampling*. Sampelnya di kegiatan meneliti ini yakni kelas VI A yang merupakan kelas eksperimen serta kelas VI B yang merupakan kelas kontrol.

Metode kegiatan meneliti yang dipakai yaitu bermetodekan *Quasi Eksperimen*. Metode kegiatan meneliti eksperimen yaitu merupakan metode meneliti yang dipakai guna melakukan pencarian pengaruhnya treatment kepada yang lainnya di kondisi yang terkendali. (Sugiyono, 2013). Desain yang dipakai yakni "*Nonequivalent Control Group Design*". Pola desainnya yakni:

**Tabel 1. Desain *Nonequivalent control group design***

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

(Sumber: Sugiyono, 2015:79)

Keterangan:

O1 : Kelas Eksperimen

O2 : Posttest Kelas Eksperimen

O3 : Kelas Kontrol

O4 : Posttest Kelas Kontrol

X : Pembelajaran yang mempergunakan media *Crossword Puzzle*

Di kegiatan penelitian berikut yang jadi variabel bebasnya yaitu pemakaian media *crossword puzzle* dan varibel terikat yakni kemampuan berpikiran kritis siswanya. Peneliti menggunakan instrument guna pengumpulan data mencakup instrument tes berupa tes tertulis berupa pretest-posttest pilihan ganda dengan materi dari Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 tentang makna proklamasi kemerdekaan.

Prosedur penelitian yang dipakai ini mencakup tahapan mempersiapkan yaitu pembuatan instrumen penelitian seperti RPP, Kisi-kisi soal pretest-posttest dan media, serta validasi instrumen. Tahap pelaksanaan meliputi dilakukan pretest dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol. Sesudahnya, dilaksanakan *treatment* mempergunakan media *crossword puzzle* dalam kelas eksperimen serta bermetodekan ceramah pada kelas kontrol.

Selanjutnya diadakan posstest kepada seluruh siswa terhadap masalah yang serupa misalnya soal pretest. Tahap akhir yakni tahapan menganalisis data. Ada pula menganalisis data yang dipakai yakni:

## Uji Normalitas

Pada kegiatan meneliti ini guna melakukan uji normal ataupun tidak sampel dihitung mempergunakan pengujian analisis Shapiro Wilk dikarenakan total sampelnya tidak melebihi 100. Adapun kriterianya sebagai berikut:

Jika Sig >  $\alpha$  (0,05), dan Ho diterima

Jika Sig < (0,05), dan Ho ditolak

## Uji Homogenitas

Menghitung homogenitas data dipakai SPSS versi 20 kriterianya:

Bila Sig >  $\alpha$  (0,05), dan Ho diterima

Bila Sig < (0,05), dan Ho ditolak

### Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesisnya, mempergunakan independent sample t-test. Ada pula kriteria pengujian hipotesisnya berikut, diterima  $H_0$  apabila nilainya  $\text{sig.} > 0,05$ . Guna menetapkan  $H_0$  diterima ataupun ditolak, berarti dilaksanakan melalui perbandingan diantara thitung terhadap ttabel serta disimpulkan apabila:

- thitung > ttabel maka  $H_0$  ditolak
- thitung < ttabel, maka  $H_0$  diterima

### Uji N-Gain Score

Pengujian N-Gain score tujuannya guna memahami keefektivitasan pemakaian metode ataupun treatment di kegiatan meneliti. Pengujian N-Gain score dilaksanakan melalui perhitungan selisihnya diantara nilai pretest serta nilai posttest.

**Tabel 2. Tabel Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score**

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Sumber: Hake, R.R, 1999)

## PEMBAHASAN

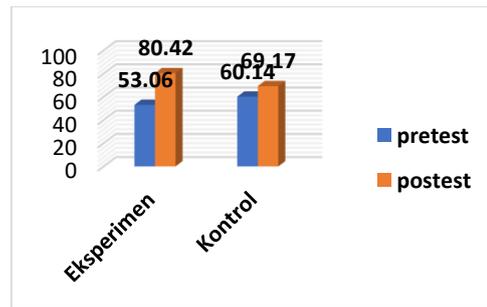
### Pretest dan Posttest Siswa

Informasi berikut yaitu data atas hasil pretest serta posttest peserta didik kelas kontrol serta kelas eksperimennya yakni:

**Tabel 3. Nilai Pretest dan Posttest**

Kelas	N	Nilai Ideal	Nilai Min	Nilai Maks	Rata-rata
Eksper	36	100			
Pretest			35	70	53,06
Posttest			65	100	80,42
Kontrol	36	100			
Pretest			45	75	60,14
Posttest			45	90	69,17

**Gambar 1. Diagram Rata-rata Pretest-Posttest**



Rerata hasil pretest serta posttest kelas kontrol serta eksperimen bisa diamati dalam diagram ini:

Pengujian persyaratan analisis yang dipergunakan yakni pengujian statistik yang mencakup pengujian normalitas serta pengujian homogenitas. Teknik pengujian normalitas yang dipakai yakni teknik Shapiro-Wilk serta pengujian homogenitas yang dipakai yakni teknik pengujian Levene Statistic, kedua uji persyaratan analisis data dilaksanakan mempergunakan program SPSS versi 20.

Mengacu kepada hasil pengujian normalitasnya yang sudah dilaksanakan, bisa dipahami yaitu nilai pengujian normalitas Pretest bagi kelas kontrolnya serta eksperimen yakni sejumlah  $0,115 > 0,05$  dan  $0,073 > 0,05$ . Sementara bagi nilai Posttest kelas kontrol serta kelas eksperimen yakni sejumlah  $0,122 > 0,05$  dan  $0,135 > 0,05$ . Sehingga, mengacu kepada penentuan keputusan di pengujian normalitas Shapiro-Wilk, kedua data disebutkan terdistribusi normal.

Sesudah datanya disebutkan terdistribusi normal, kemudian dilaksanakan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas dilaksanakan sebagai rangka memahami kesamaan varians tiap kelompok datanya.

Mengacu kepada hasil pengujian homogenitas yang sudah diperoleh dipahami yakni nilai signifikannya pengujian homogenitas pretest bagi kelas kontrol serta eksperimen yakni sejumlah  $0,040 < 0,05$ , sementara pengujian homogenitas posttest bagi kelas kontrol serta eksperimen yakni sejumlah  $0,109 > 0,05$  sehingga melalui dasar dalam mengambil keputusan di pengujian homogenitas Levene Statistic, bisa dikatakan yakni kelompok pretest tidak ada varian sama ataupun tidak berhomogen, dan kelompok posttest mempunyai variannua sama ataupun berhomogen.

Sesudah datanya diidentifikasi normal serta homogen, berarti bisa ditentukan keputusannya dalam melaksanakan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilaksanakan melalui penggunaan Uji-t yang dibantu program SPSS versi 20.

Mengacu kepada hasil menganalisis bagi nilainya pretest dalam kelas eksperimen serta kontrol didapatkan yakni nilai thitung sejumlah - 3,134 didasarkan atas tabel distribusi, nilai ttabel bagi  $df = 70$  sejumlah 1,667 serta nilai signifikansinya  $0,003 < 0,05$ . Sementara nilai posttest bagi kelas eksperimen serta kontrol didapatkan yakni nilainya thitung sejumlah 4,398 mengacu pada tabel distribusinya, nilai ttabel bagi  $df = 70$  sejumlah 1,667 serta nilai signifikansinya  $0,000 < 0,05$ .

Melalui nilai thitung  $>$  ttabel, berarti selaras terhadap dasar dalam mengambil keputusan di uji-t *Independent sample*, bisa berkesimpulan yakni  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima. Keputusan yang didapatkan yaitu terima  $H_a$ , yang maknanya ada perbedaan nyata diantara kemampuan siswanya dalam kelas eksperimen yang mengimplementasikan media *Crossword Puzzle* serta kelas kontrol yang tidak menerapkan media *Crossword Puzzle* pada pokok bahasan makna proklamasi kemerdekaan.

### **Pengujian Hipotesis**

Setelah dianalisis dan dipahami yakni kedua kelasnya terdistribusi normal serta terdistribusi homogen. Sehingga berikutnya dilaksanakan uji hipotesis mempergunakan pengujian Independent-Sample T Test yang dibantu SPSS versi 20. Pengujian ini dilaksanakan agar tahu pengaruhnya media pengajaran Crossword puzzle kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik. Pengujian Independent-Sample T Test dilaksanakan melalui perbandingan nilainya posttest kedua kelas itu.

Guna mendapatkan nilai thitung, lebih dulu dilaksanakan perhitungan yang mempergunakan Uji Independen-Sample T Test. Melalui hasil hitung diantara posttest kelas eksperimen serta kontrol didapatkan thitung = 4,398 dengan dk 70. Sehingga menciptakan ttabel= dalam taraf sig. 0,05 sejumlah 1,667.

Mengacu kepada hasil hitung posttest kelas eksperimen serta kontrol bisa dipahami yakni thitung  $>$  ttabel yakni  $4,398 > 1,667$ , serta nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Hal itu menandakan  $H_a$  diterima, bermakna media pembelajaran Teka Teki Silang ada pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis IPS peserta didik kelas VI di SDN Serang 7.

### **Nilai N-gain**

Mengacu kepada hasil menganalisis pengujian N-Gain score, menandakan yakni nilai rerata N-Gain score bagi kelas eksperimennya sejumlah 57,20 yakni 57,2% yang berkategori cukup efektif. Dan nilai N-Gain score minimalnya 12,5% serta maksimalnya 100%. Sedangkan skor rerata N-Gain score untuk kelas kontrol (tanpa media teka teki silang) yakni sejumlah 21,46 ataupun 21,46% dan berkategori tidak efektif. Dan skor N-Gain score minimalnya 83,33% serta maksimalnya 75%. Sehingga berkesimpulan yakni N-Gain dalam kelas eksperimen lebih tinggi daripada N-Gain dalam kelas kontrolnya. Hal itu bisa dikatakan yakni pemakaian media *Crossword puzzle* cukup efektif dalam memberi peningkatan kemampuan berpikiran kritis siswa bagi pelajaran IPS di SDN Serang 7.

### **1. Kondisi awal siswa sebelum menggunakan media Crossword Puzzle**

Mengacu kepada hasil mengobservasi serta mewawancarai, kondisi awal siswa kelas VI SDN Serang 7 adalah kurang ada keaktifan pada proses pengajaran yang dilangsungkan maka peserta didik hanya duduk, dengar, dan mencatatata penjelasannya guru di hadapan kelas setelah itu mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini dikarenakan mempergunakan metode ceramah serta jarang mempergunakan media dalam proses pembelajarannya di kelas maka peserta didiknya jadi bosan dan jenuh saat belajar dan harus ada alternatif guna menangani permasalahan itu, lebih lagi dalam pelajaran IPS maka minat peserta didik pada kegiatan pengajaran ini sangatlah rendah. Hal itu selaras terhadap yang diungkapkan Supriatna (2009) pada penelitian menyampaikan yakni bermetodekan ceramah yang tidak menarik, menciptakan peserta didik jadi tidak aktif serta tidak memberi rangsangan daya pikirnya, metode konvensional ini pada penggunaannya sebaiknya ada batasan, serta harusnya guru lebih banyak memberikan peluang terhadap peserta didik supaya bisa melakukan pengembangan kemampuan agar andanketerlibatan aktif di proses pembelajarannya.

Terkadang, guru sudah menggunakan teknik mengajar yang lain selain ceramah, siswa pun tetap kurang aktif dan semangat untuk memahami pelajaran. Hal itu dikarenakan minat siswa pada pelajaran IPS juga kurang. Karena banyaknya hafalan tanggal, nama tempat maupun nama tokoh penting, siswa menganggap IPS adalah pelajaran yang sulit. Hal itu selaras terhadap pendapatnya

Hidayati (2002:13) mengenai pembelajaran IPS di SD, ia mengatakan bahwa bagi SD, IPS yakni perpaduannya diantara mata pelajaran sejarah, geografi serta ekonomi.

## **2. Hambatan selama proses pembelajaran IPS**

Berdasarkan hasil pengobservasi, kendala saat kegiatan pembelajaran IPS antara lain, ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, terdapat satu ataupun dua peserta didik yang jahil ke teman-temannya, berlarian dan berteriak di kelas sehingga kelas menjadi gaduh dan guru sulit untuk mengkondisikan kelas, hal ini sangat menghambat proses pembelajaran.

Hambatan lainnya yaitu kurangnya fasilitas yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses penyampaian materi, seperti LCD proyektor. Sekolah tidak mempunyai LCD proyektor sehingga guru tidak bisa menyampaikan materi berupa video pembelajaran atau gambar. Hal ini berdasarkan dengan pendapat Aqib, (2013: 50) yakni seluruh hal yang bisa dipakai dalam melakukan penyampaian pesan dan memberi rangsangan adanya kegiatan belajar di diri peserta didik disebut media pembelajaran, karena di sekolah tidak menyediakan media dan fasilitas yang memadai, ini mengakibatkan hasil belajarnya peserta didik kurang memuaskan, dikarenakan tidak bisa ada kreasi serta menyampaikan pemikiran dirinya.

Selain itu, kondisi siswa yang masih masa peralihan daring ke luring juga menjadi kendala saat proses pembelajaran karena siswa masih terbawa suasana santai di rumah, tidak serius dalam memahami materi, bahkan tugas pekerjaan rumah saja ada yang tidak mengerjakan atau dikerjakan oleh orang tua atau kakaknya karena malas untuk mengerjakan dengan kemampuannya sendiri.

## **3. Pengaruh media *Crossword puzzle* terhadap berpikir kritis siswa**

Mengacu kepada hasil kegiatan meneliti yang sudah dilaksanakan dipahami terdapat pengaruhnya dengan mengimplementasikan media *Crossword puzzle* memberi pengaruhnya kepada berpikir kritis peserta didik. Terlihat ketika peneliti memberitahu bahwa pembelajaran kali ini menggunakan media teka teki silang, siswa pun sangat tertarik dan lebih bersemangat untuk menerima materi dan mengemukakan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Zaini, (2008: 71) dalam Suciyanto, Andi Dwi (2013) yang menyampaikan yakni teka-teki

silang adalah sistem pengajaran yang memberi peserta didik peluang dalam mengingatkan pelajaran dengan individual dan juga berkelompok. Hal itu bisa diketahui dengan menganalisis data hasil atas pretest serta posttest. Soal yang sama diberi ketika pretest serta posttest kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Soal pretest serta posttest terkait makna proklamasi kemerdekaan disusun selaras terhadap materinya dan juga indikator yakni menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, menginferensi, menjelaskan, serta mengatur diri. (Hake, 1999).

Diketahui nilai pretest tertinggi kedua kelas yakni kelas kontrol bernilai 75 sementara kelas eksperimen bernilai 70 dan juga nilai paling rendahnya, kelas kontrol 45 sedangkan kelas eksperimen 35, hal itu menyebabkan adanya perbedaan terhadap rerata hasil pretest keduanya. Kelas kontrol mempunyai rerata hasil pretest yakni 60,14 sementara kelas eksperimen diperoleh reratanya hasil pretest yakni 53,06 memperlihatkan adanya perbedaan kemampuan berpikiran kritis diantara kelas kontrol serta kelas eksperimen. Lalu dipahami nilai posttest paling tinggi kelas kontrol yakni 90 sementara kelas eksperimen yakni 100 dan juga nilai posttest paling rendahnya, kelas kontrol mempunyai nilainya 45 sementara kelas eksperimen mempunyai nilainya 65. Hal tersebut menyebabkan terdapatnya perbedaan bagi rerata hasil posttest. Kelas kontrol didapatkan rerata hasilnya posttest sejumlah 69,17 sementara kelas eksperimen didapatkan rerata hasilnya posttest sejumlah 80,42. Hal itu menandakan terdapatnya perbedaan dalam kemampuan berpikiran kritis pada kelas eksperimen sebelum mempergunakan media belajar *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) yang diamati melalui nilai pretes lebih rendah daripada nilainya posttest sesudah mempergunakan media pengajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang).

Hal itu dikarenakan terdapatnya implementasi media belajar *Crossword puzzle* yang memberi pengaruhnya positif terhadap peserta didik supaya ada kemudahan untuk paham terkait materi yang diberikan dari guru serta kemudahan didiskusikannya oleh siswanya serta pula bisa mendukung siswanya jadi lebih aktif dan kritis dalam ikut pada proses pengajaran yang berjalan. Hal itu selaras terhadap pendapatnya Aqib, (2013: 50) yakni media pembelajaran merupakan seluruh hal yang bisa dipakai guna melakukan penyaluran pesan serta memberi rangsangan adanya proses

belajar di diri peserta didik.

Perbandingan rerata hasil pretest kelas eksperimen serta rerata hasil posttest kelas eksperimen dengan keseluruhannya menandakan kemampuan berpikiran kritis peserta didik ketika pretest jauh disebut baik sebelum mempergunakan media belajar *Crossword puzzle*, ketika posttest kelas eksperimen yang mempergunakan media belajar *Crossword puzzle* lebih baik dibandingkan peserta didik pada kelas eksperimen yang bermetodekan konvensional. Hal itu sejalan terhadap penelitiannya Wantu (2019), pada judul penelitian "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Media Edukatif Teka Teki Silang Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo". Hasil penelitian itu memberi pembuktian yakni 25 individu siswa kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo, 17 siswa ataupun 68% yang belum meraih KKM 75 pada pembelajaran IPS, namun setelah diberikan perlakuan yaitu media crossword puzzle, dalam siklus pertama berhasil ditingkatkan jadi 15 individu yakni 60%, serta dalam siklus keduanya meningkat lagi jadi 23 individu yakni 92%.

## PENUTUP

### Simpulan

Mengacu kepada hasil meneliti, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, kondisi awal siswa kelas VI SDN Serang 7 adalah pada kegiatan pembelajaran yang dilangsungkan, peserta didik kurang ada keaktifan maka hanya duduk, dengar, mencatat penjelasannya guru sesudahnya melakukan pengerjaan tugas yang diberi. Hal itu dikarenakan tidak menggunakan metode yang tepat dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran.

Kedua, hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran IPS antara lain, satu siswa mengganggu teman-teman untuk berkonsentrasi memahami materi. Selain itu, kurangnya fasilitas yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses penyampaian materi, seperti LCD proyektor.

Ketiga, implementasi media pengajaran *Crossword puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Hal itu didasarkan atas hasil menganalisis rerata nilai test peserta didik pada kelas eksperimen sebelum serta sesudahnya mempergunakan media belajar *Crossword puzzle* dan nilai rerata pretest 53,06 dan nilai rata-rata posttest 80,42.

## Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis menyarankan:

Kepada guru kelas, disarankan memulai pembelajaran dengan mengkondisikan kelas dengan baik, menyiapkan siswa untuk fokus memulai pelajaran, sehingga diharapkan dengan begitu siswa yang sangat hiperaktif di kelas bisa lebih disiplin. Guru diharapkan agar lebih kreatif dalam memilih metode dan media untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa dengan lebih aktif dan semangat. Selain itu, guru diharapkan dapat mengembangkan media Teka Teki Silang ini tidak hanya di materi IPS saja tetapi bisa di pelajaran yang lain.

Kepada peneliti lain, disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh penerapan media Teka Teki Silang pada konsep IPS lainnya. Selain itu juga perlu dianalisis kemampuan masing-masing siswa secara detail terutama dalam kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak selama proses pembelajaran berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Filsaime, D. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis Dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Fisher, A. (2008). *Berpikir Kritis "Sebuah Pengantar"*. Jakarta: Erlangga.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Suciyanto, D. (2013). *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Teka-Teki Silang di Kelas VIII C SMP Negeri 2 Prambanan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Supriatna, E. (2009). Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Wantu, W. S. (2019, Februari 28). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Media Edukatif Teka Teki Silang Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 4 Batudaa*. Retrieved from respository.ung.ac.id:  
<https://respository.ung.ac.id>
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.