

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III
SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

NADILA

2002090090



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

**Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 14 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

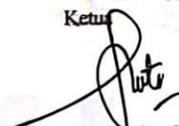
Nama : Nadila
NPM : 2002090090
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memaknai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nadila
NPM : 2002090090
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 27 Maret 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Pervita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nadila
NPM : 2002090090
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

| Tanggal | Materi Bimbingan | Paraf |
|------------|---|-------|
| 20/02-2024 | Olah data vaudatas, dan penggunaan soal yang valid | H |
| 26/02-2024 | Olah data dibab 4 | H |
| 01/03-2024 | Membuat tabel pada bab 4, buktii vaudasi dan Pembahasan | H |
| 5/03-2024 | Sesuaikan Kesimpulan dengan pertanyaan rumusan Masalah | H |
| 22/03.2024 | Lengkapi lampiran | H |
| 27/03.2024 | Acc Sidang | H |
| | | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 27 Maret 2024
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nadila
NPM : 2002090090
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NADILA
NPM: 2002090090

ABSTRAK

NADILA, NPM 2002090090. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. 2024

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA dikelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan Media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Teknik dalam pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument Tes. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t test yang didahului dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mempunyai nilai signifikan sebesar 0,000. Maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing –masing variabel. maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan memperoleh rata-rata berpikir kritis siswa pada kelas kontrol (konvensional) sebesar 57,39. Sedangkan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen menggunakan (media puzzle) sebesar 89,65. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan”.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.*

ABSTRACT

NADILA, NPM 2002090090. The Effect of Using Puzzle Media on Students' Critical Thinking Skills in Class III Science Learning at SD Muhammadiyah 18 Medan. 2024

This thesis discusses the influence of using puzzle media on students' critical thinking skills in class III science learning at SD Muhammadiyah 18 Medan. The formulation of the problem in this research is how the use of puzzle media affects students' critical thinking skills in science learning in class III at SD Muhammadiyah 18 Medan. This research aims to determine the effect of using puzzle media on students' critical thinking skills in class III science learning at SD Muhammadiyah 18 Medan. The type of research used is quantitative research. The population in this study was class III students at SD Muhammadiyah 18 Medan. The sample in this study consisted of two classes, namely class III-A as the control class, and class III-B as the experimental class. The independent variable in the research is puzzle media and the dependent variable is students' critical thinking skills. The technique for collecting data for this research is to use a test instrument in the form of a validity test of students' critical thinking skills. Hypothesis testing in this research uses the t-test formula which is preceded by prerequisite tests, namely the normality test and homogeneity test. The analysis results obtained show that the use of puzzle media has a significant value of 0.000. So the significance value is $0.000 < 0.05$, indicating that there is a significant influence on the treatment given by each variable. then H_0 is rejected and H_a is accepted or there is an influence of the use of puzzle media on students' critical thinking skills. Based on the results of the data analysis carried out, the average critical thinking rate for students in the control (conventional) class was 57.39. Meanwhile, the average critical thinking skills of students in the experimental class using (puzzle media) was 89.65. "So it can be concluded that there is an influence of the use of puzzle media on students' critical thinking skills in Class III science learning at SD Muhammadiyah 18 Medan."

Keywords: Puzzle Media, Students' Critical Thinking Skills.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan dapat menyelesaikan Penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan “**, merupakan rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moral maupun material. Karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasa bagi peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta **Badris** dan **Salmah**, yang telah mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan senantiasa mendo'akan peneliti

agar mejadi orang yang berguna, sehingga dapat mewujudkan cita-citanya. Serta peneliti juga mengucapkan rasa terima kasih kepada abang dan kakak tersayang, **Ferdiansyah, M. Syafii, dan Nadia** terimakasih atas dukungannya, serta kepada seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tidak sedikit peneliti menerima bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak yang turut membantu menyelesaikan skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih dengan setulusnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani M.AP.** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc.Prof. Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** dan Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unversitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Ibu **Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, perhatian serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
8. Seluruh pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Keluarga besar SD muhammadiyah 18 Medan yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini
10. Sahabat- sahabatku, **Nur Atika Putri, Dinda Eka Putri, Elza Arthawiyah, Nurhaliza** yang selalu menyemangati dengan setia disampingku.
11. Teruntuk teman sahabat seperjuangan ku **Lia Agustina** yang selalu bersama setiap saat dari perjalanan awal proses kuliah hingga selesai pembuatan skripsi ini selesai selalu bersama menemani, dengan watak yang susah ditebak dan sama-sama keras kepala,tetapi saling melengkapi satu sama lain.
12. Teman teman kuliahku mahasiswa UMSU khususnya teman seperjuangan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas 7 B Pagi yang telah memberikan dukungan, semangat serta sebuah persahabatan dan kerjasama yang baik selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
13. Dan yang paling terakhir, kepada diri saya sendiri yaitu **Nadila**, terimakasih sudah ingin bertahan sejauh ini, terimakasih untuk selalu berusaha untuk

menjadi yang terbaik, walaupun kadang apa yang diinginkan sulit tercapai, terimakasih untuk selalu bangkit dan berusaha untuk menjadi yang lebih baik, terimakasih untuk semua hal yang sulit untuk diceritakan, terimakasih untuk tidak menyerah dalam penulisan skripsi ini dan telah menyelesaikan semaksimal mungkin, ini adalah suatu pencapaian yang pantas untuk rayakan diri sendiri. Berbahagialah dimanapun selalu dimanapun berada, apapun kekurangan dan kelebihan dirimu mari rayakan dan buat orang tuamu bangga

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan sarannya dari semua pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhususnya penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan , Mei 2024
Peneliti

Nadila
NPM.2002090090

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 7 |
| 1.3 Batasan Masalah | 7 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 8 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 8 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II KAJIAN TEORITIS..... | 10 |
| 2.1 Kerangka Teoritis | 10 |
| 2.1.1 Media Pembelajaran..... | 10 |
| 2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 10 |
| 2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2.1.1.3 Fungsi Dan Kegunaan Media Pembelajaran | 13 |
| 2.1.2 Media <i>Puzzle</i> | 14 |
| 2.1.2.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i> | 14 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.1.2.2 | Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran | 15 |
| 2.1.2.3 | Jenis- Jenis Media <i>Puzzle</i> | 17 |
| 2.1.2.4 | Langkah-Langkah Media <i>Puzzle</i> | 19 |
| 2.1.2.5 | Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i> | 22 |
| 2.1.3 | Keterampilan Berpikir Kritis | 23 |
| 2.1.3.1 | Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis..... | 23 |
| 2.1.3.2 | Tujuan Berpikir Kritis | 25 |
| 2.1.3.3 | Indikator Berpikir Kritis..... | 27 |
| 2.1.4 | Pembelajaran IPA | 28 |
| 2.1.4.1 | Pengertian Pembelajaran IPA..... | 28 |
| 2.1.4.2 | Tujuan Pembelajaran IPA | 30 |
| 2.2 | Penelitian Relevan..... | 31 |
| 2.3 | Kerangka Konseptual | 32 |
| 2.3 | Hipotesis Penelitian..... | 36 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 37 |
| 3.1 | Pendekatan Penelitian..... | 37 |
| 3.2 | Lokasi Dan Waktu Penelitian..... | 38 |
| 3.2 | Populasi Dan Sampel..... | 39 |
| 3.3 | Variabel Penelitian | 40 |
| 3.4 | Defenisi Variabel Penelitian..... | 41 |
| 3.5 | Instrumen Penelitian..... | 42 |
| 3.6 | Teknik Pengumpulan Data | 43 |

| | |
|--|-----------|
| 3.7 Teknik Analisa Data..... | 44 |
| BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN..... | 49 |
| 4.1 Deskripsi Data Penelitian | 49 |
| 4.1.1 deskripsi hasil data penelitian | 52 |
| 4.2 Hasil Uji Prasyarat | 56 |
| 4.3 Pengujian Hipotesis | 58 |
| 4.4 Pembahasan Dan Diskusi Hasil Penelitian..... | 59 |
| BAB V PENUTUP..... | 63 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 63 |
| 5.2 Saran | 64 |
| DAFTAR PUSTAKA | 66 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis..... | 27 |
| Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian..... | 38 |
| Tabel 3.2 Populasi Jumlah Siswa..... | 39 |
| Tabel 3.3 Sampel Kelas Kontrol Dan Eksperimen | 40 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes | 42 |
| Tabel 3.5 Kategori Penilaian Tes | 43 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas..... | 50 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas | 52 |
| Tabel 4.3 Tabel Hasil Pretes Eksperimen | 53 |
| Tabel 4.4 Tabel Hasil Pretest Kontrol..... | 53 |
| Tabel 4.5 Tabel Hasil Postest Eksperimen..... | 54 |
| Tabel 4.6 Tabel Hasil Posttest Kontrol | 55 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kelas kontrol Dan Eksperimen..... | 56 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Dua Varians..... | 57 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji-T Kelas Kontrol Dan Ekperiemen..... | 58 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Konseptual | 35 |
|--------------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Silabus | 71 |
| Lampiran 2. RPP | 72 |
| Lampiran 3. Hasil Wawancara | 85 |
| Lampiran 4. Hasil Uji Validitas | 87 |
| Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas | 90 |
| Lampiran 6 Hasil Uji Normalitas | 91 |
| Lampiran 7 Hasil Uji Homogenitas | 92 |
| Lampiran 8 Hasil Uji-T Test | 93 |
| Lampiran 9 Data Nilai Kelas Kontrol Dan Eksperimen | 94 |
| Lampiran 10 Materi Ajar | 100 |
| Lampiran 11 Kisi Kisi Soal | 104 |
| Lampiran 12 Dokumen Gambar..... | 107 |
| Lampiran 13 K-1 | 119 |
| Lampiran 14 K-2 | 120 |
| Lampiran 15 K-3 | 121 |
| Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Proposal | 122 |
| Lampiran 17 Pengesahan Proposal | 123 |
| Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal | 124 |
| Lampiran 19 Surat Keterangan | 125 |
| Lampiran 20 Surat Permohonan Izin Riset | 126 |
| Lampiran 21 Surat Balasan Izin Riset..... | 127 |

Lampiran 22 Hasil Turnitin..... 128

Lampiran 23 Riwayat Hidup..... 129

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu jalannya tingkah laku manusia dengan tujuan akhir untuk mengembangkan dirinya melalui pendidikan dan persiapan. Pendidikan mengacu pada semua penemuan yang terjadi dalam hidup, dan juga mencakup keadaan yang sangat mempengaruhi kemajuan setiap orang. Maksud pengajarannya adalah untuk dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Sifat pendidikan erat kaitannya dengan sifat siswa, karena siswa merupakan isu utama dalam pertumbuhan pengalaman. Perkembangan pendidikan lebih lanjut tentunya terjadi dengan prestasi yang baik. Oleh karena itu, pengembangan sekolah lebih lanjut mengharapkan para guru untuk terlibat dalam bekerja untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

Guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus mampu membangun hubungan interaksi dengan siswa agar terjadi komunikasi yang pada akhirnya akan menciptakan suasana belajar yang menarik atau kondusif. Proses pembelajaran yang efektif dari seorang guru adalah pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran siswa harus mampu mengembangkan pengetahuannya dengan adanya arahan atau bimbingan dari guru selama proses pembelajaran, jadi guru hanya sebagai fasilitator atau hanya sebagai pembimbing peserta didik.

Hadirnya Kurikulum 13 diharapkan mampu mengembangkan pengalaman belajar dalam memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguasai potensi yang

diperlukan dalam kehidupan masa kini atau masa depan. Sekolah dasar sebagai tempat utama dalam pendidikan dasar harus mampu membingkai bidang-bidang yang menjadi keunggulannya, yakni dengan membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan yang memadai. Salah satu jenis kapasitas yang harus diciptakan adalah kapasitas mental. Dalam membangun kapasitas mental, siswa tidak hanya menyimpan materi ilustrasi, namun juga perlu membina keterampilan berpikir siswa dalam berpikir, karena sepanjang hidupnya siswa akan dihadapkan pada permasalahan-permasalahan lain di sekolah tempat mereka berkonsentrasi. Kemampuan berpikir kritis yang saat ini sangat diperlukan dalam menghadapi masa sekarang ini. Keterampilan berpikir kritis tidak muncul begitu saja, namun harus ditanamkan dan dibiasakan sejak awal.

Menurut ilham dalam (A. P. 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 *skills* (kemampuan) yang reflektif agar dapat mengarahkan individu dalam berpikir, mempercayai sesuatu, serta tindakan yang dilakukan. Berbagai cara dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik, baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun di sekitar rumah. Menciptakan keterampilan berpikir kritis yang menentukan dari lingkungan sekolah dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran IPA. Seperti yang mungkin kita ketahui, keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan abad 21 yang wajib dimiliki oleh setiap

siswa. Sayangnya, selama ini masyarakat menganggap bahwa orang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis pada dasarnya hanyalah orang-orang tertentu atau orang-orang yang hanya mempunyai kecerdasan yang lebih. Meskipun demikian, keterampilan berpikir kritis dapat diasah dan harus dapat dimiliki oleh setiap orang. Dengan berlatih, keterampilan berpikir kritis yang menentukan akan berubah menjadi suatu kebiasaan, bukan suatu kesulitan.

Masih banyak ditemukan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar dipandang sebagai pembelajaran yang sulit. Kenyataan di lapangan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terfokus pada yang diajarkan sehingga tidak menciptakan kondisi dan keadaan yang memungkinkan siswa menyelesaikan proses berpikir kritis sehingga keterampilan berpikir kritis siswa belum ideal.

Pembelajaran IPA memiliki peran penting dalam perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, menyusun pemikiran secara kritis terhadap informasi yang diterima. Dalam era digital ini, hal ini diperlukannya suatu media pembelajaran yang memiliki peran yang semakin signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran IPA dan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hal ini patut terlihat dalam pembelajaran, pendidik lebih dominan menggunakan media pembelajaran langsung, dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Siswa belum mendapat tambahan ilmu dari para guru, akibatnya siswa kurang bisa memanfaatkan potensi yang dimilikinya dengan baik. Selain itu guru jarang membandingkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan guru

jarang mengajak siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajarannya. Sehingga penguatan keterampilan berpikir kritis siswa masih kurang.

Pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang keterampilan berpikir kritisnya masih rendah disebabkan siswa belum memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu, pembelajaran juga masih berpusat kepada guru. Sehingga keterampilan berpikir kritis siswa tersebut masih tergolong rendah.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada saat PLP 3 dan KKN melalui link Google Drive dan sudah dilampirkan pada halaman 85 (<https://drive.google.com/drive/folders/1ZZapo8M9f7zjH4naGEwPTwnEvkvbW>) yang dilakukan tanggal 24 oktober 2023 di SD Muhammadiyah 18 Medan kelas III , ditemukan masalah bahwasanya pada pembelajaran IPA , nilai peserta didik masih rendah dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih bersifat konvensional atau masih berpusat pada pendidik atau guru. Saat proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar karena kurangnya motivasi dan rasa percaya diri siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, jarang menggunakan media belajar, dan penugasan mengakibatkan peserta didik menjadi tidak aktif, kegiatan belajar mengajar yang monoton sehingga menjadi tidak menyenangkan dan berkurang bermakna bagi peserta didik, serta kurang optimalnya tingkat berpikir kritis siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Ketika guru selesai menjelaskan hampir tidak ada siswa yang ingin bertanya tentang materi yang baru dipelajari . bahkan siswa terkesan acuh, ragu-ragu, malu dan

takut untuk bertanya kepada guru. Kondisi seperti inilah yang mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA kelas III dikatakan rendah, keterampilan berpikir kritis siswa cenderung rendah karena siswa bersikap pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, proses pembelajaran hanya mengandalkan ingatan saja dan tidak dapat mengaplikasikan konsep dalam dunia nyata. Oleh karena itu peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis akan muncul pada diri siswa apabila guru dapat membangun interaksi dan komunikasi yang baik serta siswa yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan yang ditemukan tersebut, sangat perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan suatu suasana belajar yang menarik dan baru didalam kelas, sebab guru harus melibatkan siswanya dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa sebagai bagian yang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dengan itu Guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Menurut (Susiatty & Prihatin, 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.

Untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak monoton, maka dalam kegiatan belajar penggunaan media sangat diperlukan dalam proses mengajar dan media yang cocok digunakan yaitu seperti media puzzle yang menjadi salah satu media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan. Penggunaan media puzzle sangat membantu guru dalam memberikan ilmu atau pengajaran disekolah. Media puzzle ini akan digunakan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dimana guru mengajarkan materi pembelajaran sambil bermain menggunakan media puzzle. Peserta didik diminta untuk menyusun puzzle tersebut yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, Maka Peneliti Tertarik Untuk Melakukan Penelitian Yang Berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang kemukakan diatas, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih cenderung menerapkan pembelajaran ceramah kerana kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena, siswa merasa bosan dengan yang materi yang dijelaskan guru kurang membangkitkan semangat siswa.

3. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, karena guru jarang menggunakan media yang menarik perhatian siswa.
4. Kurangnya pemahaman keterampilan berpikir kritis siswa karena, siswa kurang memahami pembelajaran yang diajarkan guru
5. Pembelajaran hanya berpusat kepada guru karena, guru jarang melibatkan siswa selama proses Pembelajaran berlangsung.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “ Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan”.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada pembelajaran IPA dikelas Eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan ?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA dikelas kontrol tanpa menggunakan media *puzzle* kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan ?
3. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan Media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada pembelajaran IPA dikelas Eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.
2. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa pembelajaran IPA tanpa menggunakan media *puzzle* dikelas kontrol SD Muhammadiyah 18 Medan
3. Untuk mengetahui apakah adanya pengaruh dari penggunaan Media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.1. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan alternative baru dalam memilih dan menggunakan media pebelajaran yang lebih efektif dan mudah dipahami siswa pada masing-masing materi.

1.2. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidik dan kualitas proses pembelajaran yang dapat berpengaruh pada mutu pendidikan di sekolah.

1.3. Bagi peserta didik

Dari hasil penelitian diharapkan peserta didik mampu meningkatkan berpikir kritis mereka sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

1.4. Bagi peneliti

Untuk memotivasi peneliti agar dapat terus belajar dan menyalurkan ilmu dengan memberikan pengalaman langsung untuk memberikan solusi melalui pengamatan permasalahan dalam pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Saat guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, guru memberi tahu siswa informasi dan siswa mendengarkan. Ini adalah cara ketika guru menjelaskan segala sesuatunya dengan jelas dan siswa memahami apa yang mereka katakan. Untuk memastikan pembelajaran tersampaikan kepada siswa sehingga, guru harus menggunakan alat atau benda untuk menyampaikan pesan atau ilmu tersebut melalui media pembelajaran. Media merupakan berasal dari kata jamak yaitu *medium* yang berarti perantara atau pengantar; kata pembelajaran adalah suatu keadaan yang dibuat untuk membantu seseorang dalam melakukan proses belajar.

Menurut Durmus,dkk dalam (Latifa et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang mendukung proses belajar siswa dalam tugas belajar mengajar praktis. Guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk merancang kegiatan belajar mengajar mereka secara efektif dan menyenangkan. Hal ini didukung oleh (Risnita, 2019) bahwa sebaiknya guru maupun calon guru merancang pembelajaran yang membuat siswa merasa senang sehingga nyaman ketika belajar. Media pembelajaran dapat

mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru (Maulidah & Aslam, 2021).

Menurut (Putri, 2020) Media pembelajaran yang meliputi audio, visual, dan gabungan antara keduanya untuk memudahkan partisipan didik dalam menguasai sesuatu modul pendidikan yang di dalamnya terdapat aktivitas stimulus reaksi antara pendidik serta partisipan didik . Media merupakan salah satu komponen pendidikan yang paling penting, dan penggunaannya sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memperhatikan dalam setiap kegiatan pendidikan. Ada berbagai jenis media yang dapat dipilih, dikembangkan, dan dilaksanakan sesuai dengan waktu, cuaca, dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Setiap jenis media mempunyai ciri-ciri tertentu yang harus kita pahami agar kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Pemanfaatan media secara efektif merupakan komponen penting bahan ajar yang harus diperhatikan dalam setiap kegiatan pendidikan yang melibatkan siswa. Ada banyak jenis media yang dapat dipilih, dikembangkan, dan digunakan sesuai dengan waktu, cuaca, dan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Menurut (Jurnal et al., 2019) Setiap jenis media mempunyai ciri-ciri tersendiri yang harus kita pahami agar kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Menurut (Febrita & Ulfah, 2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diantaranya yaitu, dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar.

2.1.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Febrita & Ulfah, 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat juga dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam: (a) Media auditif; yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti, radio, cassette recorder, piringan audio. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. (b) Media visual; yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

(c) Media audio-visual; yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyaikemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi ke dalam (i) audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suaradan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara, dan (ii) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette

2.1.1.3. Fungsi Dan Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Dayton dalam buku (Hasan et al., 2021) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

Pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Kedua*, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. *Ketiga*, tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk dalam buku (Hasan et al., 2021) menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-

kata tertulis atau lisan belaka. b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar. Atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut. c) Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran. d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.1.2. Media *Puzzle*

2.1.2.1. Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle adalah suatu permainan menyusun gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, menurut (Suniasih, 2021) mengemukakan , *Puzzle* merupakan wujud game dalam misteri yang berisi pengetahuan serta keahlian yang bertabiat akademik serta memiliki faktor pelatihan dengan tujuan untuk memberikan peluang kepada siswa melaksanakan aplikasi serta latihan yang dirancang dalam wujud game Dengan

menggunakan media *puzzle* dapat mempermudah siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan materi ajar.

Menurut (Kristiana dalam (Maulidah & Aslam, 2021) Media *puzzle* ialah suatu media pendidikan yang melatih proses berpikir siswa menjadi lebih kreatif serta menjadi daya tarik siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Maulida,dkk dalam (Nadialista Kurniawan, 2021), Media *puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat.

Menurut Nur dalam (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019) Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah,. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* sebuah permainan yang bertujuan untuk menggabungkan potongan –potongan gambar atau huruf yang terpisah.

2.1.2.2. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle*

Menurut (Nurwita, 2019) mengatakan bahwa Manfaat *Puzzle* diantaranya :

1. Keterampilan koordinasi mata dan tangan. Tangan dan mata anak harus mampu berkoordinasi dengan baik. Banyak aktifitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan. Maka permainan *puzzle* adalah permainan baik dalam hal ini. Kemampuan anak untuk

fokus dalam menyelesaikan tugasnya dalam merangkai kepingan-kepingan puzzle bisa membuat anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

2. Kedua, Keterampilan memecahkan masalah. Tujuan permainan puzzle adalah merangkai kepingan-kepingan huruf atau angka berdasarkan bentuk yang diinginkan. Kemudian puzzle disusun kembali dengan cara atau urutan yang bervariasi.
3. Ketiga, Keterampilan menggunakan motorik halus. Kepingan puzzle yang kecil, dan kadang terasa licin menjadi tantangan tersendiri bagi anak. Bukan hal yang sulit bagi anak untuk mengambil sebuah sendok atau pensil. Namun mengambil kepingan puzzle bisa membuat anak terlatih dalam menggunakan tangan (motorik halusnya). Hal ini akan membantu anak nanti saat anak mulai belajar menulis, jemarinya akan semakin lihai memegang dan memainkan pensil atau pulpen.
4. Keempat, Keterampilan dalam mengelola emosi. Permainan ini membutuhkan kesabaran dan tingkat konsentrasi yang tinggi dan memainkan puzzle, anak akan terlatih untuk menyelesaikan suatu tugas dengan sabar dan fikiran yang fokus.

Menurut Husna, dalam (Made Intan 2020) manfaat Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk dapat melatih daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk lambang bilangan dan dapat melatih daya fikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle. Menurut Elan, dalam (Made Intan Asri Devi, 2020) Dengan adanya media puzzle diharapkan dapat

bermanfaat dan berguna bagi anak usia dini selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari pendapat para ahli tersebut bahwa manfaat Penggunaan media puzzle diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pada setiap individu dalam perkembangan kognitif berkembang secara optimal dan mampu dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2.1.2.3. Jenis –Jenis Media *Puzzle*

Adapun jenis-jenis puzzle menurut Sunarti dalam (Kelas et al., 2022) Media permainan puzzle mempunyai beberapa jenisnya, mulai dari gambar-gambar, huruf-huruf, memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun dsb. Berikut adalah jenis- jenis *puzzle* sebagai berikut (1) *Spelling Puzzle*, (2) *Jigsaw Puzzle*, (3) *The Thing Puzzle*, (4) *The letter(s) readiness puzzle* dan (5) *Crosswords Puzzle*. Berikut penjelasan tentang jenis media *puzzle*.

1. *Spelling Puzzle* yaitu *Puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.
2. *Jigsaw Puzzle Puzzle* ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

3. *The Thing Puzzle, Puzzle* ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.
4. *Puzzle The letter(s) readiness, Puzzle* adalah *Puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. *Crosswords Puzzle, Puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam kotak-k otak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal *Puzzle* ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS.

Menurut (Y. R. Sari, 2019) media puzzle terdapat beberapa macam jenis, salah satunya adalah media puzzle huruf. media ini terbuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata sesuai dengan puzzle huruf yang digunakan. Kemudian Menurut (S. Amalia & Patiung, 2021) Media puzzle ini memiliki jenis penyelesaian dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar kesatuan yang utuh. Media puzzle dapat dikatakan media visual yang menarik minat bagi anak untuk belajar. media puzzle merupakan media yang terbuat dari bahan dan bentuk yang bermacam-macam, seperti bahan kayu berbentuk persegi, karbon, plastik yang ringan, gabus berbentuk persegi besar yang menyerupai

tikar, dan dapat berbentuk, kubus, persegi atau lempengan, dan lain-lain. Jadi dapat disimpulkan dari pendapat ahli diatas bahwa media puzzle memiliki banyak jenis seperti pertanyaan menjodohkan, mencocokkan gambar, menjodohkan potongan potongan gambar yang menjadi utuh dan masih banyak lagi, jadi dari beberapa jenis media puzzle tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakan jenis media puzzle *The Thing Puzzle*, *Puzzle* ini berupa gambar-gambar untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi menjodohkan potongan potongan gambar yang menjadi utuh guna untuk melatih kerampilan berpikir kritis mereka.

2.1.2.4. Langkah-langkah Media Puzzle

Langkah –langkah atau prosedur yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan aturan permainan, permainan ini dilakukan secara berkelompok.
2. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok yang terdiri dari 5 anggota kelompok
3. Siapkan puzzle dalam amplop untuk masing masing kelompok yang sudah dilepas terlebih dahulu potongannya.
4. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
5. Hitungan 1-3 tanda permainan dimulai.

6. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan.
7. Masing masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
8. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan puzzle dengan sempurna.
9. Koreksi puzzle yang sudah disusun oleh siswa-siswa akhiri permainan ini dengan dengan gembira dan guru memberikan reward kepada pemenang dalam menyusun *puzzle*
10. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Menurut Yuliana dalam (Studi et al., 2023)Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.

1. Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang .
2. Selanjutnya pendidik membagikan potongan-potongan puzzle yang terdapat di dalam amplop perkelompok.
3. Setelah setiap kelompok mendapatkan potongan-potongan puzzle, pendidik memberikan aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk

menyusun potongan-potongan kertas secara bekerja sama dengan teman kelompok.

4. Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan pekerjaan atau hasil menyusun potongan-potongan kertas yang ada. Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang.

Menurut Kasri dalam (Studi et al., 2023) :2) langkah-langkah media puzzle mempunyai teknik, sebagai berikut :

1. Guru membagikan siswa kelompok yang terdiri dari 5 kelompok.
2. Guru menerapkan aturan permainan dan dilakukan secara berkelompok.
3. Guru menjelaskan, menyiapkan, dan membagikan media puzzle.
4. Guru membagikan tugas kelompok.
5. Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja diskusinya.
6. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok.
7. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini secara bersama-sama.
8. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya dengan penanaman pesan moral atau nasihat nasihat.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat peneliti diatas bahwa langkah penggunaan media puzzle ialah setelah memberikan pemahaman tentang tat cara

permainan media puzzle disiswa harus mengikuti langkah-langkah tersebut agar siswa dapat menyelesaikan potongan potongan puzzle berikut sehingga menjadi bentuk gambar yang utuh dan mudah dipahami.

2.1.2.5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut Sanaky dalam (Mumpuni, 2019) Media *puzzle* menggunakan gambar untuk mengkomunikasikan dengan peserta didik. Kelebihan dari gambar antara lain sebagai berikut: 1) gambar sifatnya konkrit lebih realis menunjukkan pada pokok masalahmasalah bila dibandingkan dengan verbal semata, 2) gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya tidak semua benda, objek peristiwa dapat dibawa ke kelas dan pembelajar dapat membawa objek tersebut, 3) gambar dapat mengatasi keterbatasan panca indera, 4) memperjelas suatu sajian masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, dan 5) media ini lebih murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan tanpa memerlukan alat khusus.

Selain itu, gambar juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, kekurangan tersebut antara lain sebagai berikut: 1) lebih menekankan persepsi indra mata, 2) benda terlalu kompleks, kurang efektif untuk pembelajaran, 3) ukuran sangat terbatas untuk kelompok terbatas, 4) harus autentik artinya bahwa gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi adanya, 5) sederhana, komposisi hendaklah cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar, 6) ukurannya relatif, tidak terlalu besar atau terlalu kecil, tetapi sesuai dengan kebutuhan, 7) gambar menunjukkan suatu aktivitas, kegiatan atau

perbuatan tertentu, dan 8) gambar yang bagus belum tentu mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3. Keterampilan Berpikir Kritis

2.1.3.1. Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan suatu bentuk pengetahuan yang membantu siswa menemukan solusi terhadap suatu permasalahan, bahkan permasalahan yang sangat sulit sekalipun merupakan bagian dari keterampilan penting yang harus dimiliki dalam hidup.

Menurut Munandar, dkk, dalam (Putri Agviolita et al., 2022). Keterampilan berfikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang dituntut harus ada pada abad 21. Menurut Maulana, dalam (N. K. I. P. Putri et al., 2019) Keterampilan berpikir kritis merupakan “keterampilan mendasar yang dimiliki oleh manusia karena dengan memiliki keterampilan berpikir kritis, dapat mendorong seseorang untuk memandang setiap permasalahan yang dihadapi secara kritis, sehingga diperoleh suatu hal baru yang lebih baik dan lebih bermanfaat untuk kehidupannya”.

Menurut Antika, dalam (Setiana et al., 2020) Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menemukan kebenaran di tengah kejadian dan informasi yang terjadi setiap hari menurut Antika, dalam (Setiana et al., 2020). Menurut (Kurniawan et al., 2021) Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan seseorang agar dapat

menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat maupun personal.

Menurut Redhana dalam (Septiani et al., 2019) keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dimana salah satunya adalah kemampuan dalam membuat keputusan yang dapat dipercaya dan bertanggung jawab. Keterampilan berpikir kritis dapat menumbuh kembangkan kemampuan untuk menyelidiki masalah, mengajukan pertanyaan, mengajukan jawaban baru yang menantang dan menemukan informasi baru.

Menurut (Smpn & Seputih, 2020) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang terjadi pada seseorang yang bertujuan untuk membuat keputusan keputusan yang rasional mengenai sesuatu yang dapat ia yakini kebenarannya. Menurut (Maryam et al., 2020) mengemukakan berpikir kritis adalah cara berpikir tingkat tinggi atau berpikir dengan menghasilkan kemampuan mengidentifikasi suatu masalah, menganalisis, dan menentukan langkah-langkah pemecahan, membuat kesimpulan serta mengambil keputusan

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa keterampilan berpikir berpikir kritis adalah suatu kegiatan yang melibatkan cara berpikir tingkat tinggi atau berpikir dengan menghasilkan kemampuan mengidentifikasi suatu masalah, menganalisis, dan menentukan langkah-langkah pemecahan, membuat kesimpulan serta mengambil keputusan.

2.1.3.2. Tujuan Berpikir Kritis

Menurut (Sapriya, dalam (Cahyani et al., 2021) Tujuan berpikir kritis adalah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk dalam proses ini adalah melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan.

1. Mencapai pemahaman yang mendalam. Pemahaman membuat kita mengerti maksud dibalik ide yang mengarahkan hidup kita setiap hari. Pemahaman mengungkapkan makna dibalik suatu kejadian.
2. Menentukan jawaban. Pemikiran kritis meneliti proses berpikir mereka sendiri dan proses berpikir orang lain untuk mengetahui apakah proses berpikir mereka masuk akal.
3. Meneliti proses berpikir mereka sendiri pada saat menulis, memecahkan masalah, membuat keputusan, atau mengembangkan sebuah proyek. Mengevaluasi pemikiran tersirat dari apa yang telah mereka dengar dan baca.
4. Menganalisis tingkat mental untuk menguji tingkat keandaannya.

Menurut (Sulistiani, dalam (Rahmaini 2024) berpikir kritis bertujuan: (1) mampu berpikir Secara rasional dalam menyikapi suatu permasalahan; (2) mampu membuat keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah; (3) dapat melakukan analisis, mengorganisasi, dan menggali informasi berdasarkan fakta yang ada; (4) mampu menarik kesimpulan dalam menyelesaikan masalah dan dapat menyusun argumen dengan benar dan sistematis. Selain ciri-ciri,

keterampilan berpikir kritis juga memiliki tahapan. Tujuan berpikir kritis menurut (Perkins et al., dalam (Ogylva Chandra, 2024) berpikir kritis adalah jangka panjang memungkinkan untuk mendukung peserta didik dalam keterampilan belajar selain itu memungkinkan individu untuk menjadi kreatif, sehingga berpikir kritis dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan belajar dan memacu peserta didik untuk berkontribusi secara kreatif. Jadi dapat disimpulkan dari pendapat para ahli diatas bahwa berpikir kritis bertujuan agar mampu menyampaikan ide ide atau gagasan serta mampu menggali berbagai informasi yang diterima untuk melatih keingatan siswa sehingga tingkat berpikir mereka tersalurkan

2.1.3.3. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Menurut Ennis dalam (Putri Agviolita et al., 2022) Adapun indikator keterampilan berpikir. Indikator berpikir kritis dapat dilihat dari table berikut ini

Table 2.1
Indikator Berpikir Kritis

| No | Indikator | Aspek Kelompok |
|----|------------------------------------|--|
| 1. | Memberikan penjelasan sederhana | memfokuskan pertanyaan, menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan atau tantangan |
| 2. | Membangun keterampilan dasar | mempertimbangkan kredibilitas sumber dan melakukan pertimbangan observasi |
| 3. | Penarikan kesimpulan | menyusun dan mempertimbangkan deduksi dan induksi, menyusun keputusan dan mempertimbangkan hasilnya |
| 4. | Memberikan penjelasan lebih lanjut | Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, mengidentifikasi asumsi |
| 5. | Mengatur strategi dan taktik | menentukan suatu tindakan dan interaksi dengan orang lain |

(sumber Ennis dalam (Putri Agviolita et al., 2022))

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti menggunakan 3 indikator untuk menyusun tes yaitu, aspek memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, penarik kesimpulan. Dikarenakan dengan menggunakan kelas rendah jadi disesuaikan dengan kemampuan berpikir kritis mereka yang berkaitan dengan indikator yang sudah termasuk dalam tingkat berpikir kritis mereka.

Menurut Ennis dalam (Putri Agviolita et al., 2022) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dalam pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan ketika terjun didunia kerja. Keterampilan berpikir kritis siswa dapat dilatih dengan menuntut siswa untuk melakukan kegiatan mengidentifikasi masalah, memecahkan permasalahan.

Menurut (Maryam et al., 2020) mengemukakan berpikir kritis adalah cara berpikir tingkat tinggi atau berpikir dengan menghasilkan kemampuan mengidentifikasi suatu masalah, menganalisis, dan menentukan langkah-langkah pemecahan, membuat kesimpulan serta mengambil keputusan.

2.1.4. Pembelajaran IPA

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPA

Secara umum pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dan tidak disukai oleh peserta didik. Menurut Patta Bundu dalam buku (Pratiwi, 2021 : 3) IPA sebagai proses merupakan sejumlah keterampilan untuk mengkaji fenomena alam sebagai proses Sains dalam mendapatkan pengetahuan Sains tersebut, meliputi kemampuan observasi, klasifikasi, kuantifikasi, inferensi,

komunikasi, interpretasi, prediksi, hipotesis, mengendalikan variabel. merencanakan dan melaksanakan penelitian. Jadi, pada hakikatnya dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan alam diperlukan beberapa keterampilan dasar tersebut. Kemampuan memahami konsep dengan benar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilannya dalam berpikir. Keterampilan berpikir merupakan karakteristik pembelajaran yang harus dimiliki peserta didik pada era sekarang ini. Pemahaman konsep dengan benar dapat membantu kecerdasan intelektual dalam mencapai dan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, bersikap atau berahlak serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup.

Menurut Fowler dalam buku (Pratiwi, 2021:1) IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang disusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Tiga disiplin ilmu dasar biologi, fisika, dan kimia membentuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), merupakan cabang ilmu yang mempelajari fenomena di alam, termasuk komponen bioteknologi dan abiotik.

IPA nama lainnya adalah sains, kata sains (*science*) berasal dari kata kerja Latin yang berarti “mengetahui”. Berdasarkan KBBI (2008), IPA merupakan pengetahuan sistematis yang diperoleh dari sesuatu observasi, penelitian, dan uji coba sebagai metode yang menentukan sifat dasar atau prinsip sesuatu yang sedang dipelajari, diselidiki, dan lainnya. IPA terdiri dari empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap.

Menurut (Depdikans, dalam (Putri Agviolita et al., 2022), Pembelajaran IPA memegang peranan penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir, dan sikap peserta didik. Melalui pendidikan IPA peserta didik dapat mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. IPA seringkali merupakan bidang pengetahuan yang diperoleh dari sekolah dasar hingga universitas. IPA adalah kompetensi pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang terjadi. Menurut Sudana, dkk (2016:1), “dalam pembelajaran IPA seorang guru dituntut untuk dapat mengajak anak didiknya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar”. Maksud dari pernyataan tersebut ialah alam sekitar peserta didik adalah sumber belajar yang paling dekat dengan kehidupannya sehingga mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran dan tidak akan habis jika digunakan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran IPA adalah suatu pembelajaran yang mengacu pada pengetahuan tentang sekitar alam kita yang terjadi di kehidupan manusia, ataupun kejadian alam baik itu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia baik itu biotik maupun abiotik.

2.2.4.1 Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut (Putra, dkk, dalam (Maulidah & Aslam, 2021) Tujuan pembelajaran IPA mencerminkan tindakan- tindakan yang harus dilakukan agar keterampilan- keterampilan serta kecakapan- kecakapan yang diharapkan

bisa dicapai oleh siswa. Menurut Patta Bundu dalam buku (Pratiwi, 2021:9) tujuan pembelajaran IPA siswa diarahkan dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep. Jadi dapat disimpulkan Tujuan pembelajaran IPA dijadikan sebagai indikator prestasi keberhasilan peserta didik di bidang pendidikan IPA. Jika seorang guru tidak memahami tujuan mengajar, maka tidak akan berhasil. Konsekuensinya, pendidik harus benar-benar memahami dasar-dasar tujuan pembelajaran

2.2. Penelitian Relevan

Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian (Mirna et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara” Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 4,661 > t_{tabel} = 2,011$ pada taraf signifikansi 0,05 maka tolak H_0 dan terima H_a . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Puzzle Picture terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV di MIN 6 Aceh Utara, karena media Puzzle Picture dapat memberikan dampak yang positif terhadap siswa baik dalam memahami materi, mengasah daya pikir kritis maupun mengajak siswa lebih aktif dan terampil dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPA.

Penelitian ini juga sama dengan Sahara, Alvi (2021) “Pengaruh media pembelajaran Crossword Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada

materi pencemaran lingkungan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Crossword Puzzle berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pencemaran lingkungan, dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis pada kelas eksperimen sebesar 0.43 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kelas kontrol sebesar 0.22 dengan kategori rendah, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle adalah terlaksana dengan sangat baik. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle diperoleh nilai rata-rata 4.16 dengan interpretasi tinggi.

Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian (T. Wulandari et al., 2020) “ Pengaruh Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik”. Analisis data yang digunakan Uji t- test pada taraf signifikansi 5% yang menunjukkan hasil nilai sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ yang berarti n-Gain rata-rata hasil belajar kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media puzzle, karena peserta didik dilatih untuk berpikir kritis melalui media puzzle saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, diketahui bahwa menggunakan media puzzle dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2.3. Kerangka Konseptual

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa media puzzle merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran. Media puzzle ini dapat merangkat tingkat berpikir peserta didik, dan menambah wawasan pengetahuan mereka, serta

memecahkan masalah. Salah satu permasalahan keberhasilan belajar peserta didik ialah memperbaiki pembelajaran yakni media pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mengakibatkan proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik.

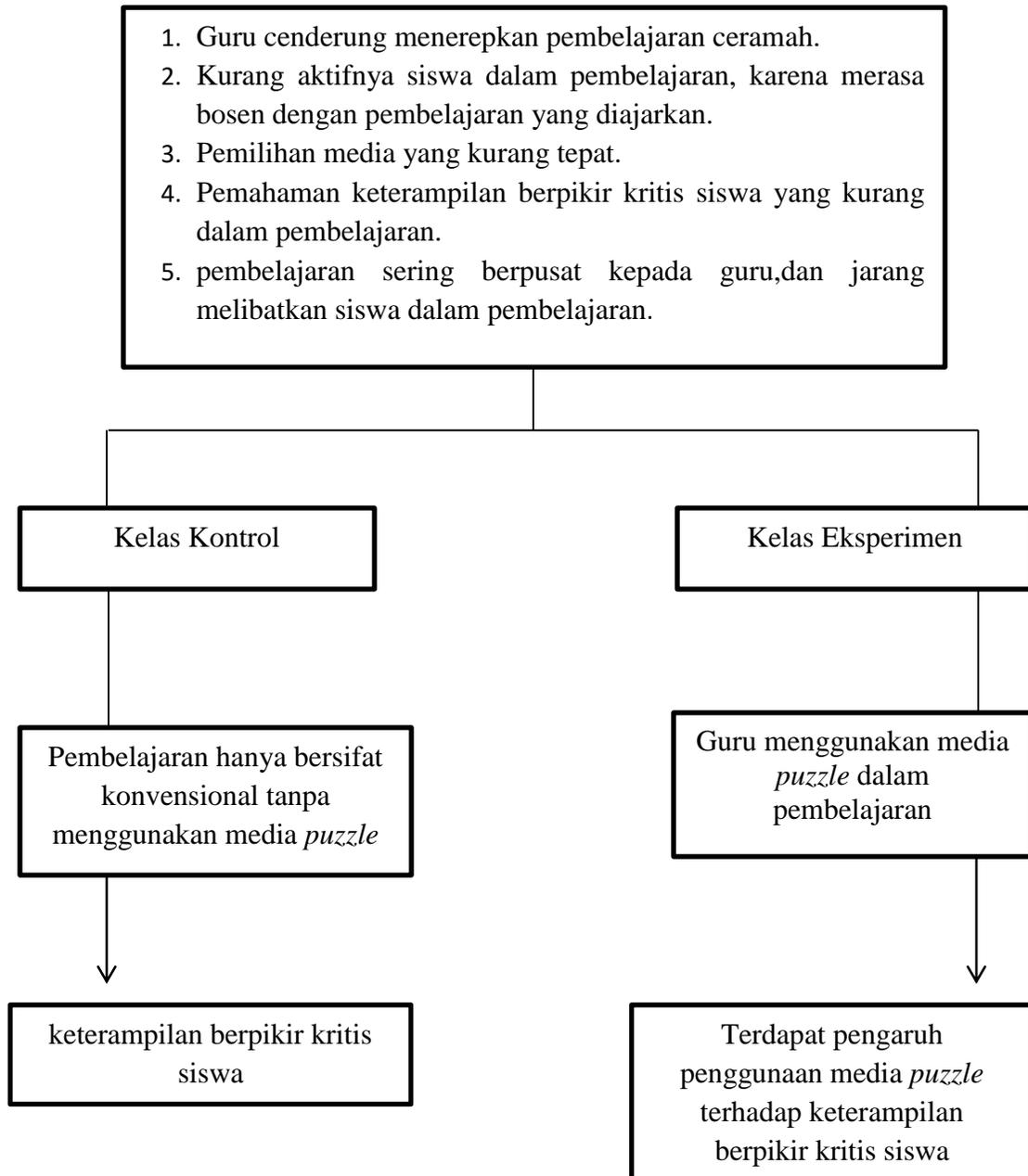
Tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran materi IPA dikelas III SD Muhammadiyah 18 Medan sepenuhnya belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik masih dikatakan kurang, mereka kurang antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru, dan terlalu monoton, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya pemahaman dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi, pemahaman tingkat berpikir siswa juga dikatakan rendah pada pembelajaran IPA, pembelajaran hanya berpusat kepada guru, dan jarang melibatkan siswa dalam pembelajaran, itulah yang membuat siswa jarang berpikir kritis dan menyimak pembelajaran.

Dengan itu peneliti menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *Puzzle* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan tujuan agar peserta didik merasa tidak bosan dan mampu berpikir kritis saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* tersebut.

Harapan yang diinginkan pada penggunaan media ini yaitu, dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan guru, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, serta melatih tingkat berpikir kritis mereka dalam suatu pembelajaran dan membuat siswa lebih

aktif lagi dalam proses pembelajaran, untuk tercapainya proses pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas maka pada kerangka konseptual yang telah dijabarkan dalam hal ini menjadi pokok permasalahan dalam penelitian, kerangka konseptual menyajikan konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut kerangka konseptual pada gambar dibawah ini.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dijadikan sebagai kesimpulan sementara dalam sebuah penelitian untuk mengetahui jawaban yang sebenarnya harus dengan cara diuji dengan cara melakukan penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- a. H_0 = Tidak ada pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.
- b. H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut emzir (2009:28) pendekatan kuantitatif adalah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigm postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran sebab akibat, reduksi pada variable, hipotesis dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori), menggunakan strategi seperti eksperimen dan survey yang memerlukan data statistik. Sehingga dalam penelitian kuantitatif, sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data,serta penampilan hasil data (Arikunto,2006).

Bentuk desain penelitian ini dengan menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sama sama diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* sesudah diberikan perlakuan. Penelitian eksperimen ini guna untuk mengetahui hasil dari Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

3.3. Populasi Dan Sampe

3.2.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan III B di SD Muhammadiyah 18 Medan yang berjumlah 46 siswa. Keadaan populasi berkelompok- kelompok yaitu sebanyak dua kelas maka dalam penelitian ini menggunakan kelas III A sebanyak 23 siswa, dan III B sebanyak 23 siswa, dengan jumlah seluruh siswanya yaitu 46 siswa. Adapun table jumlah keseluruhan siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan Sebagai berikut:

Table 3.2
Populasi Jumlah Siswa

| Kelas | Jumlah siswa | | Jumlah |
|---------------|--------------|-----------|-----------|
| | Laki -laki | Perempuan | |
| III A | 9 | 13 | 23 |
| III B | 14 | 9 | 23 |
| Jumlah | 23 | 23 | 46 |

3.2.2. Sampel

Sampel dalam penelitian eksperimen ini adalah siswa kelas III A dan III B yang berjumlah 46 Siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara total sampling. Karena pengambilan sampel dilakukan pada semua kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Menurut Sugiyono dalam (Saputra et al., 2019) total

sampling yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Table 3.3
Jumlah Sampel Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| Kelas | Jumlah siswa | | Jumlah |
|---------------------------|--------------|-----------|-----------|
| | Laki –laki | Perempuan | |
| III A (kelas kontrol) | 9 | 14 | 23 |
| III B (kelas eksperimen) | 14 | 9 | 23 |
| Jumlah | 23 | 23 | 46 |

3.4. Variable Penelitian

Menurut Sugiyono, dalam (Purwanto, 2019) variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Artinya bahwa penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

Menurut (Sani, 2019) variabel bebas adalah variabel yang memberi pengaruh atau menjadi sebab perubahan pada variabel terikat (*dependen*). Artinya bahwa variabel bebas dalam penelitian ini yaitu:

1. variabel bebas (*independent*). dilambangkan dengan (X), dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *puzzle*

2. Variabel terikat (*dependen*). dilambangkan dengan (Y), dalam penelitian ini yaitu Keterampilan berpikir kritis siswa.

3.5. Defenisi variabel penelitian

Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Muhammadiyah 18 Medan”. Adapun istilah –istilah yang membutuhkan penjelasan adalah sebagai berikut .Ada 2 defenisi oprasional variabel yang disampaikan yaitu.

1. Media pembelajaran *puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa .

2. Keterampilan berpikir kritis

Keterampilan yang dimaksud peneliti merupakan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam ranah kognitif. Setelah mengikuti kegiatan belajar pada pembelajaran IPA dikelas III dengan menggunakan media *puzzle*. Berpikir kritis pada peserta didik dapat diperoleh melalui tes-tes yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

3.6. Instrumen Penelitian

1. Tes

Instrumen tes ini digunakan untuk mengukur prestasi maupun kemampuan individual. Tes disini menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes yang digunakan dalam penelitian ini tes objektif. Berikut kisi- kisi instrument tes yang diberikan sesuai indikator berpikir kritis sebagai berikut:

Table 3.4
Kisi-Kisi Intrumen Tes

| Indikator Berpikir Kritis | Indikator Soal | Kategori | Nomor Soal | Banyak Soal |
|--|---|----------|-------------------|-------------|
| memberikan penjelasan sederhana dan membangun keterampilan dasar mengenai informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. | peserta didik mampu mengidentifikasi apa saja yang berkaitan tentang perubahan cuaca | C3 | 2,3,4,5,1 2, | 5 |
| Menarik kesimpulan dan menggali informasi tentang perubahan cuaca yang terjadi dalam kehidupan manusia | peserta didik mampu menganalisis perubahan cuaca yang terjadi pada kehidupan manusia. | C4 | 1,6,7,8,1 5, | 5 |
| Memahami istilah dan penjelasan lebih lanjut tentang pokok pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia | peserta didik mampu mengevaluasi informasi tentang pengaruh perubahan cuaca yang terjadi dalam kehidupan manusia. | C5 | 9,10,11,1 3,14 | 5 |

Sumber: Ennis dalam (Putri Agviolita et al., 2022)

3.7. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini akan dilakukan tes berupa tes kemampuan berpikir kritis siswa dan prettest serta posttest yang bertujuan mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle. Adapun jenis tes yang dilakukan yaitu, tes soal pilihan berganda untuk prettest dan post-test. Tes 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 , sedangkan dikelas kontrol prettest dan posttest akan diberikan kepada peserta didik setelah melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa menggunakan media puzzle.

Table 3.5
Kategori Penilaian Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

| Interval | Kategori |
|-----------------|-----------------|
| 86-100 | Sangat baik |
| 71-85 | Baik |
| 61-70 | Cukup |
| ≤60 | Rendah |

Sumber: *Buku Tematik Guru*

3.8. Teknik Analisis Data

3.7.1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (dalam (Joyoboyo & Kediri, 2023) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validasi adalah sebuah alat ukur yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu alat ukur atau instrument penelitian. Uji validasi yang dilakukan bertujuan untuk menguji hasil tes yang valid atau tidak valid. Syarat membandingkan nilai sig dengan α yaitu:

1. Jika nilai $\text{sig} \geq \alpha$ (0,05) maka item hasil tes tersebut dinyatakan valid
2. Jika nilai $\text{sig} < \alpha$ (0,05) maka item hasil tes tersebut dinyatakan tidak valid.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 for windows. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji validitas dengan SPSS 16.0 for windows

- a. Buka program SPSS statistic 16.0
- b. Klik variabel view pada kolom baris pertama ketik nilai pada tabel diisinalai
- b. post test keterampilan berpikir kritis siswa dan pada baris kedua diisi kelas. Pada kolom value diisi dengan kategori 1 = kelas eksperimen dan 2 = kelas kontrol
- c. Jika variabel view sudah terisi selanjutnya klik data view kemudian isikan data

- d. Klik menu *Analyze – Correlate – Biivariate*
- e. Masukkan seluruh item variabel x ke variabel
- f. *Cek list person – Two Tailed – Flag*
- g. Kemudian klik Ok

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono dalam (Joyoboyo & Kediri, 2023) reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 for windows. Kriteria Uji Nilai reliabilitas:

- 1) Jika nilai $\alpha \geq 0,60$ maka tes dinyatakan reliable atau konsisten
- 2) Jika nilai $\alpha < 0,60$ maka tes dinyatakan tidak reliable atau tidak konsisten.

Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 16.0 *for windows*

- a. Aktifkan program SPSS 16.0 for windows
- b. Buat data pada *variable view*
- c. Masukkan data pada *data view*
- d. Klik *analyzy – scale – reability* analisis, akan muncul kotak reability analisis masukkan “ semua skor jawaban “ ke items. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for klik scale – klok continue – klik OK.*

3.7.2. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan dengan teknik statistic yaitu dengan menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu lakukan uji persyaratan yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

a. Uji Normalitas

Analisis normalitas data penelitian ini akan menguji data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Karena uji hipotesis dapat digunakan jika data tersebut telah berdistribusi normal. Uji normalitas dengan menggunakan teknik analisis *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel atau jumlah siswa kurang dari 50. Menurut Razali & Wah, dalam (Ineu sintia dkk, 2022) uji *Shapiro Wilk* metode ini awalnya terbatas untuk ukuran sampel yang kurang dari 50. disini peneliti menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana jumlah seluruh sampel yang digunakan ada 46 siswa. untuk menghitung data ini digunakan SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) versi 16. Adapun langkah langkahnya sebagai berikut: *copy* data terakhir seluruhnya, kelas eksperimen dan kelas kontrol, buka *Variabel View*, klik *analyze*, buka *Descriptive Statistic*, buka *Explore*, lalu masukan variabel seluruhnya ke *Dependen List*, pilih *Plot*, klik *Normality Plot Whit Tests*, lalu *ok*.

Kriteria pengambilan uji normalitas:

- Nilai signifikan $< 0,05$ maka data mempunyai varian yang tidak Normal.
- Nilai signifikan > 0.05 maka data mempunyai varian yang normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data diperlukan untuk membuktikan persamaan variasi kelompok yang membentuk sampel tersebut, dengan kata lain kelompok yang diambil berasal dari populasi yang sama. Untuk menghitung data ini digunakan SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) versi 16. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: klik *Analyze, Compare Mean, One Way Anova* selanjutnya akan muncul dialog *One Way Anova* klik variabel kelas eksperimen ke kotak dependet list dan variabel kelas kontrol ke kotak *option*, klik *homogeneity of variance test, continue, ok*. Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas:

- Nilai signifikan $< 0,05$ maka data mempunyai varian yang tidak homogen
- Nilai signifikan $\geq 0,05$ maka data mempunyai varian yang Homogen.

3.7.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi statistik parametris menggunakan teknik uji t test (Sugiyono, 2016). Adapun rumus yang digunakan yaitu *analyze – compare means – independent sample T-test*. Untuk mengetahui ada atau

tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak saling berhubungan digunakan independent sample T-test. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Data yang digunakan yakni data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 16.0 for windows. Pengambilan keputusan:

Hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$

dan hipotesis akan ditolak jika signifikansi $> 0,05$.

langkah-langkah uji hipotesis Independent Simple T-Test antara lain adalah:

- a. Membuka aplikasi SPSS Versi 16.0 for windows.
- b. Mengisi kolom Variabel View. Isilah label media pembelajaran dengan jenis media pembelajaran yang digunakan.
- b. Input data nilai ke dalam data View.
- c. Pilih Analyze, pilih Compare Means, pilih Independent Sampel T-Test.
- d. Pindahkan variabel Nilai Total ke kolom Test Variabel (s).
- e. Pindahkan variabel Media Pembelajaran ke kolom Grouping Variabel.
- f. Klik Define Groups.
- g. Isi Group 1 dengan angka 1 dan Group 2 dengan angka 2 (sesuaikan dengan penulisan label pada langkah pertama pada bagian pengisian (Variabel View)).
- h. Klik Continue. Klik Ok. Maka akan terlihat Output nya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil dari pembahasan bab ini, maka data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil post-test dan post-test siswa yang akan diuji didalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti memberikan pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle pada kelas eksperimen, sedangkan dikelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran bersifat konvensional tanpa menggunakan media puzzle. Kemudian diakhir pembelajaran, memberikan post-test untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berpikir kritis siswa.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar tes. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sebelumnya sudah melakukan uji validitas instrument penelitian berupa lembar tes yang dilakukan oleh anak kelas IV dan akan digunakan untuk meneliti keterampilan berpikir kritis siswa. setelah itu dilakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, kemudian yang terakhir uji hipotesis.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 18 Medan yang beralamat Jalan pelita II, Sidorame Barat I, Sumatera Utara pada siswa kelas III-A dan III-B. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran puzzle pada kelas ekperiemen. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu alat ukur untuk menunjukkan suatu tingkat kevalidan alat ukur atau instrument. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidak validnya pada suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk menentukan suatu alat ukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas dihitung dengan membandingkan r_{hitung} (*corrected item-total correlation*) dengan nilai r_{tabel} . jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai yang diperoleh positif, maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Perolehan uji validitas yang berjumlah 30 butir soal pilihan berganda. Lembar tes ini telah diujikan kepada 28 siswa dikelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan. Kemudian adapun hasil uji validitas yang dilakukan berdasarkan *output* uji validitas tersebut, dapat dilihat bahwa ada 15 soal yang valid, sedangkan 15 soal tidak valid. Selanjutnya peneliti memilih 15 soal yang valid untuk menjadi soal dalam instrumen penelitian

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas

| Soal | Pearson Correlation (r_{hitung}) | Sig-(2 Tailed) | r_{tabel} (n) 28 | Taraf Signifikan | Keterangan |
|---------|--------------------------------------|----------------|--------------------|------------------|------------|
| Soal-1 | 0,630** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-2 | 0,832** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-4 | 0,832** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-5 | 0,719** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-8 | 0,603** | 0,001 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-10 | 0,588** | 0,001 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-15 | 0,537** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |

| Soal | Pearson Correlation (r_{hitung}) | Sig-(2 Tailed) | r_{tabel} (n) 28 | Taraf Signifikan | Keterangan |
|---------|---|----------------|-----------------------|------------------|------------|
| Soal-18 | 0,475* | 0,011 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-20 | 0,401* | 0,034 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-21 | 0,475* | 0,011 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-25 | 0,466* | 0,012 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-26 | 0,759** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-27 | 0,759** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-28 | 0,588** | 0,001 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-29 | 0,566** | 0,002 | 0,374 | 0,05 | Valid |

Setelah diadakan uji reliabilitas sebanyak 30 soal lalu peneliti mendapatkan hasil soal yang valid sebanyak 15 soal dan data soal yang tidak valid sebanyak 15 soal, mungkin dikarenakan soal yang tidak valid terdapat kendala atau kesulitan bagi siswa dalam menjawab pertanyaan tersebut. Setelah melakukan uji validitas selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Data validasi dapat dilihat pada lampiran 4 hal 87

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus Cronbach Alpha, apabila alat ukur tersebut memiliki koefisien alpha diatas 0.60 maka instrument penelitian dikatakan reliabel. Adapun untuk menguji reliabilitas ini dibantu dengan menggunakan program *SPSS versi 16.0 for windows* sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,906 | 15 |

Hasil pengujian reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai alpha yang $> 0,06$. Hasil uji reliabilitas pada instrumen keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh alpha **0,906**. Berdasarkan nilai koefisien yang diperoleh dalam penelitian ini dinyatakan variabel tersebut ialah reliabel. Data analisis reliabel dapat dilihat pada lampiran 5 hal 90.

4.1.1 Deskripsi Hasil Data Penelitian

a. Analisis Hasil Data *Pre-test* (Tes Awal)

Diberikan soal tes sebanyak 15 soal diawal pretest agar mengetahui suatu perbedaan kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian hasil *pretest* akan diolah oleh peneliti untuk dijadikan sebagai panduan untuk melanjutkan tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan atau sebelum menggunakan media puzzle (pretest) pada table berikut.

Tabel 4.3
Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dikelas Eksperimen Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre-test*)

| Kategori | Interval | Responden | Presentase |
|-----------------|-----------------|------------------|-------------------|
| Sangat baik | 86-100 | 0 | 0 % |
| Baik | 71-85 | 6 | 26 % |
| Cukup | 61-70 | 7 | 31 % |
| Rendah | ≤ 60 | 10 | 43 % |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Sumber : *penilaian Buku Tematik Guru*

Berdasarkan table diatas hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari 23 responden atau sampel terdapat 43% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori rendah, 31% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori cukup, 26% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, Rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) yaitu 45,6 % berada pada rentang < 60 yang berarti dalam kategori rendah.

Tabel 4.4
Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dikelas Kontrol Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre-test*)

| Kategori | Interval | Responden | Presentase |
|-----------------|-----------------|------------------|-------------------|
| Sangat baik | 86-100 | 0 | 0 % |
| Baik | 71-85 | 3 | 13 % |
| Cukup | 61-70 | 4 | 17 % |
| Rendah | ≤ 60 | 16 | 70 % |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Sumber : *penilaian Buku Tematik Guru*

Berdasarkan table diatas hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari 23 responden atau sampel terdapat 70% keterampilan berpikir kritis siswa dalam

kategori rendah, 17% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori cukup, 13% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, Rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan (pretest) yaitu 35,86 % berada pada rentang < 60 yang berarti dalam kategori rendah.

a. Analisis Hasil Data Posttest

Berdasarkan hasil nilai posttest dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 23 orang siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* dapat dilihat Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan atau sesudah menggunakan media *puzzle* (*posttest*) pada table berikut.

Tabel 4.5
Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dikelas Eksperimen Sesudah Diberikan Perlakuan / Media *puzzle* (Posttest)

| Kategori | Interval | Responden | Presentase |
|-----------------|-----------------|------------------|-------------------|
| Sangat baik | 86-100 | 15 | 65 % |
| Baik | 71-85 | 6 | 26 % |
| Cukup | 61-70 | 2 | 9 % |
| Rendah | ≤ 60 | 0 | 0% |
| Jumlah | | 23 | 100% |

Sumber : *penilaian Buku Tematik Guru*

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 23 responden terdapat 65 % keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori sangat baik, 26% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, dan 9% keterampilan berpikir kritis siswa dikatakan sangat cukup. Dan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan media *puzzle* (posttest) yaitu 89,13% berada pada rentang nilai interval ≥ 86 yang berarti dalam

kategori sangat baik. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas III di SD Muhammadiyah 18 Medan sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media puzzle) termasuk dalam kategori sangat baik.

Sedangkan Berdasarkan hasil nilai posttest dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol yang berjumlah 23 orang siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dilihat Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil keterampilan berpikir kritis siswa sesudah melakukan pembelajaran bersifat konvensional (*posttest*) pada table berikut.

Tabel 4.6
Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dikelas Kontrol /
Pembelajaran Bersifat Konvensional (Posttest)

| Kategori | Interval | Responden | Presentase |
|-----------------|-----------------|------------------|-------------------|
| Sangat baik | 86-100 | 0 | 0 % |
| Baik | 71-85 | 4 | 17 % |
| Cukup | 61-70 | 3 | 13 % |
| Rendah | ≤ 60 | 16 | 70 % |
| Jumlah | | 23 | 100% |

sumber : *buku tematik guru*

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 23 responden atau sampel terdapat 17% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, 13% keterampilan berpikir kritis siswa dikategorikan Cukup dan 70% dalam kategori rendah. . Rata rata keterampilan berpikir kritis siswa sesudah diberikan perlakuan dengan pembelajaran bersifat konvensional posttest yaitu 36,9% berada pada nilai rentang ≤ 60 % yang berarti pada kategori rendah. Dengan

demikian, maka dapat disimpulkan bahwa seara keseluruhan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol sesudah diberi perlakuan dalam kategori rendah.

4.2. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan *SPSS versi 16*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mencari tahu apakah tes yang dilakukan normal atau tidak. “Uji normalitas *Shapiro Wilk Test* pada program *SPSS versi 16 for windows*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal pada taraf signifikan jika nilai sig $> 0,05$. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh setelah dilakukan pengolahan data pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Normalitas Berdistribusi
Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

| Tests of Normality | | | | | | | |
|------------------------------------|--------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | pretes kontrol | ,111 | 23 | ,200* | ,964 | 23 | ,558 |
| | pretes eksperimen | ,240 | 23 | ,200 | ,859 | 23 | ,064 |
| | postest kontrol | ,167 | 23 | ,095 | ,935 | 23 | ,142 |
| | postest eksperimen | ,170 | 23 | ,083 | ,929 | 23 | ,104 |

Berdasarkan hasil output uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* pada tabel 4.3 nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai pretest sebesar 0,558 dan posttest untuk kelas kontrol adalah 0,064 dan pada kelas eksperimen nilai pretest sebesar 0,142 dan nilai posttest 0,104. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05. maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil data normalitas dapat dilihat pada lampiran 6 hal 91

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama atau tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan sebagai syarat dalam analisis independen simple T tes dan anova. Berikut hasil uji homogenitas.

Tabel 4.8
Homogenitas Dua Varians
Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|--|---|---------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | Based on Mean | ,849 | 3 | 88 | ,471 |
| | Based on Median | ,562 | 3 | 88 | ,641 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,562 | 3 | 85,407 | ,642 |
| | Based on trimmed mean | ,890 | 3 | 88 | ,450 |

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene Statistic* pada tabel 4.4 nilai sig adalah 0,450. Karena ini nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas

eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen). Hasil data homogenitas dapat dilihat dari lampiran 7 hal 92.

4.2.1 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan uji-t test. Untuk menguji “uji-t test” di bantu dengan program SPSS versi 16.0 for windows. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9
Uji-t Kelas Kontrol Dan Eksperimen

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|-------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | Equal variances assumed | 1,319 | ,257 | -9,786 | 44 | ,000 | -28,217 | 2,883 | -34,029 | -22,406 |
| | Equal variances not assumed | | | -9,786 | 42,26 | ,000 | -28,217 | 2,883 | -34,035 | -22,400 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Melihat dari signifikansi dari kedua variabel tersebut yaitu sebesar $0,000 \leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X) penggunaan media puzzle ada pengaruh

terhadap variabel (Y) keterampilan berpikir kritis siswa. karena dalam pengambilan keputusan analisis uji-t jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka terdapat pengaruh. Berdasarkan pedoman uji-t test maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil data hipotesis atau uji-t data dilihat dilampiran 8 hal 93.

4.3.1 Pembahasan Dan Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *puzzle* dikelas eksperimen, untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan media puzzle dikelas kontrol serta Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat dilakukan pembahasan penelitian sebagai berikut

1. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas Eksperimen Menggunakan (Media *Puzzle*)

Berdasarkan hasil pretest yang diperoleh dikelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu media *puzzle* Berdasarkan hasil pretest dapat dilihat dari 23 siswa di kelas III-B terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Dengan presentase 26 % dan 17 siswa lainnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan presentase 74%. Pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 71 dan yang paling rendah yaitu 47, dengan rata rata nilai 62,56 Sedangkan hasil analisi deskriptif

presentase posttest dikelas eksperimen menunjukkan dari 23 responden atau sampel terdapat 21 siswa yang mendapatkan nilai (KKM) dengan presentase 91% dan 2 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM 9% dengan rata rata memperoleh nilai 89,65. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas III di SD Muhammadiyah 18 Medan sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media puzzle) termasuk dalam kategori baik.

2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dikelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional)

Berdasarkan hasil pretest dapat dilihat dari 23 siswa di kelas III-A terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Dengan presentase 9% dan 21 siswa lainnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan presentase 91%. Pada kelas kontrol siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 71 yang yang paling rendah yaitu 29, dengan rata rata nilai 54,56 Sedangkan hasil analisi deskriptif presentase posttest dikelas kontrol menunjukkan dari 23 responden atau sampel terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai (KKM) dengan presentase 17% dan 19 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM 83% dengan rata rata memperoleh nilai 57,39.

Dari hasil diatas menunjukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dikelas kontrol berdasarkan nilai pretest dan posttest yang dimiliki siswa menunjukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa saat pembelajaran berlangsung dikategorikan

rendah. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dikelas kontrol tanpa menggunakan media puzzle masuk tergolong rendah.

3. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan uji-t test dengan bantuan program *SPSS versi 16 for windows* untuk mengetahui masing-masing variabel memiliki pengaruh atau tidak, yaitu variabel X dan variabel Y. Hasil analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mempunyai nilai signifikan sebesar 0,000. nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing –masing variabel. maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan memperoleh rata-rata berpikir kritis siswa pada kelas kontrol (konvensional) sebesar 57,39. Sedangkan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen menggunakan (media puzzle) sebesar 89,65.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan”. dikarenakan media ini merupakan sebuah permainan juga, sehingga penggunaan media tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan juga mampu menyelesaikan media puzzle dan soal yang diberikan dengan penuh

semangat, Serta melatih proses berpikir kritis mereka yang berkaitan dengan materi IPA. Selain itu Menurut Sanaky dalam (Mumpuni, 2019) kelebihan media puzzle ini juga bersifat konkrit mampu menunjukkan pokok permasalahan bila dibandingkan dengan verbal semata, mampu mengatasi keterbatasan panca indra, dan memperjelas suatu kajian masalah ,dan media ini mudah dibuat dan dipergunakan tanpa alat khusus.

Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian (Mirna et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara” Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 4,661 > t_{tabel} = 2,011$ pada taraf signifikansi 0,05 maka tolak H_0 dan terima H_a . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Puzzle Picture terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV di MIN 6 Aceh Utara, karena media Puzzle Picture dapat memberikan dampak yang positif terhadap siswa baik dalam memahami materi, mengasah daya pikir kritis maupun mengajak siswa lebih aktif dan terampil dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPA.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpiir kritis siswa adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil nilai tes keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media puzzle pada proses pembelajaran dikelas eksperimen diperoleh nilai hasil belajar keterampilan berpikir kritis yaitu dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 68, adapun nilai rata-rata sebesar 89,65 Dengan kategori tinggi atau sangat baik. Sehingga dapat dikatakan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media puzzle dalam kategori sangat baik.
2. Hasil nilai tes keterampilan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan media puzzle atau pembelajaran bersifat konvensional dikelas kontrol memperoleh nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 73 dengan nilai rata-rata 57,35%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis dikelas kontrol tanpa menggunakan media puzzle masih terbilang rendah sehingga mereka sulit memahami tentang pembelajaran yang diberikan.
3. Berdasarkan hasil pengelolaan data yang dilakukan dengan hasil analisis yang dilakukan uji statistik posttest terlihat bahwa nilai signifikan adalah 0,000.

nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing –masing variabel. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan memperoleh rata-rata berpikir kritis siswa pada kelas kontrol (konvensional) sebesar 57,39. Sedangkan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen menggunakan (media puzzle) sebesar 89,65. maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan”.

5.2. SARAN

Sehubung dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan, dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, penggunaan media yang tepat saat proses pembelajaran, dan terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dilakukan kepada siswa SD Muhammadiyah 18 Medan untuk itu diharapkan kepada peneliti lain dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan media pembelajaran yang lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan bisa memberikan masukan dan dukungan bagi guru kelas untuk menerapkan berbagai media pembelajaran, seperti media pembelajaran puzzle dan media lainya sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/472>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ii, T. (2022). *KASUS TINGKAT PENGANGGURAN DI JAWA*. 322–333.
- Indah Pratiwi. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (N. Amalia (ed.); pertama). UMSU PRESS.
- Joyoboyo, P., & Kediri, K. (2023). *Issn : 3025-9495*. 1(3).
- Jurnal, L., Tri Kurnia, V., & Tika Damayani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.
- Kelas, D. I., Sd, I. I., & Banda, N. (2022). *Maulidar 3 1,2, 3*. 01(01), 23–30.
- Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 334. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14579>
- Latifa, A. N., Setyansah, R. K., Ningsih, M. K., & Malawi, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA MANIPULATIF PUZZLE GAME PADA

MATERI KOMBINASI PERMUTASI. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1457–1466. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1457-1466>

- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Ni. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Maryam, M., Kusmiyati, K., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 206–213. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1355>
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>
- Mirna, Ma'awiyah, A., & Fauziana. (2022). Pengaruh Media Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 76–84. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.694>
- Nadialista Kurniawan, R. A. (2021). No Title. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai.*, 3(4), 808.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putri Agviolita, Sudarti, S., & Rif'Ati Dina Handayani. (2022). Analisis Komparasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Media Buku Ajar dan Media PhET Simulation. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 241–246. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.573>
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>

- Putri, N. K. I. P., Murda, N., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Questions Card Terhadap Pemahaman Konsep \ dan Keterampilan Berpikir Kritis IPA. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20492>
- Rahmaini, N., & Ogylva Chandra, S. (2024). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420>
- Risnita, R. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PAPAN CATUR MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI.MIPA.1. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.31258/jp.10.1.40-53>
- Sani, R. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pertama)*.
- Saputra, R. N., Yarmani, Y., & Sugiyanto, S. (2019). Pengaruh Metode Latihan Terpusat Dan Metode Latihan Acak Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Futsal. *Kinestetik*, 3(1), 108–117. <https://doi.org/10.33369/jk.v3i1.8819>
- Septiani, D. A., Junaidi, E., & Purwoko, A. A. (2019). Hubungan Antara Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemampuan Literasi Sains Pada Mahasiswa Pendidikan Kimia di Universitas Mataram. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram Mataram, 11-12 Oktober 2019*, 1, 15–19.
- Setiana, D. S., Nuryadi, N., & Santosa, R. H. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau dari Aspek Overview. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.6483>
- Smpn, D. I., & Seputih, W. A. Y. (2020). *No Title*.
- Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap minat membaca pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas iii sds harapan mulia medan t.a 2022/2023*.
- Susiaty, U. D., & Prihatin, I. (2019). Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Pocketbook Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *ABSIS: Mathematics Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.32585/absis.v1i2.433>
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan

Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>

Wulandari, T., Marpaung, R. R. T., & Sikumbang, D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 8(3), 33–38. <https://doi.org/10.23960/jbt.v8i3.21637>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus**SILABUS**

| | |
|-------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN |
| Kelas/ semester | : III (Tiga) / 2 (dua) |
| Tema 5 | : Cuaca |
| Subtema 3 | : (pengaruh perubahan cuaca terhadap Kehidupan manusia) |
| Muatan | : IPA |

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang mencerminkan perlakuan anak beriman dan berakhlak mulia.

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|---|--|--|---------------|---|
| 3.3 menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan ,tulisan, | 3.3.1 Menjelaskan informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis. 3.3.2 | <ul style="list-style-type: none"> teks bacaan tentang perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. Informasi tentang perubahan cuaca terhadap | <ul style="list-style-type: none"> Membaca cerita tentang perubahan keadaan cuaca dan mengidentifikasi informasi terkait pengaruh keadaan cuaca serta menuliskan menggunakan kalimat efektif. | <p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, kerjasama <p>Pengetahuan tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Bahasa indonesia <p>Mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan</p> | 12 JP | Buku guru dan buku siswa kelas 3 (buku tematik terpadu kurikulum 2013). Media yang |

| | | | | | | |
|---|--|-------------------|--|-----------------------------------|--|---------------------------------------|
| visual dan/atau eksprolasi lingkungan. 4.3 menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahannya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis | Menggali informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis. 4.3.1 | kehidupan manusia | <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca dan menceritakan dengan bahasa sendiri. • Menyusun informasi lisan berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap | manusia melalui kegiatan membaca. | | digunakan internet , dan media puzzle |
|---|--|-------------------|--|-----------------------------------|--|---------------------------------------|

| | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|
| <p>menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p> | <p>Menunjukkan hasil penggalan informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan menggunakan kosakata baku</p> | | <p>kehidupan manusia dalam bentuk kalimat.</p> | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|----------------------|--|--|--|--|--|
| | dan kalimat efektif. | | | | | |
|--|----------------------|--|--|--|--|--|

Mengetahui

Kepala Sekolah

Ramadhan, S.Ag

Guru

Wali Kelas III



Nursiah Siagian, S.Pd

Mahasiswa


Nadila

Npm.2002090090

Lampiran 2 .RPP

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Kelas Eksperimen

| | |
|-------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN |
| Kelas/ semester | : III / 2 (dua) |
| Tema | : 5 / Cuaca |
| Subtema 3 | : Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia |
| Pembelajaran ke | : 1 |
| Muatan pelajaran | : IPA |
| Alokasi waktu | : 2 x pertemuan. |

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.3. menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan ,tulisan, visual dan/atau eksprolasi lingkungan.
- 4.3 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahannya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

B. INDIKATOR PEMBELAJARAN

- 3.3.1 Menjelaskan informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis.
- 3.3.2 Menggali informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis.

- 4.3.1 Menunjukkan hasil penggalian informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca teks, peserta didik dapat memahami ciri-ciri informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat.
2. Dengan Tanya jawab, peserta didik dapat menggali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat.
3. Dengan menggunakan media *puzzle*, peserta didik dapat menganalisis informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat.

D. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 3 Dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018)

E. METODE PEMBELAJARAN

| | |
|------------|--|
| Pendekatan | : Saintifik |
| Model | : <i>Discovery Learning</i> |
| Strategi | : <i>Cooperative Learning</i> |
| Metode | : Penugasan, Tanya Jawab, Dan Diskusi ,ceramah |
| Media | : media <i>puzzle</i> |

F. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi kegiatan | Alokasi waktu |
|-----------------------------|---|---------------|
| Kegiatan pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru melakukan presensi dikelas. 4. Melakukan Ice Breaking tepuk semangat untuk peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia sehari-hari. | 10 menit |
| Kegiatan inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak Peserta didik untuk mengingat kembali materi yang lalu. 2. Peserta didik kemudian mendengar penjelasan dari guru mengenai materi (pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia”) yang disajikan. 3. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi “pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia”.dalam aktivitas sehari hari 4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang muncul berdasarkan pengetahuan awal masing-masing. 5. Guru menjelaskan aturan permainan, dilakukan secara berkelompok. 6. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok yang terdiri dari 5 anggota kelompok 7. Siapkan puzzle dalam amplop untuk masing masing kelompok yang sudah dilepas terlebih | 65 menit |

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <p>dahulu potongannya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit. 9. Hitungan 1-3 tanda permainan dimulai. 10. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan. 11. Masing masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian. 12. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paing banyak menyusu potongan puzzle dengan sempurna. 13. Peserta didik melakukan diskusi untuk membandingkan hasil jawaban sebelumnya dengan hasil jawaban). 14. Koreksi puzzle yang sudah disusun oleh siswa-siswa akhiri permainan ini dengan dengan gembira dan guru memberikan reward kepada pemenang dalam menyusun <i>puzzle</i>. 15. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai | |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menarik kesimpulan tentang materi yang dipelajari hari ini yaitu pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. 2. Peserta didik mampu menjawab mini post test sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. 3. Guru melakukan refleksi pembelajaran dan menyampaikan hikmah yang dapat diambil. 4. Guru dan peserta didik melakukan do'a penutup sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini | 15 menit |

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.



Guru
Wali Kelas III-B

Nursiah Siagian, S.Pd

Mahasiswa

Nadila

Npm.2002090090

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Kelas Kontrol

| | |
|-------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN |
| Kelas/ semester | : III / 2 (dua) |
| Tema | : 5 / Cuaca |
| Subtema 3 | : Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia |
| Pembelajaran ke | : 1 |
| Muatan pelajaran | : IPA |
| Alokasi waktu | : 2 x 45 |

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.3. menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan ,tulisan, visual dan/atau eksprolasi lingkungan.
- 4.3 menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahannya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

B. INDIKATOR PEMBELAJARAN

- 3.3.1 Menjelaskan informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis.
- 3.3.2 Menggali informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis.
- 4.3.1 Menunjukkan hasil penggalian informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca teks, peserta didik dapat memahami ciri-ciri informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat.
2. Dengan penjelasan dari guru, peserta didik dapat menggali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat.
3. Dengan menggunakan Tanya jawab, peserta didik dapat menganalisis informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat.

D. SUMBER PEMBELAJARAN

2. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 3 Dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018)

E. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Dan Diskusi ,ceramah

F. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi kegiatan | Alokasi waktu |
|-----------------------------|--|---------------|
| Kegiatan pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru melakukan presensi dikelas. 4. Melakukan Ice Breaking tepuk semangat untuk peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. 6. Memberikan gambaran tentang manfaat | 10 menit |

| | | |
|----------------------|--|----------|
| | mempelajari materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia sehari-hari. | |
| Kegiatan inti | <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak Peserta didik untuk mengingat kembali materi yang lalu. • Peserta didik kemudian mendengar penjelasan dari guru mengenai materi (pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia”) yang disajikan. • Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi “pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia”.dalam aktivitas sehari hari • Peserta didik menjawab pertanyaan yang muncul berdasarkan pengetahuan awal masing-masing. <p>16. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>17. Kemudian hasil jawaban dibacakan kedepan kelas</p> | 65 menit |
| Penutup | <p>5. Peserta didik bersama guru menarik kesimpulan tentang materi yang dipelajari hari ini yaitu pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia.</p> <p>6. Peserta didik mampu menjawab mini post test sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.</p> <p>7. Guru melakukan refleksi pembelajaran dan menyampaikan hikmah yang dapat diambil.</p> <p>8. Guru dan peserta didik melakukan do’a penutup sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini</p> | 15 menit |

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui



Ramadhan, S.Ag

Guru

Wali Kelas III-A

Fitratul Inrani, S.Pd

Mahasiswa

Nadila

Npm.2002090090

Lampiran 3.Lembar Hasil Wawancara

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|---|---|
| 1. | Berapa jumlah siswa dikelas ibu? | Jumlah siswa dikelas ibu itu ada 23 orang |
| 2. | Berapa KKM nilai disekolah ini bu? | KKM disekolah ini ditetapkan 70 |
| 3. | Kurikulum apa yang digunakan dikelas 3 bu? | Kami masih memakai Kurikulum 2013 |
| 4. | Apakah ibu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum mengajar? | Iya, ibu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum mengajar dikelas . |
| 5. | Bagaimana keadaan peserta didik dikelas saat ibu sedang mengajar? | Seperti biasa ibu mengajar, ada siswa yang aktif dan ada juga yang tidak aktif. |
| 6. | Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran? | Iya Pernah. |
| 7. | Media apa yang ibu gunakan saat mengajar? | Media yang biasa ibu gunakan yaitu Media gambar. |
| 8. | Apakah setiap mengajar ibu selalu menggunakan media? | Tidak.setiap mengajar kak |
| 9. | Kendala atau kesulitan apa yang ibu alami saat menggunakan media bu? | Ibu kurang menguasai banyak media,dan ibu juga kurang paham dalam menggunakan media |
| 10. | Metode atau model apa yang biasa ibu gunakan saat mengajar bu? | Metode yang biasa ibu gunakan yaitu Ceramah. |
| 11 | Bagaimana dengan keterampilan berpikir kritis siswa bu,saat proses pembelajran berlangsung? | Ada beberpa orang saja yang tingkat berpikirnya sedang,dan selebihnya mereka kurang mengerti tentang pembelajaran yang ibu ajarkan dan juga bisa dikatakan rendah |
| 12 | Apa tanggapan siswa saat ibu menggunakan media pembelajaran bu? | Peserta didik sangat aktif jika menggunakan media, tetapi jika tidak menggunakan media mereka merasa bosan. |
| 13 | Apakah ibu pernah melibatkan | Yaa melibatkan, hanya saja mereka |

| | | |
|----|--|--|
| | siswa pada saat pembelajaran berlangsung? | terkesan takut untuk maju kedepan. |
| 14 | Pernahkan ibu menggunakan media puzzle bu? | Ibu Tidak pernah menggunakan media tersebut. |
| 15 | Bagaimana nilai IPA peserta didik bu, apakah nilainya mencapai KKM ? | Sebagian siswa ada yang mencapai KKM dan selebihnya masih dibawah KKM. |

Lampiran 4 . Hasil Uji Validitas

| Soal | Pearson Correlation (r_{hitung}) | Sig-(2 Tailed) | r_{tabel} (n) 28 | Taraf Signifikan | Keterangan |
|----------|---|----------------|-----------------------|------------------|-------------|
| Soal-1 | 0,630** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-2 | 0,832** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-3 | -0,002 | 0,991 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-4 | 0,832** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-5 | 0,719** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-6 | 0,295 | 0,127 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-7 | 0,372 | 0,051 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-8 | 0,603** | 0,001 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-9 | 0,355 | 0,064 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-10 | 0,588** | 0,001 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-11 | 0,249 | 0,201 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Ssoal-12 | 0,362 | 0,059 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-13 | 0,269 | 0,167 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-14 | -0,042 | 0,832 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-15 | 0,537** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-16 | 0,369 | 0,053 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-17 | 0,070 | 0,723 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-18 | 0,475* | 0,011 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-19 | 0,275 | 0,156 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-20 | 0,401* | 0,034 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-21 | 0,475* | 0,011 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-22 | 0,364 | 0,057 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-23 | 0,345 | 0,072 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-24 | 0,350 | 0,068 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |
| Soal-25 | 0,466* | 0,012 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-26 | 0,759** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-27 | 0,759** | 0,000 | 0,374 | 0,05 | Valid |

| | | | | | |
|---------|---------|-------|-------|------|-------------|
| Soal-28 | 0,588** | 0,001 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-29 | 0,566** | 0,002 | 0,374 | 0,05 | Valid |
| Soal-30 | 0,315 | 0,102 | 0,374 | 0,05 | Tidak valid |

TABULASI HASIL TES VALIDASI

| N0 | NAMA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | jumlah | |
|----|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|----|
| 1 | Yudi | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | |
| 2 | adhad | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | |
| 3 | rehan | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | |
| 4 | alfian | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | |
| 5 | difa | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 21 | |
| 6 | sadira | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 28 | |
| 7 | kaylan | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 21 | |
| 8 | nadiyah | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | |
| 9 | hatata | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 | |
| 10 | zahra | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 | |
| 11 | fazila | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 | |
| 12 | kevin | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 | |
| 13 | abrar | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 17 |
| 14 | diandra | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 21 | |
| 15 | kayra | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 20 | |
| 16 | rafif | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 18 | |
| 17 | anida | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 20 |
| 18 | diandra | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 20 |
| 19 | nurul | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 23 |
| 20 | devan | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 21 |
| 21 | hafis | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 20 |
| 22 | abizar | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 21 |
| 23 | fikri | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 18 |
| 24 | azka | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 22 | |
| 25 | raska | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 19 | |
| 26 | kalisa | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 18 | |
| 27 | alisa | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 21 | |
| 28 | atta | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 20 | |

Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas

| Case Processing Summary | | | |
|-------------------------|-----------------------|----|-------|
| | | N | % |
| Cases | Valid | 28 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 28 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,906 | 15 |

Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | | | | | |
|--|---------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | pretes kontrol | ,111 | 23 | ,200 [*] | ,964 | 23 | ,558 |
| | pretes eksperimen | ,240 | 23 | ,001 | ,859 | 23 | ,004 |
| | posttest kontrol | ,167 | 23 | ,095 | ,935 | 23 | ,142 |
| | posttest eksperimen | ,170 | 23 | ,083 | ,929 | 23 | ,104 |
| *. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | | |

j

Lampiran 7. Hasil uji homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|---------------------------------------|---|---------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | Based on Mean | ,849 | 3 | 88 | ,471 |
| | Based on Median | ,562 | 3 | 88 | ,641 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,562 | 3 | 85,407 | ,642 |
| | Based on trimmed mean | ,890 | 3 | 88 | ,450 |

| ANOVA | | | | | |
|------------------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | | | | | |
| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Between Groups | 13740,641 | 3 | 4580,214 | 44,753 | ,000 |
| Within Groups | 9006,261 | 88 | 102,344 | | |
| Total | 22746,902 | 91 | | | |

Lampiran 8. Hasil Uji –t Test

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Keterampilan Berpikir Kritis Siswa | Equal variances assumed | 1,319 | ,257 | -9,786 | 44 | ,000 | -28,217 | 2,883 | -34,029 | -22,406 |
| | Equal variances not assumed | | | -9,786 | 42,282 | ,000 | -28,217 | 2,883 | -34,035 | -22,400 |

Lampiran 9. Data Hasil Nilai

| Nilai Posttest Kelas Eksperimen | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-----|-------|
| No | kode nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | jlh | nilai |
| 1 | Aqila | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 2 | Aura | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | 80 |
| 3 | Azka | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | 80 |
| 4 | Abdul | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 5 | Yumna | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | 80 |
| 6 | Maudy | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 7 | Nayra | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 100 |
| 8 | Hasan | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 100 |
| 9 | Dafa | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 10 | Dayfan | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 11 | Kairul | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 12 | Kinaya | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 13 | Safika | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 14 | Zafran | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 15 | Ditya | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 86 |
| 16 | Gibran | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | 80 |
| 17 | Sufia | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 12 | 80 |
| 18 | Andika | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | 93 |
| 19 | Ananda | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 20 | Aila | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 73 |
| 21 | Misela | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 12 | 80 |
| 22 | Alya | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 14 | 93 |
| 23 | Zakaria | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 13 | 86 |

| Data Nilai Posttest Kelas Kontrol | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-----|-------|
| No | Kode Nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | jlh | Nilai |
| 1 | Haura | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 2 | Aulia | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 | 53 |
| 3 | Azizah | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 9 | 53 |
| 4 | Asria | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 66 |
| 5 | Carissa | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 | 66 |
| 6 | Fitria | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 7 | Adibyan | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 10 | 53 |
| 8 | Fitria | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 9 | Ayania | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | 53 |
| 10 | Ahmad | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 7 | 46 |
| 11 | Ibrahim | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | 53 |
| 12 | Dafa | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 13 | Aurora | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 | 46 |
| 14 | Sauqi | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 8 | 40 |
| 15 | Nazla | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | 53 |
| 16 | Fahmi | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 | 33 |
| 17 | Nurul | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 53 |
| 18 | Ralisa | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 66 |
| 19 | Zahsy | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 20 | Salsabila | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 21 | Aidil | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 22 | Almira | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 23 | Alfatih | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 53 |

| Data Nilai Pretest Kelas Kontrol | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-----|-------|
| No | kode nama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | jlh | Nilai |
| 1 | Haura | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 2 | Aulia | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 7 | 47 |
| 3 | Azizah | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 7 | 47 |
| 4 | Asria | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 66 |
| 5 | Carissa | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 6 | Fitria | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | 54 |
| 7 | Adibyan | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 6 | 40 |
| 8 | Fitria | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 60 |
| 9 | Ayania | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | 53 |
| 10 | Ahmad | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 7 | 46 |
| 11 | Ibrahim | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 53 |
| 12 | Dafa | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 10 | 66 |
| 13 | Aurora | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 6 | 40 |
| 14 | Sauqi | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | 40 |
| 15 | Nazla | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 8 | 53 |
| 16 | Fahmi | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 5 | 33 |
| 17 | Nurul | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 66 |
| 18 | Ralisa | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 67 |
| 19 | Zahsy | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 20 | Salsabila | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 58 |
| 21 | Aidil | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 11 | 73 |
| 22 | Almira | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 | 47 |
| 23 | Alfatih | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 53 |

Lampiran 9.**Data Nilai Hasil Posttes Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen di kelas III**
Nilai Kelas Eksperimen

| No | Kode Siswa | Posttest | Pretest |
|----|------------|----------|---------|
| 1 | Aqila | 80 | 60 |
| 2 | Aura | 86 | 68 |
| 3 | Azka | 68 | 73 |
| 4 | Abdul | 80 | 74 |
| 5 | Yumna | 80 | 47 |
| 6 | Maudy | 86 | 47 |
| 7 | Nayra | 93 | 68 |
| 8 | Hasan | 100 | 68 |
| 9 | Dafa | 86 | 73 |
| 10 | Dayfan | 68 | 60 |
| 11 | Kairul | 93 | 73 |
| 12 | Kinaya | 86 | 67 |
| 13 | Safika | 100 | 60 |
| 14 | Zafran | 93 | 53 |
| 15 | Ditya | 73 | 73 |
| 16 | Gibran | 80 | 53 |
| 17 | Sufia | 86 | 68 |
| 18 | Andika | 93 | 67 |
| 19 | Ananda | 86 | 47 |
| 20 | Aila | 93 | 47 |
| 21 | Misela | 86 | 53 |
| 22 | Alya | 93 | 73 |
| 23 | Zakaria | 80 | 67 |

Data Nilai Hasil Posttes Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen di kelas III

Nilai Kelas Kontrol

| No | Kode Siswa | Pretest | Posttest |
|----|------------|---------|----------|
| 1 | Haura | 60 | 60 |
| 2 | Aulia | 47 | 53 |
| 3 | Azizah | 47 | 53 |
| 4 | Asria | 66 | 66 |
| 5 | Carissa | 60 | 66 |
| 6 | Fitria | 54 | 60 |
| 7 | Adibyan | 40 | 53 |
| 8 | Fitria | 60 | 60 |
| 9 | Ayania | 53 | 53 |
| 10 | Ahmad | 46 | 46 |
| 11 | Ibrahim | 53 | 53 |
| 12 | Dafa | 66 | 73 |
| 13 | Aurora | 40 | 46 |
| 14 | Sauqi | 40 | 40 |
| 15 | Nazla | 53 | 53 |
| 16 | Fahmi | 33 | 33 |
| 17 | Nurul | 53 | 53 |
| 18 | Ralisa | 66 | 66 |
| 19 | Zahsy | 67 | 73 |
| 20 | Salsabila | 73 | 73 |
| 21 | Aidil | 58 | 60 |
| 22 | Almira | 73 | 73 |
| 23 | Alfatih | 47 | 54 |

Lampiran 10.. Materi Ajar

Kelas : III

Muatan : IPA

Pembelajaran : 1

MATERI**PENGARUH PERUBAHAN CUACA TERHADAP KEHIDUPAN MANUSIA****a. Pengertian Cuaca****Cuaca**

Cuaca adalah keadaan atmosfer disuatu tempat pada waktu yang tertentu yang berkaitan dengan suhu udara, sinar matahari, angin, hujan, dan kondisi udara lainnya. Ilmu yang mempelajari cuaca disebut meteorology, Cuaca berbeda dengan iklim. Iklim adlah suhu rata rata udara dalam waktu lama pada daerah yang sangat luas. Ilmu yang mempelajari iklim disebut klimatologi. Cuaca bisa panas atau dingin, basah atau kering, berangin atau tidak berangin. Cuaca disebabkan oleh perubahan udara disekeliling bumi saat udara memanas atau mendingin.

Awan berasal dari uap air yang naik kelangit. Uap air terjadi Karena adanya pemanasan matahari terhadap air dibumi, seperti air sungai, air laut, danau dan air kolam. Makin naik keatas, suhu uap air makin turun sehingga air menjadi makin dingin. Akibatnya, terjadi titik-titik air kemudian saling menyatu dan turun kebumi dalam bentuk hujan.

b. Faktor penentu keadaan cuaca

Keadaan cuaca dipengaruhi oleh 3 (tiga) unsur; diantaranya yaitu matahari, angin dan air. Matahari memengaruhi, karena dapat menghasilkan energi yang berfungsi mengendalikan air. Angin yang membawa awan bergerak menuju ke tempat yang lebih tinggi. Angin tersebut bergerak membawa uap air sehingga terjadi hujan.

c. **Jenis Jenis Cuaca**

1. **Cuaca panas**

Cuaca panas artinya matahari bersinar terang dan udara terasa panas. kulit yang terkena matahari terasa seperti terbakar. Hal ini terjadi karena suhu udara yang amat tinggi.

Gambar.Cuaca Panas



2. **Cuaca cerah**

Cuaca cerah artinya cuaca tidak berawan, langit terang dan cahaya matahari bersinar dengan terangnya, udara terasa hangat.

Gambar.cuaca cerah



3. **Cuaca berawan**

Cuaca berawan adalah keadaan ketika sinar matahari tertutup oleh awan. Langit menjadi agak gelap, awan menebal, dan udara terasa dingin. Keadaan cuaca seperti ini menandakan akan turunnya hujan.

Gambar .cuaca berawan



4. Cuaca dingin

Cuaca dingin artinya udara terasa dingin dibandingkan udara dengan suhu udara pada umumnya. Udara saat itu amatlah rendah sehingga terasa dingin.

Gambar .cuaca dingin



5. Cuaca hujan

Cuaca hujan adalah keadaan ketika butiran-butiran air jatuh ke bumi. Ketika cuaca hujan udara terasa dingin dan langit menjadi gelap. Cahaya matahari hanya sedikit terpancar karena tertutup oleh awan.

Gambar .cuaca hujan



d. Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia

Perubahan cuaca sangat memengaruhi kehidupan manusia. Berikut ini merupakan tentang pengaruh perubahan cuaca bagi kehidupan manusia. Cuaca banyak memengaruhi aktivitas dan kehidupan manusia. Cuaca sangat menentukan keadaan fisik manusia, kesehatan, transportasi, perilaku manusia, dan lain-lain.

- 1) Pada musim hujan, banyak orang yang mengalami flu ringan, batuk, pilek, alergi karena kehujanan.
- 2) Intensitas hujan yang tinggi menyebabkan bencana banjir di berbagai daerah, akibatnya banyak orang yang mengalami kerugian secara materiil seperti rusaknya rumah, barang-barang elektronik, terendamnya sawah, serta gangguan penyakit seperti penyakit kulit.
- 3) hujan yang lebat juga memengaruhi kegiatan transportasi; mobil-mobil banyak mogok karena terendam banjir, angkutan kota tersendat, dan bus akan melaju dengan pelan.
- 4) Ketika hujan, maka pakaian yang kita cuci akan sulit kering, bahkan baunya terasa apek.
- 5) Sebaliknya, ketika cuaca cerah dan panas, menjemur pakaian menjadi lebih cepat kering.
- 6) Saat cuaca hujan, tanah akan menjadi basah. tumbuh-tumbuhan yang tersiram air hujan akan tumbuh subur dan tidak cepat layu.
- 7) Cuaca panas berpengaruh terhadap kegiatan menjemur gabah bagi petani. Gabah yang dijemur akan cepat kering.
- 8) Cuaca juga berpengaruh terhadap pakaian yang kita gunakan. Saat cuaca hujan suhu udara menjadi dingin, kita membutuhkan pakaian tebal untuk menutupi tubuh supaya tidak kedinginan.
- 9) Saat cuaca panas, tubuh terasa panas dan cepat berkeringat. maka pakaian yang digunakan adalah pakaian yang dapat menyerap keringat.

Lampiran 11. Lembar Soal Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Ekperiemn
POSTTEST

PILIHAN GANDA

Pilihah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a,b , c atau d. dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
4. Dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada dialam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang penyakit.....
 - a. Malaria
 - b. Demam berdarah

- c. Flu
- d. Polio

Bacalah cerita dibawah ini untuk mengisi jawaban no 8-10 !

Perubahan cuaca yang tidak menentu selama satu minggu terakhir membuat petani di desa Sekarmamur menjadi kesulitan dalam mengeringkan hasil panen padi. Padi yang sudah dipanen sulit dijemur di tempat terbuka karena cuaca yang awalnya cerah bisa berubah seketika menjadi hujan. Pagi hari bisa terlihat cerah, namun siang harinya bisa hujan deras. Para petani lalu menjadikan ruang-ruang kosong di rumahnya untuk menggelar padinya. Sebagian petani memberikan lampu pemanas di atas gelaran padi agar padi yang sudah panen cepat mengering. Padi yang basah bisa tumbuh berkecambah jika tetap dibiarkan. Hal ini bisa merugikan petani.

8. Perubahan cuaca yang tidak menentu membuat petani di desa Sekamakmur menjadi.....
 - a. Kesulitan menanam padi
 - b. Kesulitan menjemur padi
 - c. Kesulitan mendapat bibit padi
 - d. Kesulitan menjual padi
9. Berikut kegiatan yang bisa dilakukan petani desa Sekarmakmur untuk mengeringkan padinya adalah ...
 - a. Menggelar padinya diruanga-ruangan kosong dirumah
 - b. Menjemur disaat matahari tampak saja
 - c. Membeli alat pemanas padi
 - d. Segera menjual padinya kepasar
10. Berdasarkan wacana diatas, apa yang menjadi penyebab desa sukamakmur mengeringkan padinya...
 - a. Agar padinya laku lebih mahal
 - b. Supaya bisa segera ditanam kembali
 - c. Karena untuk segera dimakan
 - d. Agar padinya tidak tubuh berkecambah
11. Manakah dari pernyataan berikut yang tidak benar mengenai pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia sehari-hari...
 - a. Perubahan cuaca dapat mempengaruhi transportasi
 - b. Tidak ada pengaruh cuaca terhadap aktivitas manusia
 - c. Cuaca dapat mempengaruhi kegiatan diluar ruangan
 - d. Cuaca yang buruk dapat mempengaruhi produktivitas
12. Pakaian yang dipakai ketika cuaca hujan sebaiknya...
 - a. Berbahan tipis
 - b. Berbahan pendek
 - c. Berbahan tebal
 - d. Panjang dan mahal
13. Petani garam membuat garam saat cuaca cerah. Pada proses pembuatan garam, panas matahari diperlukan untuk menguapkan air laut. Oleh karena itu, garam akan mudah terbuat saat cuaca cerah".Pengaruh perubahan cuaca terhadap kegiatan

- manusia berdasarkan uraian di atas adalah ...
- a. cuaca cerah dimanfaatkan petani garam untuk membuat garam
 - b. cuaca cerah dimanfaatkan petani garam untuk menguapkan garam
 - c. cuaca cerah dimanfaatkan petani garam untuk menguapkan air sungai
 - d. cuaca cerah dimanfaatkan petani garam untuk membuat ladang garam
14. Perubahan cuaca yang cepat dapat menimbulkan berbagai penyakit, maka kita perlu.....
- a. Mencegah terjadinya perubahan cuaca
 - b. Hanya keluar rumah disaat cuaca cerah
 - c. Selalu berjemur ketika cuaca cerah
 - d. Selalu menjaga kebugaran tubuh
15. Pentingnya menggunakan pakaian yang sesuai dengan cuaca, hal ini dikarenakan....
- a. Untuk menarik perhatian
 - b. Agar lebih modis
 - c. Hanya untuk kenyamanan
 - d. Untuk melindungi tubuh dari efek cuaca yang berbeda

Kunci jawaban

- 1. B
- 2. A
- 3. C
- 4. C
- 5. D
- 6. D
- 7. C
- 8. B
- 9. A
- 10. D
- 11. B
- 12. C
- 13. A
- 14. D
- 15. D

Lampiran 12. Dokumentasi Gambar











Nama : Aifa Fauza Atamini
Kelas : III - B

$$B = 11$$

$$S = 4$$

$$\frac{11}{15} \times 100 = 73$$

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a, b, c atau d. dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
4. dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang

Nama : Misela

Kelas : III / B

$$B = 12$$

$$S = 3$$

$$\frac{12}{15} \times 100 = 80$$

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a, b, c atau d. dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
4. dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang

Nama : hAsan iBRahim

Kelas : III B

$$B = 15$$

$$S = 0$$

$$\frac{15}{15} \times 100 = 100$$

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a, b, c atau d. dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
4. dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang

Nama : *Wahid Wahid*

Kelas : *5A*

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a, b, c atau d, dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

- $B=10$
 $S=5$
 $\frac{10}{15} \times 100 = 66$
1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
 2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
 3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
 4. dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
 5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
 6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
 7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang

$$B = 5$$

$$S = 10$$

Nama : Fahmi ammar ibrahim sitompul

Kelas : III/A

$$\frac{5}{15} \times 100 = 33$$

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a, b, c atau d. dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
4. dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang

Nama : salsabila asbifa
 Kelas : 3A/III A

$$B=11$$

$$S=5$$

$$\frac{11}{15} \times 100 = 73$$

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dari salah satu a, b, c atau d. dan beri tanda (x) jika menurut anda benar.

1. Saat terjadi perubahan cuaca seperti musim panas yang panjang dampak apa yang dapat mempengaruhi hasil panen petani....
 - a. Dapat meningkatkan hasil panen
 - b. Menyebabkan kekeringan dan gagal panen
 - c. Tidak berdampak pada hasil panen
 - d. Mempercepat waktu panen
2. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan kerupuk menjadi...
 - a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
3. Hal apa yang bisa terjadi pada tubuh manusia jika cuaca sangat panas....
 - a. Suhu tubuh tetap stabil
 - b. Mudah kedinginan
 - c. Kemungkinan dehidrasi dan panas dalam tubuh
 - d. Tidak ada efek yang terjadi
4. dampak apa yang terjadi jika hujan terus menerus turun dalam waktu lama....
 - a. Resiko kekeringan
 - b. Penurunan suhu udara
 - c. Potensi banjir
 - d. Peningkatan tingkat kelembapan
5. Keadaan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti...
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Api, air dan udara
 - d. Matahari, air dan angin
6. Hujan tidak turun dalam beberapa bulan. Beberapa daerah mengalami kekeringan. Peristiwa tersebut termasuk pengaruh dari musim ...
 - a. hujan
 - b. dingin
 - c. semi
 - d. kemarau
7. Memakai mantel hujan atau payung saat terjadi hujan bisa mencegah kita terserang

Lampiran 13. K-1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : NADILA
 N P M : 2002090090
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119
 IPK = 3,87

| Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi Studi | Judul yang diajukan | Disyahkan Oleh Dekan Fakultas |
|---|--|--|
|  | Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan |  |
| | Analisis Dampak Perilaku <i>Bullying</i> Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SD Muhammadiyah 18 Medan | |
| | Pengaruh Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 18 Medan | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 oktober 2023

Hormat Pemohon,


 Nadila

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14. K-2



FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NADILA
NPM : 2002090090
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan .”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi S,Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Oktober 2023
Hormat Pemohon,


Nadila
2002090090

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15. K-3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3879 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nadila**
 N P M : 2002090090
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzel Terhadap Keterampilan Berpikir kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **27 November 2024**

Medan, 14 Jumadil Awal 1445 H
 28 November 2023 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 16. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : NADILA
 NPM : 2002090090
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan"
 Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

| Tanggal | Bimbingan Proposal | Paraf | Keterangan |
|------------|---|-------|------------|
| 12/10.2023 | ACC Judul | | |
| 19/10.2023 | Diskusi tentang observasi awal dan Bab I | | |
| 15/11.2023 | Perbaiki Penulisan dan tambah Pendapat ahli Sesuai buku. | | |
| 27/11.2023 | Perbaiki Penulisan, Perbaiki spasi dan gunakan mendeley | | |
| 18/12.2023 | Perbaiki yang sudah ditandai, Rumusan Masalah & analisis data | | |
| 20/12.2023 | ACC Seminar | | |

Ketuan Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Medan, 20 Desember 2023

Dosen Pembimbing
 Riset Mahasiswa

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 17. Pengesahan Proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : NADILA
 NPM : 2002090090
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan".

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing,

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nadila
N.P.M. : 2002090090
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan

Pada hari Rabu, tanggal 27 Desember, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

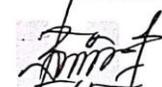
Medan, Januari 2024

Disetujui oleh :

Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Pembahas


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 19. Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Lengkap : Nadila
 N.P.M : 2002090090
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 27 Bulan Desember Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2024

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 20. Surat permohonan izin riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAH-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bisa menyewa alat ini agar diutamakan nama dan tanggalnya

Nomor : 262/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 12 Rajab 1445 H
 24 Januari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 18 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nadila**
 N P M : 2002090090
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum




 Samsu Varnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Penting!!****



Lampiran 21. Balasan surat izin riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN PERJUANGAN
SD MUHAMMADIYAH - 18**
Alamat : Jln. Pelita II No. 3 - 5 Medan Perjuangan Telp. 061 - 6621557
Email : sdmuhammadiyah_18medan@yahoo.co.id

Medan, 13 Februari 2024

No : 086 / IV.4 / SD / 2024
Lamp. : -
Hal : **Izin Riset**

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Kami doakan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat walafiat dalam menjalankan aktifitas sehari - hari.

Sehubungan dengan Surat Nomor : 262/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 perihal Permohonan Izin melaksanakan Riset atas nama :

Nama : **Nadila**
NPM : 2002090090
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang tertera diatas diterima untuk melaksanakan Riset di SD Muhammadiyah 18 Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 22. Hasil Turnitin

| DO Hasil Turnitin Skripsi Nadila 1.pdf | | | |
|--|--|--------------|----------------|
| ORIGINALITY REPORT | | | |
| 21% | 20% | 11% | 8% |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |
| PRIMARY SOURCES | | | |
| 1 | 123dok.com Internet Source | | 1% |
| 2 | Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper | | 1% |
| 3 | journal.iainlhokseumawe.ac.id Internet Source | | 1% |
| 4 | repository.umsu.ac.id Internet Source | | 1% |
| 5 | docplayer.info Internet Source | | 1% |
| 6 | repository.uinjambi.ac.id Internet Source | | 1% |
| 7 | id.scribd.com Internet Source | | 1% |
| 8 | eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source | | 1% |
| 9 | adoc.pub Internet Source | | 1% |

Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup

**Identits Mahasiswa**

Nama : Nadila
Npm : 2002090090
Tempat /Tgl Lahir : Kuala Indah / 14 Januari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 4 Dari 4 Bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Dusun 1 Kuala Indah Padang Serunai
Email : ndila6927@gmail.com
Nama Orang Tua
Ayah : Badris
Ibu : Salmah
Pendidikan
Sd :SD Negeri 014717 Kuala Indah (Lulus Tahun 2014)
Smp : SMP N 4 Sei Suka (Lulus Tahun 2017)
Sma : SMA N 1 Sei Suka (Lulus Tahun 2020)
Kuliah : PGSD Universita Muhammdiyah Sumatera Utara
(Lulus Tahun 2024)