

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* *EDUKASI*
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V
SD AR-RAHMAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

DEWI PUJIAWATI
NPM. 2102090252



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**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.umshu.ac.id> E-mail: fkip@umshu.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 Kamis, Tanggal 07 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dewi Pujiawati
NPM : 2102090252
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Ar-Rahman

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

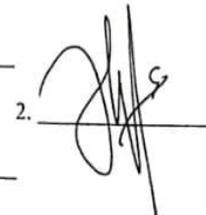

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., 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.umhsu.ac.id> - email: fkip@umhsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Dewi Pujiawati
NPM : 2102090252
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman
Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprohensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, 3 Juli 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita 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.umhsu.ac.id> E-mail: fkip@umhsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dewi Pujiawati
NPM : 2102090252
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman

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

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
Selasa / 10 Juni 2025	Revisi BAB IV		
Kamis / 12 Juni 2025	Revisi BAB IV - Data		
Senin / 16 Juni 2025	Revisi Data Penelitian		
Rabu / 18 Juni 2025	Revisi Internal dan Eksternal		
Senin / 23 Juni 2025	Jumpan ada nama siswa dan jumlah Sampel		
Senin / 30 Juni 2025	Revisi Kesimpulan		
Kamis / 03 Juli 2025	ACC Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 3 Juli 2025
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 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dewi Pujiawati
NPM : 2102090252
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman" Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Dewi Pujiawati



ABSTRAK

DEWI PUJIAWATI, NPM 2102090252. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman.

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Ar-Rahman penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *game edukasi* berupa media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas V SD Ar-Rahman. Teknik dalam pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen tes. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t test yang didahului dengan uji validitas dan reliabilitas. Data 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 berikan 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 pre-test 50,2 sedangkan pada post-test 80,6. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi* berupa media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Ar-Rahman.

Kata Kunci: Game Edukasi, Puzzle, Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman**”. Pada kesempatan kali ini, penulis mampu menyelesaikan skripsi sebagai syarat akhir perkuliahan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan dan hati peneliti sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang

Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi peneliti dalam menyusun skripsi
8. Ayahanda **Ponimin** dan Ibunda **Walinem.** Dengan segala hormat dan kasih sayang, peneliti ingin mengucapkan ribuan terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada peneliti. Tanpa bantuan moral, material dan motivasi dari Ayahanda dan Ibunda, peneliti tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Peneliti menyadari bahwa banyak sekali kekurangan peneliti sebagai anak, mungkin peneliti tidak pandai menunjukkan rasa kasih sayang, tetapi semoga dengan ini peneliti dapat membanggakan ayahanda dan ibunda serta peneliti berharap ayahanda dengan Ibunda selalu menemani di setiap perjalanan dan proses peneliti.
9. Bapak **Drs. Yahya Syamsuddin. MA.** Selaku kepala sekolah SD Ar-Rahman Medan, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya

telah memberikan peneliti izin penelitian di sekolah tersebut.

10. Ibu **Dra. Lilis Suryani**. Selaku wali kelas lima, peneliti mengucapkan terimakasih telah membantu peneliti selama penelitian.
11. Abangda **Supriadi, Sutrisno, Purwanto, S.T, Indra Saputra S.T**. Dengan kasih sayang, peneliti ingin mengucapkan terimakasih karena telah menjadi penyemangat serta selalu memberikan arahan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kakak **Sri Purnama dan Rafika Aina Lubis A.Md. Keb**. Dengan kasih sayang dan cinta, peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih karena telah menjadi penyemangat peneliti dan menjadi tempat peneliti bercerita.
13. Saudara **Muhammad Ihsan Siddiq**. Dengan kasih sayang, peneliti mengucapkan banyak terimakasih karena telah menjadi sahabat peneliti dari zaman SMP/SMA sampai sekarang yang telah membantu peneliti selama menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih baik dari segi waktu, materi, dan mental telah menemani peneliti dalam menyelesaikan tugas di perkuliahan.
14. Saudari **Indah Lestari Tanjung, S.Pd, Andryana Tanjung S.Pd, Wahyuti Situmeang S.Pd, Aisyah Balqis Isnaini S.Pd, Nurmayasari S.Pd**. Peneliti mengucapkan terimakasih karena telah menjadi sahabat peneliti.
15. Saudara/i terkhusus kelompok **Mangkubumi** Pertukaran Mahasiswa Merdeka (**PMM**) Universitas PGRI Yogyakarta. Peneliti mengucapkan terimakasih serta salam kasih sayang, salam rindu dari peneliti, nama

mangkubumi inshaAllah akan peneliti abadikan.

16. Bapak Bachtiar Ginting, Bapak Kardopa Sitepu, saudara/i KKN Tematik UMSU 2024. Peneliti mengucapkan terimakasih telah memberikan peneliti pelajaran hidup sudah menjadi keluarga selama 4 bulan dan selalu mengingatkan peneliti agar cepat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Peneliti berharap semoga skripsi ini tidak hanya berguna sebagai syarat kelulusan S1 peneliti tetapi bermanfaat untuk pembaca, Peneliti berserah diri dan berdo'a kepada Allah SWT semoga skripsi ini dapat berguna bagi kita semua.

Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Medan, 03 Juli 2025

DEWI PUJIAWATI
2102090252

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
2.1. Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1. Hakikat Media.....	9
2.1.2. Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi	13
2.1.3. Media Puzzle	14
2.1.4. Keterampilan Berpikir Kritis.....	23
2.1.5. Indikator Keterampilan Berfikir Kritis.....	26
2.1.7. Kerangka Konseptual	31
2.1.8. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel.....	35
3.4 Variabel Penelitian	36
3.5. Instrumen Penelitian.....	36
1. Tes Essai	36
3.6. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Validitas	38

2. Uji Reliabilitas	39
3. Uji Hipotesis	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	42
4.2. Deskripsi Hasil Data Penelitian	46
4.3. Pengujian Hipotesis.....	49
4.4. Pembahasan Dan Diskusi Hasil Penelitian	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1.KESIMPULAN	53
5.2. SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Indikator Berpikir Kritis.....	26
Table 2.2 Indikator Berpikir Kritis.....	26
Tabel 3.1 Indikator Berfikir Kritis	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Piramida Makanan.....	68
Gambar 2. Rantai Makanan Ekosistem Sawah	69
Gambar 3. Rantai Makanan Ekosistem Laut.....	69
Gambar 4. Hubungan makan dan di makan antar makhluk hidup.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	60
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas	60
Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas	65
Lampiran 4 Tabulasi Hasil Tes Validitas.....	66
Lampiran 5 Data Hasil Nilai Pre-test Pos-test	69
Lampiran 6 Materi Pembelajaran.....	70
Lampiran 7 Lembar Tes Soal Essai	76
Lampiran 8 Kunci Jawaban.....	77
Lampiran 9 Lembar Jawaban Siswa Pre Test	88
Lampiran 10 Lembar Jawaban Siswa Post Test.....	82
Lampiran 11 Dokumentasi Gambar Penelitian di SD Ar-Rahman.....	90
Lampiran 12 Dokumentasi Daftar Riwayat Hidup Peneliti	92

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses belajar yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam bidang intelektual, emosional, sosial, dan moral, agar individu dapat berperan dengan maksimal dalam kehidupan sosial dan profesional. Pendidikan yang baik akan mempengaruhi kemajuan setiap orang. Proses pendidikan bisa dilihat di lingkungan sekolah, di mana guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, perkembangan pendidikan akan mencapai prestasi siswa yang lebih baik lagi. Oleh karena itu perkembangan pendidikan membutuhkan para guru yang terlibat dalam peningkatan kualitas pembelajaran siswa.

Dalam proses pembelajaran peran guru sangat penting kaitannya, untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran maka guru harus melakukan pendekatan kepada siswa agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik. Ketika terjalin komunikasi dan interaksi yang baik maka terciptalah kelas yang efektif dan kondusif. Guru juga berperan dalam keaktifan siswa pada pembelajaran, kemudian siswa juga diharapkan aktif dan harus mampu mengembangkan pengetahuannya melalui arahan serta bimbingan dari guru yang berarti guru hanya sebagai fasilitator atau pembimbing siswanya.

Kurikulum Merdeka Belajar hadir diharapkan untuk menambah pengetahuan beserta pengalaman belajar siswa melalui inovasi yang

dikembangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi belajar yang diperlukan pada kehidupan masa kini. Sekolah Dasar sebagai wadah utama dalam menempuh pendidikan, maka guru diharapkan menjadi garda terdepan agar siswa memiliki kemampuan serta keterampilan yang memadai dalam proses pendidikan agar nantinya siswa mampu menghadapi tantangan pendidikan di jenjang berikutnya. Tidak hanya itu, guru juga dituntut dalam membangun mental siswa, siswa tidak hanya membayangkan materi secara ilustrasi tetapi guru juga melakukan keterampilan yang dipraktikkan langsung kepada siswa untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa yang berguna pada pemecahan masalah siswa di sekolah tempat mereka berkonsentrasi.

Menurut pendapat Dewey "Berpikir kritis adalah bentuk berpikir yang penuh perhatian, reflektif, dan terorganisir, yang digunakan untuk memecahkan masalah yang relevan dan penting". Walsh (dalam Ilham, 2020) 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. Melatih siswa dalam berpikir kritis bisa ditemui pada lingkungan sekolah seperti penerapan melalui pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Berpikir kritis pada masa sekarang sangat wajib di miliki oleh setiap siswa. Namun sangat di sayangkan sebagian masyarakat masih tabu mengenai keterampilan berpikir kritis karena pada dasarnya kemampuan berpikir kritis ini terbentuk oleh kebiasaan yang dilakukan secara terus-menerus.

cBanyak kasus yang memandang bahwa pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sulit untuk dipahami dan materinya cenderung membosankan. Terkhusus pada kenyataan di lapangan guru tidak mengajak siswa untuk mampu melatih keterampilan berpikir kritis. Disebabkan oleh guru yang belum terampil dalam mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran dan hanya terfokus pada penyampaian materi.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar melatih keterampilan berpikir kritis siswa, karena keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis serta mengevaluasi terhadap penerimaan informasi ataupun masalah-masalah siswa baik di lingkungan sekolah maupun tidak. Dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar guru dapat berperan penting untuk melatih keterampilan berpikir siswa melalui materi-materi IPAS yang di bingkai dalam pembelajaran yang menarik.

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPAS di mata siswa kurang diminati penyebabnya kurangnya pengetahuan tentang game edukasi dan guru belum memanfaatkan dengan maksimal media pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu guru juga jarang mendampingi siswa dalam melakukan praktek langsung dalam proses pembelajaran serta kurangnya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa sehingga daya kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang dilatih akibatnya keterampilan berpikir kritis siswa masih lemah.

Selain itu, Fakta selanjutnya adalah pada pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru, contohnya guru sangat sering menggunakan metode

ceramah dalam proses pembelajaran dan tidak mengajak siswa untuk terus aktif. Selain itu guru juga diharapkan mengenal game-game yang dapat memicu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat PLP 3 yang dilakukan, ternyata masih banyak ditemukan masalah nilai IPAS di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran yang telah disampaikan guru serta kurang menyimak materi yang sudah diberikan guru dan guru belum memanfaatkan media yang berbasis game edukasi yang menyebabkan pembelajaran hanya terfokus pada penyampaian materi yang bersumber dari buku. Ketika siswa tidak diajak berperan aktif dalam pembelajaran maka melemah konsentrasi siswa tersebut.

Disamping itu, ketika guru selesai menjelaskan materi bahkan tidak ada siswa yang bertanya dan siswa ragu dalam memunculkan pertanyaan yang disebabkan siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan guru. Keterampilan berpikir kritis pada siswa akan terlatih apabila interaksi dan kedekatan antara guru dengan siswa dapat terjalin. Guru diharapkan dapat memahami bagaimana karakter dan kondisi siswa serta guru bisa berinovasi terhadap pembelajaran, karena semakin berkembang zaman maka seharusnya berkembang pula keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bisa mendorong siswa untuk mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game**

Edukasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa kelas V SD Ar-Rahman dalam mengikuti pembelajaran IPAS materi cahaya dan sifatnya, materi ekosistem, materi magnetik dan teknologi, materi lingkungan sekitar karena siswa memandang bahwa pembelajaran IPAS materi tersebut sulit untuk dipahami dan membosankan.
2. Kurangnya interaksi langsung siswa pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan kurang melatih keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS materi cahaya dan sifatnya, materi ekosistem, materi magnetik dan teknologi, materi lingkungan sekitar.
3. Penggunaan metode yang hanya berfokus ke materi serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis game, karena guru belum berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi pada pembelajaran IPAS materi cahaya dan sifatnya, materi ekosistem, materi magnetik dan teknologi, materi lingkungan sekitar.
4. Media pembelajaran berbasis game edukasi *puzzle* ekosistem belum pernah digunakan di kelas V SD Ar-Rahman.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah karena luasnya materi IPAS, maka penulis hanya membahas materi ekosistem di Kelas V SD Ar-Rahman Tj Gusta Kecamatan Helvetia Kota Medan. Pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Keterampilan Berpikir Kritis Siswa sebelum menggunakan media *Puzzle* materi Ekosistem di kelas V SD Ar-Rahman.
2. Bagaimana Keterampilan Berpikir Kritis Siswa sesudah menggunakan media *Puzzle* materi Ekosistem di kelas V SD Ar-Rahman.
3. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media *puzzle* Ekosistem terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di SD Ar-Rahman.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai penulis adalah :

1. Mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS sebelum menggunakan media *Puzzle* yang berisi materi Ekosistem di kelas V SD Ar-Rahman.
2. Mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS setelah menggunakan media *Puzzle* yang berisi materi Ekosistem di kelas V SD Ar-Rahman.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Puzzle* Ekosistem terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS materi Ekosistem di kelas V SD Ar-Rahman.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di harapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan inspirasi media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidik dan kualitas proses pembelajaran yang berpengaruh pada mutu sekolah.

3. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian diharapkan siswa mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan mendapatkan hasil belajar IPAS yang optimal.

4. Bagi Peneliti

Sebagai motivasi peneliti untuk terus belajar dan memberikan ilmu serta solusi yang bermanfaat pada dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Media

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ilmu, dkk. 2020).

(Husein, 2020) Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, "media" dan "pembelajaran". Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahasa Arab, sinonim kata media adalah *wasa'il* yang berarti sarana ataupun jalan.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan, dkk. 2021).

Menurut Durmus (dalam Latifa, dkk. 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.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai guru dalam proses pembelajaran guna mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan membantu guru untuk menyampaikan informasi maupun materi dan memotivasi siswa untuk semangat serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

2.1.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Magdalena I. D., (dalam Gemilang dan Listiana. 2020) ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain; Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur).

Ditinjau secara teoritis, macam-macam media pembelajaran bahasa Arab terdapat tiga macam yaitu, audio (*Al-Sam''iyyah*), visual (*Al-Bashoriyah*), dan audio visual (*Al-Sam''iyyah Al-Bashoriyyah*) Jenis-jenis media pembelajaran diperlukan bagi pengajar untuk dapat membuat para siswanya semakin bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses

belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar- mengajar. Sehingga, kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang bisa kita manfaatkan.

Menurut Oktaviatna (dalam Ilhami, dkk. 2022) Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan pada saat ini adalah *puzzle*. Penggunaan media pembelajaran berupa game dapat dilakukan untuk membuat Lingkungan belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berupa game dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif, selain itu penggunaan media pembelajaran berupa game juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

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.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media visual, audio, audio-visual, tekstual, dan interaktif kemudian pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan, dan preferensi siswa sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.1.3. Fungsi Dan Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu. Media pembelajaran dapat menyelesaikan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro (Hasan, dkk. 2021).

Menurut Azhar Arsyad dalam kutipan Yaumi, ada empat alasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) memenuhi kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global. Disamping itu, urgensi penggunaan media pembelajaran juga dapat ditinjau dari pengaruhnya terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, pengaruhnya terhadap kemampuan pengajar dalam mengajar, dan pengaruhnya dalam menciptakan suasana pembelajaran tertentu (Husein, 2020).

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

Fokus utama dalam hal penggunaan media adalah media tersebut berguna dalam menunjang proses belajar dan pengajaran agar suatu materi yang diberikan dapat tersampaikan secara efektif dan mudah diterima oleh peserta didik tanpa membuat peserta didik merasa bosan (Gemilang dan Listiana 2020).

Maka menurut pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar, motivasi, dan melatih siswa berpikir kritis.

2.1.2. Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

2.1.2.1. Pengertian Game Edukasi

Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah (Gemilang dan Listiana 2020).

Menurut Dony Novaliendry (dalam Gemilang dan Listiana, 2020) game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk mengajak siswa

mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dan melatih kemampuan serta memotivasi siswa dalam memainkannya dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran. Keberadaan game edukasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan karena didalam game edukasi tersebut terdapat hal menarik yang menimbulkan perasaan senang dalam mengaksesnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan game edukasi dapat mengajak siswa untuk berpikir kritis dan tidak gagap teknologi (gaptek).

Menurut Permana dalam (Gemilang dan Listiana, 2020) Game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi unsur muatan pendidikan dan pengajaran. Selain itu, game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai pendidikan melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

2.1.3. Media Puzzle

2.1.3.1 Pengertian Media Puzzle

Menurut Riduwan dalam (Ilhami, dkk. 2022) Puzzle adalah media permainan merakit potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi sebuah gambar yang utuh.

Puzzle adalah sebuah gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian gambar untuk mengasah kemampuan berpikir, kesabaran dan mengaktifkan siswa (Afra, dkk. 2020).

Puzzle adalah sebuah permainan yang memerlukan pemikiran dan penyelesaian masalah untuk mencapai tujuan tertentu. Puzzle dapat berupa teka-teki, permainan logika, atau permainan yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis. Puzzle seringkali digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitas (Hommel, 2020).

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.

Maka dapat disimpulkan puzzle adalah Media puzzle ini memiliki model penyelesaian dengan cara menyusun potongan-potongn gambar menjadi suatu gambar kesatuan yang utuh. Media puzzle dapat dikatakan media visual 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. Media puzzle yang di gunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2.1.3.2. Manfaat Penggunaan Media Puzzle

Permainan puzzle memiliki tujuan sebagai berikut: 1) permainan puzzle bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif; 2) Permainan puzzle dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak. Media puzzle terdiri dari potongan gambar , kata-kata , kotak dan angka yang membentuk suatu pola tertentu (Yunita dan Supriana, 2021).

Menurut Nurul Husna1 (dalam Maulidah, 2021) Puzzle sejenis game yang berbentuk metode bermainnya ialah dengan menyusunnya sehingga gambar tersusun lengkap dengan tujuan dapat meningkatkan keahlian kognitif serta dapat memecahkan permasalahan bersama teman sekelompok.

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.

Media puzzle menurut(Amalia and Patiung, 2021) adalah media yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi dan emosional anak.

Maka dapat disimpulkan bahwa manfaat puzzle adalah media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar serta

melatih konsentrasi, melatih kognitif dan berpikir kritis. Memecahkan game dengan cara menyusun potongan-potongan menjadikannya gambar yang utuh.

2.1.3.3. Jenis-jenis Puzzle

Adapun jenis puzzle menurut (Kelas, dkk. 2022) :

1. *Puzzle Angka* *Puzzle Angka Mainan* ini berfungsi untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.
2. *Puzzle Geometri* merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenai bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak dilatih untuk mencocokkan keping puzzle geometri sesuai dengan papan *puzzle* nya.
3. *Puzzle Mainan* untuk anak dengan bentuk buah, juga dapat memperkenalkan macam-macam bentuk dan nama buah kepada anak. Sehingga mendapat manfaat ganda untuk anak. Permainan anak model seperti ini, yang perlu diperhatikan adalah tunjukkan terlebih dahulu kepada bentuk yang utuh dari gambar buah tersebut, kemudian lepaskan pecahan puzzle nya dan acaklah. Kemudian perintahkan anak untuk menyatukan pecahan-pecahan tersebut sesuai bentuk utuh yang seperti ditunjukkan diawal.
4. *Puzzle Hewan* bentuk hewan ini dapat berupa bentuk asli hewan atau dapat juga berupa bentuk animasi dari hewan tersebut. Agar

anak lebih menarik dengan gambar puzzle hewan, lebih baik menggunakan gambar bentuk animasi.

Adapun jenis-jenis puzzle menurut Sunarti (dalam Kelas, dkk. 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*.

Menurut (Hermawan and Herumurti n.d.) dalam perkembangannya, terdapat 3 jenis game *puzzle* yang banyak dikembangkan yaitu: *logic puzzles*, *word puzzles* dan *visual puzzles*.

Menurut (dalam Anon, 2021) Jenis-Jenis *Puzzle* adalah sebagai berikut :

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* yaitu 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. *Crosswords Puzzle* yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis *puzzle* sangat beragam dan guru dapat di memilih *puzzle* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa semakin cocok penerapan *puzzle* maka pembelajaran dengan media bisa dikatakan sukses.

Puzzle jenis rantai makanan, ekosistem adalah alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan penyelesaian masalah. Dengan menggunakan *puzzle* ini, individu dapat memahami hubungan antara komponen-komponen dalam ekosistem, serta bagaimana perubahan pada satu komponen dapat mempengaruhi komponen lainnya. Selain itu, *puzzle* ini juga dapat membantu individu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, seperti analisis argumen, evaluasi informasi, dan penyelesaian masalah.

2.1.3.4. Langkah-langkah Media Puzzle

Menurut (Nadila, 2024) Langkah –langkah atau prosedur yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan 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 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 pemaianan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paing 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.

Adapun langkah-langkah penerapan puzzle menurut (Ingki, dkk. 2023) :

1. Guru menempelkan gambar di papantulis dan siswa mendengarkan pennjelasan guru tentang materi rantai makanan dan ekosistem.
2. Siswa bertanya jawab tentang materi rantai manakanan.
3. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, pada 3 kelompok berisikan 5 siswa dan pada 1 kelompok terahir berisikan 6 siswa.
4. Siswa di minta untuk menyusun puzzle (potongan gambar dan isi materi) yang telah diberikan oleh guru.
5. siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok.

6. Setelah itu guru akan memberikan tugas tambahan berupa 5 soal untuk memastikan materi yang di sampaikan telah di sampaikan dengan baik.

Kemudian, dalam pelaksanaannya di kelas biasanya guru menerapkan beberapa langkah dalam menggunakan puzzle yang akan dimainkan. Menurut Raisatun Nisak (dalam Nisa, dkk. 2024), kegiatan yang dilakukan guru pada pelaksanaan dalam menggunakan *puzzle* secara berkelompok yaitu 1) seorang guru terlebih dahulu menetapkan peraturan dalam penggunaan. Bermain dengan media *puzzle* akan dilakukan dengan membagi kedalam beberapa kelompok, 2) sebelum dimulai, lakukan pembagian kelompok. Dimana setiap kelompok terdiri dari lima orang anggota kelompok, 3) siapkan *puzzle* kedalam amplop untuk dibagikan kepada masing-masing kelompok, 4) beri waktu pada saat permainan dimulai, misal dibatasi 15 menit, 5) perwakilan dari masing-masing kelompok melingkari meja dan mendekat pada amplop yang berisikan *puzzle* yang dibagikan, 6) masing-masing kelompok kemudian menyelesaikan *puzzle* yang sudah didapat dan dikerjakan secara berkelompok bersama-sama dengan anggota kelompoknya, dan 7) saat peserta didik menyusun *puzzle* bersama kelompoknya, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar yang sedang disusun.

2.1.3.5. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Menurut (Tiasaji, dkk. 2023) Kelebihan Media Puzzle Setelah menerapkan Puzzle di kelas, terdapat kelebihan dalam penggunaan media ini:

1. Terjangkau bagi semua siswa.

2. Dapat menjadi solusi bagi sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya menggunakan handphone di kelas.
3. Mudah diterapkan dan menyenangkan bagi siswa.
4. Tidak berbayar.
5. Melatih kerja sama, musyawarah, berpikir cepat tepat, dan meningkatkan semangat siswa.
6. Melatih psikomotorik siswa dalam kelas.
7. Membuat suasana kelas yang menyenangkan.
8. Siswa bermain sambil belajar.
9. Meningkatkan solidaritas antar siswa.

Terdapat beberapa kekurangan, diantaranya :

1. Jika pembagian kelompok tidak rata, maka skor yang didapatkan tidak seimbang.

Menurut (Ernis, dkk. 2021) Kelebihan Media Puzzle adalah Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran. Melatih berimajinasi dan menyimpulkan. Melatih daya ingat siswa. Meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri). Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa. Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Sedangkan kekurangan media Puzzle ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun puzzle. Media puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual). Gambar yang terlalu

kompleks kurang efektif untuk pembelajaran. Menuntut kreativitas pengajar. Kelas menjadi kurang terkendali.

Menurut Ali (dalam Khotimah, dkk. 2023) terdapat syntax atau langkah-langkah dalam model pembelajaran *Crossword Puzzle*, model ini pun mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya: Kelebihan: 1) Melalui model pembelajaran *crossword puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya tinggi pada setiap siswa; 2) Secara keseluruhan model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkannya hasil belajar; 3) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju. Kekurangan: 1) Model pembelajaran *crossword puzzle* ini setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang kesinambungan.

Jadi, dapat disimpulkan kelebihan media *puzzle* : meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan logis, serta memotivasi siswa untuk belajar. Kekurangan media *puzzle*: memerlukan waktu yang lama untuk menyelesaikan, dan dapat membuat siswa frustrasi jika terlalu sulit.

2.1.4. Keterampilan Berpikir Kritis

2.1.4.1. Pengertian keterampilan Berfikir Kritis

Menurut Hidayat (dalam Anggraeni, dkk. 2022) keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir dalam tingkatan

yang lebih kompleks serta dapat dipahami oleh akal dan logika dalam suatu permasalahan untuk menganalisis dan mengevaluasi.

Menurut Zubaidah (dalam Anggraeni, dkk. 2022) berpikir kritis memiliki arti yaitu merancang penilaian atau evaluasi yang rasional. Menurut pandangannya bahwa berpikir kritis digunakan sebagai kriteria dalam menilai kualitas hingga menyusun suatu kesimpulan dari suatu karya atau tulisan orang lain berupa pernyataan, ide atau gagasan, dimulai dari hal sederhana hingga yang lebih kompleks.

Sementara itu, Menurut Enis (dalam Suroiha, dkk. 2022) menambahkan definisi umum komponen tujuan berpikir kritis, yaitu, “*Reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do.*” Dapat diartikan bahwa, berpikir kritis haruslah masuk akal dan berdasarkan logika, pemikiran introspektif akan berpusat pada pengambilan keputusan apa yang harus dipercaya dan apa yang harus dilakukan.

Sedangkan menurut Christina & Kristin (dalam Saputri, 2020) Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan sebuah masalah dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Simpulan dari pendapat ahli tentang keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis,

mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis dan rasional untuk membuat keputusan yang tepat.

2.1.4.2. Tujuan Berfikir Kritis

Tujuan keterampilan berpikir kritis bagi peserta didik adalah untuk membekalinya agar dapat berbaur di lingkungan masyarakat. dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis ini salah satunya melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang menerapkan aktivitas seperti saling bertukar pendapat, berdiskusi kelompok, serta bekerja sama untuk mengambil suatu kesimpulan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki (Anggraeni, dkk. 2022). Tujuan berpikir kritis untuk menilai suatu pemikiran, menafsir nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik suatu pemikiran dan nilai tersebut (Cahyani, dkk. 2021).

Tujuan berpikir kritis yaitu agar siswa mampu memahami argumentasi-argumentasi yang disampaikan oleh guru dan teman-temannya, supaya siswa mampu menilai argumentasi/pendapat tersebut secara kritis, membangun dan mempertahankan argumen yang dibangun secara sungguh-sungguh dan meyakinkan. Siswa dapat memiliki pendirian tersendiri yang memicu rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki, sehingga bisa dijadikan sebagai ajang dalam meningkatkan kemampuan atau potensi yang dimiliki disertai munculnya karakter yang membangun tingkat kepercayaan diri (Wulandari, dkk. 2023).

Menurut Sapriya, dalam (Cahyani, dkk. 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.

Maka dapat disimpulkan menurut pendapat ahli di atas, berpikir kritis adalah ketika siswa mampu berpikir secara sistematis serta berpikir secara logika serta mampu menggali informasi dari pembelajaran yang telah di salurkan oleh guru. Berpikir kritis adalah proses berpikir yang sistematis, logis, dan analitis untuk mengevaluasi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah yang kompleks. Dalam era informasi yang semakin kompleks dan dinamis, kemampuan berpikir kritis menjadi sangat penting untuk membedakan informasi yang akurat dan yang tidak akurat.

2.1.5. Indikator Keterampilan Berfikir Kritis

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

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	Meliputi 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 : Ernis (dalam Putri Agviolita, dkk. 2022)

Menurut Ardiyanti dalam (Anggraeni, dkk. 2022) berpikir kritis terdapat indikator-indikator dari hasil uraian yang memiliki lima aspek keterampilan berpikir, diantaranya yaitu :

Table 2.2 Indikator Berpikir Kritis

NO	Indikator	Aspek Kelompok
1	Melaporkan hasil observasi	Untuk bisa melaporkan hasil observasi tentu peserta didik harus melakukan observasi terlebih dahulu, observasi ini bisa dilakukan dengan mengamati dan menganalisis lingkungan sekitar serta melakukan percobaan secara nyata
2	Merumuskan pertanyaan	Dalam merumuskan pertanyaan siswa bisa mencermati pengetahuan yang dia miliki dan merumuskan apa yang belum dipahami dalam sebuah kalimat berupa pertanyaan
3	Menggeneralisasikan data, tabel, dan grafik	Maksud dari menggeneralisasikan disini yaitu siswa dapat membentuk suatu gagasan dari hasil pemikirannya baik berupa data,tabel, maupun grafik. Data, tabel, dan grafik tersebut diperoleh dari hasil menelaah, observasi, serta pemikiran berdasarkan situasi dalam memecahkan suatu permasalahan
4	Menjawab pertanyaan "mengapa?"	siswa dapat menjelaskan suatu jawaban dari sebuah pertanyaan secara spesifik dan

		objektif berdasarkan hasil analisis dan pemikiran berupa fakta, serta situasi yang terjadi secara nyata meliputi sebab akibat yang terjadi
5	Menarik Kesimpulan	Menarik kesimpulan pada keterampilan berpikir kritis harus berdasarkan analisa, observasi, dan kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan secara realistis berdasarkan fakta.

Sumber : Ardiyanti (dalam Anggraeni dkk., 2022)

2.1.6 Penelitian Relevan

Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian (Mirna, dkk. 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 (Wulandari, dkk. 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.

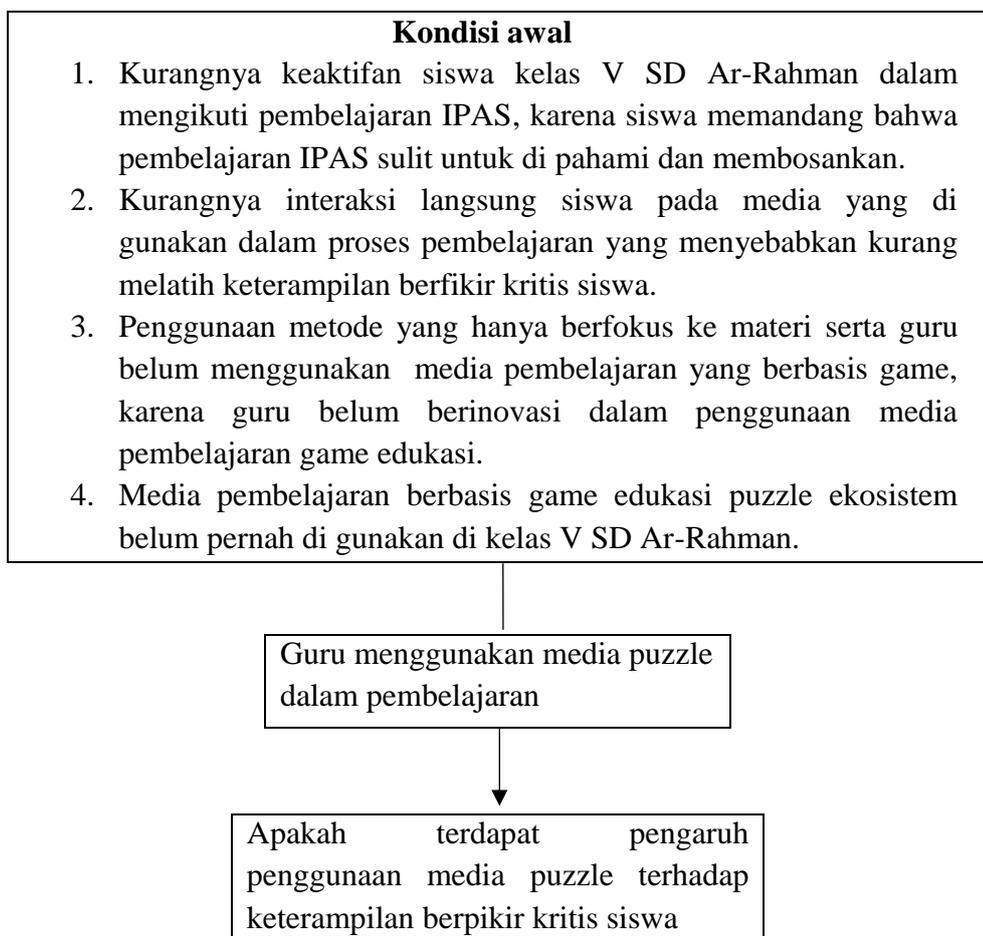
Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian (Ermaita, 2019) Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Penelitian ini dilatar belakangi masalah rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan perencanaan, tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk pengambilan keputusan guna pengembangan lebih lanjut. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada siklus I belum berhasil dengan memperoleh keterampilan berpikir kreatif sebesar 60,71%. Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% atau naik 21,43% dari siklus I. Pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan hasil keterampilan keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 88,4% atau naik 6,26% dari siklus II. Dengan demikian penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dinyatakan berhasil dan penelitian dicukupkan sampai pada siklus III.

Maka berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media *puzzle* dapat berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mencari pengaruh media game edukasi berupa *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SD Ar-Rahman.

2.1.7. Kerangka Konseptual

Seperti pada kenyataannya dalam pembelajaran materi IPAS kelas V di SD Ar-Rahman belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik yang berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa yang bisa dikatakan kurang terlatih. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka konseptual menyajikan konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan di teliti.

Gambar 2.3 Kerangka Konseptual



2.1.8. 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 V SD Ar-Rahman.
- b. H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas kelas V SD Ar-Rahman.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

(Muhajirin dkk, 2024) mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. penelitian ini dilakukan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan pretest mengenai hasil belajar siswa untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian kelas eksperimen akan diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan Media Game Edukasi berupa *Puzzle* bergambar ekosistem.

Tabel 3.1 One-Group Pretst-Posttest Design



Sumber : (Setiawan, 2022)

Keterangan :

- O₁ : Nilai Pretest (Sebelum di beri Treatment)
- X : pemberian treatment kepada siswa
- O₂ : nilai posttest (setelah diberikan Treatment)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Ar-Rahman Jl. H. Abdul Manaf Lubis NO. 58, Kecamatan Medan Helvetia.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025. Kegiatan ini dilakukan selama tujuh bulan, yaitu dari bulan Februari 2025- Agustus 2025.

Table 3.2 Rincian dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt
1	Pengajuan Judul	■						
2	Acc Judul							
3	Penyusunan Proposal	■						
4	Bimbingan Proposal	■						
5	ACC Proposal		■					
6	Seminar Proposal		■					
7	Pelaksanaan Penelitian			■	■	■		
8	Pengelolaan Data, Analisis Data, Dan Penyusun Laporan.					■	■	
9	ACC Sidang						■	
10	Sidang Meja Hijau							■

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Candra Susanto, dkk. 2024) populasi penelitian mengacu pada semua unit analisis yang memiliki ciri variabel atau mempunyai hubungan bermakna dengan isu penelitian. Populasi penelitian mengacu pada keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang menjadi fokus penyelidikan. Menurut (Sugiyono, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 1 kelas yaitu kelas V di SD Ar- Rahman . Siswa kelas V dipilih karena pada tingkat ini materi pembelajaran IPAS mulai lebih kompleks dan siswa yang terampil dalam berfikir kritis.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk tujuan penelitian. Sampel harus representatif, akurat, dan efisien untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat digeneralisir ke populasi (Kuncoro, 2023).

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang menjadi anggota populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh.

Menurut Sugiyono (2020) Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30, atau peneliti ingin membuat generalisasi yang sangat kecil. Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Ar-Rahman berjumlah 15 orang.

3.4 Variabel Penelitian

1. Variabel (X1), dalam penelitian ini yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle.
2. Variabel (X2), dalam penelitian ini yaitu setelah menggunakan media pembelajaran puzzle.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. menurut arikunt (dalam Asiva Noor Rachmayani, 2020). Instrumen penelitian dapat diartikan pula sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Adanya yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah tes.

1. Tes Essai

Tes yang digunakan berupa soal esai yang terdiri dari 10 soal. Dari tes yang terkumpul akan dianalisis perolehan nilainya berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di sekolah. Tes yang digunakan berupa soal esai yang terdiri dari 10 soal yang telah divalidasi tes yang digunakan berupa esai disebabkan agar dapat mengukur keterampilan berfikir kritis siswa secara keseluruhan dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan saat plp 3 di SD Ar-

Rahman kelas v sebagai siswa kurang aktif serta menggunakan soal berupa essai agar mengefesienkan waktu.

Table 3.3 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	Meliputi 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 Ernis (dalam Putri Agviolita dkk., 2022)

Keterangan :

C1 : Mengingat (Remember)

C4 : Menganalisis

C2 : Memahami (Understand)

C5 : Mengevaluasi

C3 : Mengaplikasikan (Apply)

C6 : Menciptakan

Table 3.4 Kategori Penilaian Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Interval	Kategori
86-100	Sangat baik
71-85	Baik

61-70	Cukup
≤ 60	Rendah

Sumber : Buku Pegangan Guru

3.6. Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan teknik analisis data yang berupa analisis data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulannya. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan :

1. Uji Validitas

Menurut Ghozali (dalam Sanaky, 2021) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Keputusan pengujian validitas item didasarkan sebagai berikut :

1. Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq \alpha (0,05)$, maka tes dinyatakan valid
2. Jika $\text{sig (2-tailed)} > \alpha (0,05)$, maka tes dinyatakan tidak valid

Menurut Wahyono dalam Ramadhani, 2021:138) adapun langkah-langkah uji validitas dengan menggunakan SPSS antara lain sebagai berikut

- a. Buka SPSS versi 26.0 for windows
- b. Klik *variabel view* isikan data soal
- c. Klik *data view* isikan data atau soal
- d. Buka *variabel view*, ketik "Total" pada name setelah soal terakhir
- e. Klik *data view*, klik *transform*, kemudia klik *compute variabel*.

- f. Ketikkan “total” pada target variabel, pindahkan soal ke sebelah kanan
(*kolom numeric expression*)
- g. Lalu klik ok, akan keluar output total skor.
- h. Klik analyze correlate bivariate.
- i. Pindahkan semua soal 1-20 dan total ke kolom variables, pada correlation coefficient, kemudian centang pearson.
- j. Kemudian Klik ok.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability. Pengertian dari reliability (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran adapun interpretasi adalah sebagai berikut:

- Antara 0,800 sampai 1,00 = sangat tinggi
- Antara 0,600 sampai 0,800 = tinggi
- Antara 0,400 sampai 0,600 = cukup
- Antara 0,200 sampai 0,400 = rendah
- Antara 0,00 sampai 0,200 = sangat rendah

Adapun langkah-langkah reliabilitas dengan menggunakan SPSS antara lain sebagai berikut

1. Buka SPSS
2. Klik variabel view, isikan data
3. Klik data view, isi data
4. Klik analyze, kemudia klik scale, kemudia klik reability analysis.

5. Masukkan soal – soal ke kolom items
6. Klik OK

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (Paired Sample T Test). Uji T Paired Sample ini disebut uji dua sample yang berpasangan. Dikatakan berpasangan karena kelompok sample yang di uji memiliki perlakuan yang berbeda namun merupakan individu yang sama (Rusman 2015:77). Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20 for windows dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Apabila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Rusman (2015:78) menyatakan langkah-langkah uji t (Paired Sample Test) data dengan menggunakan SPSS versi 20 for windows adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS, lalu pilih Variable View kemudian ketikkan nama variable yang akan diolah yaitu pretest dan posttest.
2. Kemudian masuk dalam Data View lalu ketikkan data yang sudah diperoleh baik variable pretest maupun Posttest.

3. Setelah itu klik Analyze dan pilih menu Comopare Means lalu klik Paired Sample T Test pada menu sehingga kotak dialog Paired- Sample T Test muncul.
4. Lalu klik Variable pretest dan posttest sehingga kedua tersebut terblok kemudian tekan tombol panah sehingga tersebut muncul pada kotak Paired Variables.
5. Setelah itu klik Options sehingga kotak dialog Independen-Sample T Test:Options muncul. Secara otomatis tingkat kepercayaan 95% dan Exclude cases analysis by analysis terpilih. Klik continue dan Ok.

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 pre-test dan post-test siswa yang akan diuji didalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti memberikan pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan bersumber hanya dari buku tanpa menggunakan media *puzzle* kemudian dilakukan tes berupa soal esai yang berjumlah 10 butir. Pada pembelajaran berikutnya di lakukan penelitian kembali dikelas yang sama namun pembelajaran menggunakan media *puzzle* kemudian di akhir pembelajaran dilakukan tes yang sama 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 V di SD Pancur Batu dan akan digunakan untuk meneliti keterampilan

berpikir kritis siswa. setelah itu dilakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas, kemudian yang terakhir uji hipotesis.

Penelitian ini dilakukan di SD Ar-Rahman Jl. Gaperta Ujung No.58, Tj. Gusta, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara pada siswa kelas V. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran *puzzle*. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu alat ukur untuk menunjukkan suatu tingkat kevalidan alat ukur atau instrumen. 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 15 butir soal esai. Lembar tes ini telah diujikan kepada 18 siswa dikelas V SD Pancur Batu. Kemudian adapun hasil uji validitas yang dilakukan berdasarkan output uji validitas tersebut, dapat dilihat bahwa ada 10 soal yang valid, sedangkan 5 soal tidak valid. Selanjutnya peneliti memilih 10 soal yang valid untuk menjadi soal dalam instrumen penelitian.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Soal	Pearson Correlation	Sig-(2 Tailed)	r tabel (n) 28	Taraf Signifikan	Keterangan
------	---------------------	----------------	----------------	------------------	------------

	(r hitung)				
Soal-1	0,666**	0,003	0,514	0,005	Valid
Soal-2	0,674**	0,002	0,514	0,005	Valid
Soal-3	0,610**	0,007	0,514	0,005	Valid
Soal-4	0,625**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-5	0,614**	0,007	0,514	0,005	Valid
Soal-6	0,619**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-7	-.048	.849	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-8	0,620**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-9	0,622**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-10	.151	.551	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-11	.091	.721	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-12	.068	.788	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-13	0,636**	0,005	0,514	0,005	Valid
Soal-14	0,693**	0,001	0,514	0,005	Valid
Soal-15	-.079	.754	0,514	0,005	Tidak Valid

Setelah diadakan uji Validitas sebanyak 15 soal lalu peneliti mendapatkan hasil soal yang valid sebanyak 10 soal dan data soal yang tidak valid sebanyak 5 soal, mungkin dikarenakan soal yang tidak valid terdapat kendala atau kesulitan bagi siswa dalam menjawab pertanyaan tersebut. Validitas instrumen ini dilakukan pada siswa kelas SD V PANCUR BATU yang berjumlah 18 siswa, hasil uji validitas tes yang berupa butiran soal yang diuji coba kepada responden, terdapat 15 soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomor 1,2,3,4,5,6,9,13,14 dan 5

soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomo 7, 10,11,12,15. Data hasil analisis uji validitas pada SPSS 24 *For Windows*,: Jika sig (2-tailed) \leq a (0,05), valid sedangkan Jika sig (2-tailed) $>$ a (0,05), maka tes dinyatakan tidak valid.

Setelah melakukan uji validitas selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus Cronbach Alpha, apabila alat ukur tersebut memiliki kosfesien 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
0,922	10

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Hasil pengujian reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai alpha yang $>$ 0,06. Hasil uji reliabilitas pada istrumen keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh alpha 0,922. Berdasarkan nilai koefisien yang diperoleh dalam penelitian ini dinyatakan variabel tersebut ialah reliabel.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk sampel berpasangan (sampel berpasangan) digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang saling terkait. Uji ini sering diterapkan dalam penelitian untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama, seperti sebelum dan sesudah perlakuan tertentu.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	kelas	1.5000	30	.50855	.09285
	Keterampilan Berpikir Kritis	65.1333	30	18.03012	3.29183

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	kelas & keterampilan berpikir kritis	30	.842	.000

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	keterampilan berpikir kritis	-63.6333	17.60385	3.2140	-170.2067	-57.0599	-19.792	.000

4.2. Deskripsi Hasil Data Penelitian

1. Analisis Hasil Data Pre-test (Tes Awal)

Diberikan soal tes sebanyak 10 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 Sebelum Diberikan Perlakuan (Pre-test)

Kategori	Interval	Responden	Presentase
Sangat baik	86-100	0	0%
Baik	71-85	0	0%
Cukup	61-70	3	20%
Rendah	≤ 60	12	80%
Jumlah		15	100%

Sumber : penilaian Buku Tematik Guru

Berdasarkan table diatas hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari

15 responden atau sampel terdapat 80% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori rendah, 20% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori cukup, 0% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, Rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan (pretest) yaitu 50,2 % berada pada rentang < 60 yang berarti dalam kategori rendah.

2. Analisis Hasil Data Posttest

Berdasarkan hasil nilai posttest dapat diketahui bahwa berjumlah 15 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 4.4 Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dikelas Sesudah Diberikan Perlakuan / Media puzzle (Posttest)

Kategori	Interval	Responden	Presentase
Sangat baik	86-100	4	26%
Baik	71-85	10	67%
Cukup	61-70	1	7%
Rendah	≤ 60	0	0%
Jumlah		15	100%

Sumber : penilaian Buku Tematik Guru

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 15 responden terdapat 26 % keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori sangat baik, 67% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, dan 7% keterampilan berpikir kritis siswa dikatakan sangat cukup. Dan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan media puzzle (posttest) yaitu 80,06% berada pada rentang nilai interval ≥ 71 yang berarti dalam kategori baik. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas V di SD Ar-

Rahman sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media puzzle) termasuk dalam kategori baik.

4.3. 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

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)		
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower				Upper	
kelas – keterampilan berfikir kritis		-63.63333	17.60385	3.21401	-70.20672	-57.05995	-19.799	29	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X1) penggunaan media puzzle ada pengaruh terhadap variabel (X2) 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.

4.4. Pembahasan Dan Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media puzzle, untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan media puzzle serta Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Ar-Rahman. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat dilakukan pembahasan penelitian sebagai berikut :

1. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Menggunakan Media Puzzle

Materi Ekosistem

Berdasarkan hasil pretest yang diperoleh di kelas sebelum diberikan perlakuan yaitu media puzzle dari 15 siswa di kelas V terdapat 80% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori rendah, 20% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori cukup, 0% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, Rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan (pretest) yaitu 50,2 % berada pada rentang < 60 yang berarti dalam kategori rendah.

2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Setelah Menggunakan Media Puzzle

Materi Ekosistem

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 15 responden terdapat 26 % keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori sangat baik, 67% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, dan 7% keterampilan berpikir kritis siswa dikatakan sangat cukup. Dan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan media puzzle

(posttest) yaitu 80,06% berada pada rentang nilai interval ≥ 71 yang berarti dalam kategori baik. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas V di SD Ar-Rahman sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media puzzle) termasuk dalam kategori baik.

3. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Materi Ekosistem

Berdasarkan uji t diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X1) penggunaan media puzzle ada pengaruh terhadap variabel (X2) 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi terhadap keterampilan berpiir kritis siswa adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pre test presentase menunjukkan dari 15 responden atau sampel sebelum menggunakan media puzzle terdapat 80% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori rendah, 20% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori cukup, 0% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, Rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan (prettest) yaitu 50,2 % berada pada rentang < 60 yang berarti dalam kategori rendah.
2. Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif presentase menunjukkan dari 15 responden setelah menggunakan media puzzle terdapat 26 % keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori sangat baik, 67% keterampilan berpikir kritis siswa dalam kategori baik, dan 7% keterampilan berpikir kritis siswa dikatakan sangat cukup. Dan rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan media puzzle (posttest) yaitu 80,06% berada pada rentang nilai interval ≥ 71 yang berarti dalam kategori baik. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas V di SD Ar-Rahman sesudah

diberikan perlakuan (menggunakan media puzzle) termasuk dalam kategori baik.

3. Berdasarkan uji t diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Variabel (X1) penggunaan media puzzle ada pengaruh terhadap variabel (X2) 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. 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 IPAS Kelas V SD Ar-Rahman”.

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 meniptakan 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 Ar-Rahman untuk itu diharapkan kepada peneliti lain dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis 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

- Afra, A. dkk. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123-134.
- Amalia, Suci, and Dahlia Patiung. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF LATIN BAGI ANAK USIA DINI." 4:53–65.
- Anggraeni, Nofi, Tin Rustini, Yona Wahyuningsih, and Universitas Pendidikan Indonesia. 2022. "Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi." 8(1):84–90.
- Anon. 2021. "Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Puzzle , Komponen Ekosistem." 4:45–56.
- Asiva Noor Rachmayani. 2020 instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif
- Cahyani, Halimah Dwi, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, and Albertus Saptoro. 2021. "Peningkatan Sikap Kedisiplinan Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(3):919–27. doi: 10.31004/edukatif.v3i3.472.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Dewey, J. (1933). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. D.C. Heath and Company.
- Ermaita, Pargito, & Pujiati. (2019). Penggunaan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 81-89.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45-56.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Gemilang, Damar, and Hastuti Listiana. 2020. "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*

- 1(1):49–64. doi: 10.22515/athla.v1i1.3048.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hermawan, Deny Prasetya, and Darlis Herumurti. n.d. “Deny Prasetya Hermawan 1) , Darlis Herumurti 2) , Dan Imam Kuswardayan 3).” 3:195–205.
- Hommel, B. (2020). The Role of Puzzle-Solving in Cognitive Development. *Journal of Experimental Child Psychology*, 201, 104944.
- Husein, B. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*.
- Ilham, T. (2020). Pengembangan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Aktif. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123-134.
- Ilhami, Silvira, Rahmadhani Fitri, D. Rahmawati, Yusni Atifah, and Suci Fajrina. 2022. “JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 611-619 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Meta-Analysis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle.” 4:611–19.
- Ilmu, Fakultas, Tarbiyah Dan, Universitas Islam Negeri, and Sumatera Utara. 2020. “Media Pembelajaran.”
- Kelas, D. I., Sd, I. I., & Banda, N. (2022). Maulidar 3 1,2, 3. 01(01), 23–30.
- Khotimah, Shalma Nurrul, Sri Mulyaningsih, and Siti Nurkamilah. 2023. “Perbandingan Hasil Belajar Yang Menggunakan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Dengan Word Square Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas X.” 5:31–38.
- 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>
- Kuncoro, M. (2023). *Metodologi Penelitian: Konsep, Teknik, dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- 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>
- Maulidah, Agisna Najiah. 2021. “Penggunaan Media Puzzle Secara Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD.” 26(2):281–86. *Meningkatkan, Upaya, Kreativitas Anak, and Melalui Permainan*. 2024. “Cemara Journal.” 4092:1–9.
- Mirna, Aisyah Ma’awiyah, and 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. doi: 10.47766/ga.v3i2.694.
- Nadila, (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan.
- Nisa, Nurani Intan, Safuri Musa, Pendidikan Masyarakat, and Universitas Siperbangsa Karawang. 2024. “No Title.” 9(1):33–42.
- Putri Agviolita, Sudarti Sudarti, and 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):241–46. doi: 10.37630/jpm.v12i2.573.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. 2021. “Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah.” *Jurnal Simetrik* 11(1):432–39. doi: 10.31959/js.v11i1.615.
- Saputri, Maulida Anggraina. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2(1):92–98. doi: 10.31004/jpdk.v1i2.602.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). 1–781.
- Suroiha, Lailatus, Galuh Kartika Dewi, and Satrio Wibowo. 2022. “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar.” 4(1):516–23.
- Tiasaji, Diana Putri, Feti Gita Ariska, Fiolinda Nur Faizah, and Zaimatut Taqiyah. 2023. “Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab.” doi: 10.30997/tjpba.v4i1.6952.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Annisa, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. 2023. “Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 5(2):2848–56. doi: 10.31004/joe.v5i2.933.
- Yunita, & Supriana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR (Ekosistem yang Harmonis)

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS SEKOLAH
Nama : Dewi Pujiawati Instansi : SD Ar-Rahman Jenjang Sekolah : SD Kelas/Semester : V/1 Mata Pelajaran : IPAS Alokasi waktu : 3x35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL
1. Siswa mengenal konsep dasar ekosistem 2. Memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem
C. PROFIL PANCASILA
Setelah melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik memiliki karakter: 1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. Mandiri 3. Bernalar kritis 4. Bergotong royong
D. SARANA DAN PRASARANA
<i>Puzzle</i> ekosistem, Spidol, dan Ruang kelas
E. TARGET PESERTA DIDIK
Siswa mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis pada materi ekosistem

KOMPONEN INTI

A. MODEL PEMBELAJARAN
Dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan media <i>puzzle</i> gambar ekosistem.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran ini peserta didik dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. 3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Dengan melakukan game edukasi berupa <i>puzzle</i> siswa mampu menjelaskan peran manusia dalam menjaga ekosistem sekitar.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis pada diri siswa perlu diberikan pertanyaan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya? 2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi? 3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?
E. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan materi ajar dari buku yang ada. 2. Menyiapkan peralatan dan media yang diperlukan seperti media <i>puzzle</i>. 3. Membuat LKPD 4. Menentukan metode pembelajaran : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah. 	
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan: 15 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 3. Menyanyikan lagu wajib nasional 4. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap pancasila. 5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. 6. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. 7. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab. 8. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 9. Guru melakukan '<i>ice breaking</i>'.
Kegiatan Inti: 75 menit	Tahap 1 Pengenalan gambar ekosistem <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkoordinir siswa untuk membentuk kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang 2. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini menjelaskan materi dan mengenalkan media <i>puzzle</i> bergambar 3. Guru menunjukkan <i>puzzle</i> dan menjelaskan keterkaitan antara ekosistem 4. Siswa diminta untuk menjelaskan contoh rantai makanan

	<p>5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyebutkan contoh rantai makanan yang terjadi di lingkungan sekitar</p> <p>Tahap 2 Menghubungkan puzzle gambar dengan materi ekosistem.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan materi ekosistem kemudian meminta siswa untuk mengamati penjelasan yang telah di buat di papan tulis. Kemudian , menunjukan puzzle yang berisikan materi ekosistem 2. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencocokkan gambar puzzle yang berkaitan dengan materi yang telah di jelaskan guru 3. Setiap kelompok diberikan 1 puzzle yang berantakan kemudian tugas siswa adalah mencocokkan puzzle sambil mengingat dan mengidentifikasi ekosistem yang terjadi pada gambar. <p>Tahap 3 Latihan berfikir kritis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun puzzle yang merupakan pemecahan masalah dan menjelaskan hal yang mereka amati
<p>Penutup 15</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apresiasi kepada hasil kerja siswa 2. Guru mengulas kembali penjelasan siswa dan menyimpulkan. 3. Siswa diminta untuk menyimpulkan kembali penjelasan dari guru.

Medan, 16 Mei 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah





 Mulya Syamsuddin. MA

Guru Kelas



Dra. Lilis Suryani

Peneliti



Dewi Pujiawati

Lampiran 2 Hasil Uji Validitas

Soal	Pearson Correlation (r hitung)	Sig-(2 Tailed)	r tabel (n) 28	Taraf Signifikan	Keterangan
Soal-1	0,666**	0,003	0,514	0,005	Valid
Soal-2	0,674**	0,002	0,514	0,005	Valid
Soal-3	0,610**	0,007	0,514	0,005	Valid
Soal-4	0,625**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-5	0,614**	0,007	0,514	0,005	Valid
Soal-6	0,619**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-7	-.048	.849	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-8	0,620**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-9	0,622**	0,006	0,514	0,005	Valid
Soal-10	.151	.551	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-11	.091	.721	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-12	.068	.788	0,514	0,005	Tidak Valid
Soal-13	0,636**	0,005	0,514	0,005	Valid
Soal-14	0,693**	0,001	0,514	0,005	Valid

Soal-15	-.079	.754	0,514	0,005	Tidak Valid

Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.922	10

Lampiran 4. Hasil Uji -t Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Mean	Lower	Upper			
Pair 1	kelas – keterampilan berfikir kritis	-63.63333	17.60385	3.21401	-70.20672	-57.05995	-19.799	29	.000

Lampiran 4 Tabulasi Hasil Tes Validitas

O	NAMA SISWA	SDS PANCUR BATU															JUMLAH
		Soal 1	Soal 2	soal 3	soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	
	Ramadan Ginting	4	4	1	4	3	3	1	1	4	1	4	3	2	4	1	40
	Selamat Berenta Al-Coflar	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	1	1	4	8
	Ardi Syaputra Purba	2	3	4	4	4	2	2	2	4	2	3	4	3	3	3	45
	Aqila Zahra Amriani	4	4	1	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	46
	Angrenita Sari Bes	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	2	50
	Anggun Cahaya	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	2	4	4	3	48
	Bunga Lestari	2	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	2	3	43
	Salsabilla Putri Almsky	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	49
	Padlan Ramadan	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	3	2	46
	Puri Rizky Ramadani	3	2	1	1	2	4	4	2	1	1	2	2	4	2	3	34
	Rafa Yodisitra	4	4	4	4	3	1	3	3	1	2	3	3	3	1	3	42
	Revan Nugroho	3	4	2	4	3	3	1	3	3	4	4	4	4	2	4	49
	Rizky Pratama Trg	1	3	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	4	4	4	36
	Refan Handayat	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	3	3	2	1	3	16
	Arhan Fauzi	2	1	1	2	3	1	3	2	1	2	4	4	2	1	2	18
	Trisia Afqa Alkausar	1	1	1	2	1	3	2	1	1	4	4	2	2	1	3	17
	Zikri Inam Syah Borus	1	1	1	1	1	1	4	2	4	4	4	4	1	1	2	18
	Eka Pratama Barus	1	4	2	1	2	1	4	1	2	4	4	4	1	1	2	22
	hitung	0,6657053	0,67361	0,610071	0,625149	0,613831	0,618993	0,04817	0,619937	0,622455	0,150721	0,098585	0,068314	0,636017	0,693086	0,079236	
	rabod	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	
	V/T	V	V	V	V	V	V	T	V	V	T	T	T	V	V	T	

Lampiran 5 Data Hasil Nilai Pre-test Pos-test

NO	NAMA SISWA	Pre-test	Pos-test
1	Chiko Niandy	20	85
2	Kirani Azzahra Pramesti	45	76
3	Muhammad Al Fatih	60	80
4	Rizky Andhika	65	75
5	Shafiyah Qamra Sulaiman	40	86
6	Waldan Thaqih Jssmika	40	88
7	Rifqi Raif Passaribu	45	85
8	Talita Izzatunnisa Alhaq	55	80
9	Muhmamad Sahal Mahfudz	65	85
10	Kafie El Azzam Ritonga	40	75
11	Zhafran Akbar	58	65
12	Muhammad Nizam Januar	45	80
13	Jaswal AL-Fatir Dinpo Ujung	50	78
14	Nadia Zahra	60	78
15	Raissa Jihan Hadizka	65	85
	Jumlah	753	1201
	rata-rata	50,2	80,0666667

Lampiran 6 Materi Pembelajaran

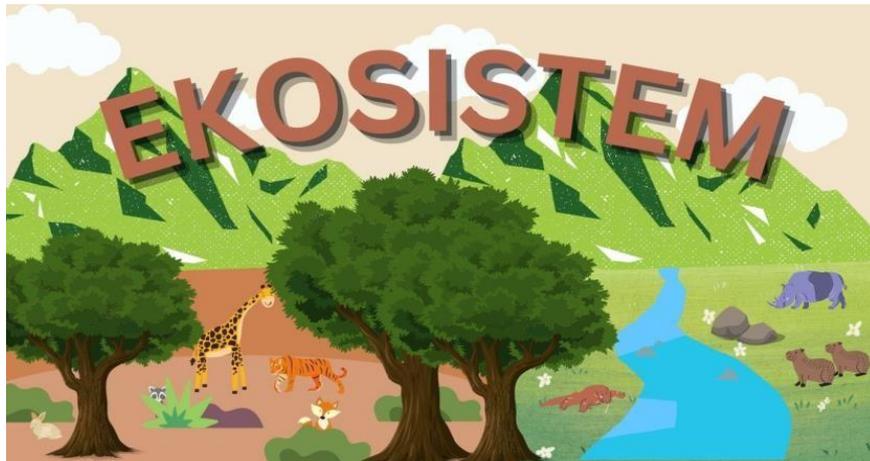
Kelas : V

Mata Pelajaran : IPAS

Materi Pelajaran : Harmoni dalam Ekosistem

EKOSISTEM

Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup pada sebuah lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.



Sumber : umsu.ac.id

a) **Komponen Ekosistem Makhluk Hidup**

Ekosistem memiliki dua komponen yaitu biotik dan abiotic. Komponen biotik adalah komponen ekosistem yang berasal dari makhluk hidup, seperti hewan, tumbuhan, dan manusia. Sedangkan komponen abiotic adalah komponen ekosistem yang berasal dari makhluk tak hidup atau makhluk mati.

Contoh dari komponen abiotic adalah air, batu, tanah, cahaya, dan sebagainya, komponen biotik ini terdiri dari beberapa macam, yaitu :

1. Produsen, yaitu makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis, diantaranya; tumbuhan hijau, tumbuhan lain yang mempunyai klorofil.
2. Konsumen (heterotroph), yaitu makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan makhluk hidup lainnya. Yang termasuk dalam konsumen; manusia, hewan, jamur, mikroba.
3. Pengurai (decomposer), yaitu makhluk hidup yang memiliki peran sebagai pengurai berbagai bahan organik yang berasal dari organisme lain yang telah mati, seperti : bakteri dan cacing.
4. Penghancur (detritivor), yaitu makhluk hidup yang mampu menghancurkan bahan-bahan organik yang berasal dari sisa-sisa organisme lainnya yang telah mati.

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah. Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian

penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah. Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dan membentuk sebuah ekosistem. Jadi, Ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.

1. Individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing atau sebuah pohon. Tempat individu tinggal disebut habitat.
2. Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu. Contoh, di sebuah kolam, terdapat populasi ikan.
3. Komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas adalah komunitas sungai dan komunitas padang

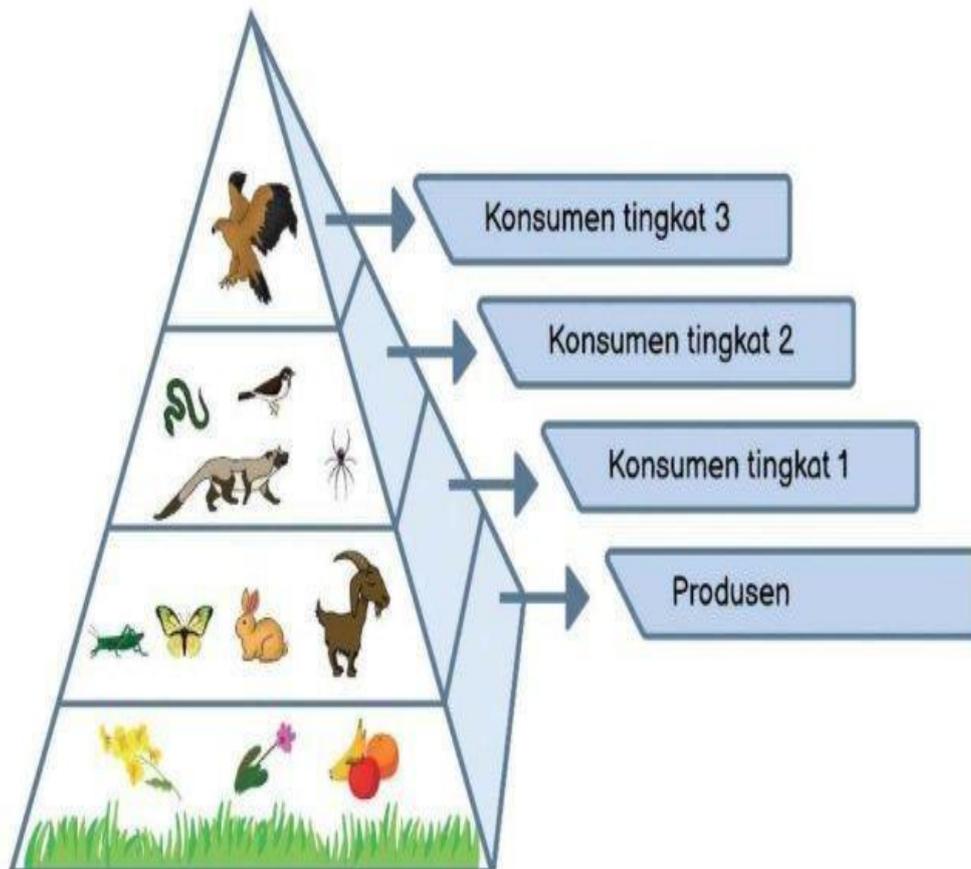
b.) Rantai Makanan

Rantai makanan merupakan serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup.

1. Produsen merupakan organisme yang mampu membuat makanannya sendiri, contohnya adalah tumbuhan hijau, alga dan lumut.
2. Konsumen merupakan makhluk hidup yang bergantung pada

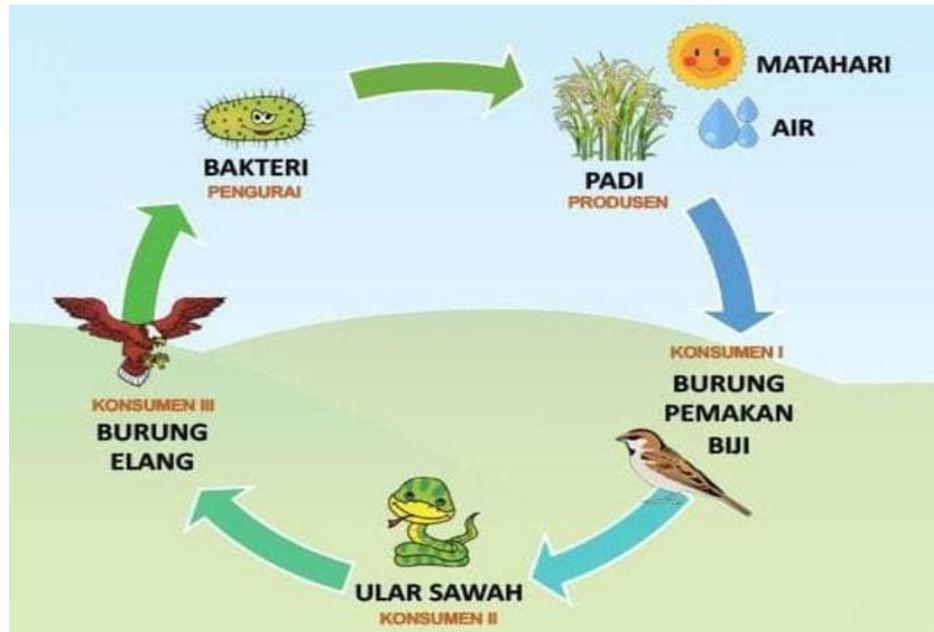
mahluk lain karena tidak bisa memproduksi makanan sendiri seperti produsen. Konsumen Tingkat I (Herbivora), Konsumen Tingkat II (Karnivora), Konsumen Tingkat III/IV (Konsumen Puncak).

3. Pengurai/decomposer merupakan pengurai bangkai atau tumbuhan yang sudah mati lalu mengembalikan nutrisinya ke dalam tanah yang akan digunakan tanaman untuk berfotosintesis, di sinilah siklus dari makanan dimulai lagi.

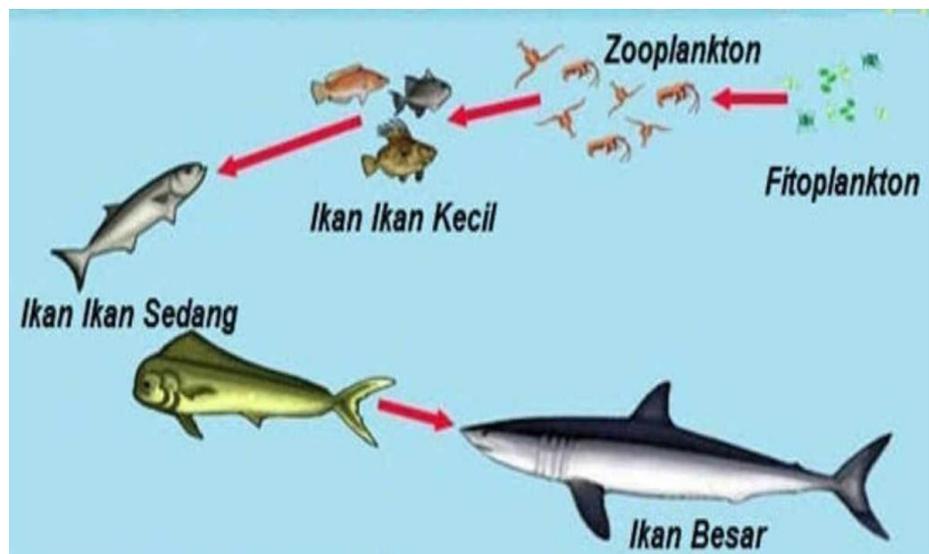


Gambar 1. Piramida Makanan

b) Jenis-jenis Rantai Makanan



Gambar 2. Rantai Makanan Ekosistem Sawah



Gambar 3. Rantai Makanan Ekosistem Laut



Gambar 4. Hubungan makan dan di makan antar makhluk hidup

Jaring-jaring makanan membantu tetap terkendalinya pertumbuhan makhluk hidup. Dengan adanya makhluk hidup yang menjadi sumber makanan, maka populasi makhluk hidup akan tetap terjaga. Jika salah satu komponen hilang dapat menyebabkan hilangnya satu sumber makanan. Hal ini akan berdampak pada keseimbangan jaring-jaring makanan.

Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai sebagai upaya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, tumbuhan berperan sebagai produsen karena menghasilkan makanan sendiri melalui proses fotosintesis. Makhluk hidup lainnya yang tidak berfotosintesis berperan sebagai Konsumen. Makhluk hidup yang memakan tumbuhan disebut konsumen tingkat 1.

Lampiran 7 Lembar Tes Soal Essai

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pemahaman anda!!!

1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosisten, jelaskan!
2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.
3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?
4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya.
5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!
6. Tuliskan 3 contoh simbiosis mutualisme!
7. Sebutkan aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem!
8. Jelaskan peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem
9. Apa yang terjadi jika salah satu komponen dalam ekosistem tidak berfungsi dengan baik?
10. Sebuah ekosistem memiliki rantai makanan sebagai berikut : Padi-tikus-ular-elang. Jika populasi tikus menurun apa yang akan terjadi pada populasi ular?

Lampiran 8 Kunci Jawaban

1. Ekosistem adalah sistem yang terdiri dari makhluk hidup dan lingkungan fisik yang saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain. Contohnya hutan, sungai, laut, dan lain-lain. Ekosistem memiliki fungsi penting seperti menghasilkan oksigen, mengatur siklus air, dan menyediakan habitat bagi berbagai spesies.
2. Jika keseimbangan ekosistem terganggu, maka dapat terjadi kerusakan lingkungan, kepunahan spesies, dan gangguan pada rantai makanan. Contohnya: penggundulan hutan yang menyebabkan erosi tanah dan kehilangan habitat bagi hewan.
3. Jika keseimbangan ekosistem terganggu, maka dapat terjadi kerusakan lingkungan, kepunahan spesies, dan gangguan pada rantai makanan
4. Ya, ada hubungan antara komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem. Contohnya: tumbuhan (biotik) memerlukan sinar matahari (abiotik) untuk fotosintesis.
5. Ya, pada ekosistem terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies, seperti predator-mangsa, simbiosis, dan kompetisi.
6. Contoh simbiosis mutualisme: Lebah dan bunga: lebah mendapatkan nektar, sedangkan bunga dibantu penyerbukannya. Ikan badut dan anemon: ikan badut mendapatkan perlindungan, sedangkan anemon mendapatkan bantuan membersihkan parasit. Bakteri Rhizobia dan legum: bakteri mendapatkan tempat tinggal, sedangkan legum mendapatkan nitrogen yang dibutuhkan untuk pertumbuhan.

7. Aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem: Penggundulan hutan, Polusi air dan udara, Perburuan liar - Penggunaan pestisida dan bahan kimia berbahaya
8. Peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem: Sumber energi untuk fotosintesis tumbuhan, mengatur suhu dan iklim, memungkinkan kehidupan di Bumi.
- 9.
10. Jika tikus menurun maka populasi ular akan menurun karena tidak ada makanan

Lampiran 9 Lembar Jawaban Siswa Pre-Test

Nama: Chiko, Nady

Kelas: 5

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!

mahluk hidup

2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.

tidak ada-ada, ~~ada~~ mahluk hidup tidak
ada terganggu

3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?

tidak ada-ada

4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya

ada yaitu mahluk hidup

5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

tidak

sebutkan 3 contoh simbiosis mutualisme

6. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

~~sebutkan 3 contoh simbiosis mutualisme~~ semut, kelelawar, kecoa

7. Sebutkan aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem?

buang sampah ?

8. Jelaskan peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem?

menyumbuh

9. Apa yang terjadi jika salah satu komponen dalam ekosistem tidak berfungsi dengan baik?

ya

10. Sebuah ekosistem memiliki rantai makanan sebagai berikut : Padi-Tikus-Ular-Elang. Jika populasi tikus menurun apa yang akan terjadi pada populasi ular?

bertambah

Nilai :

20

Nama: NIZAM

Kelas: 5

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

- 1/2
1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!
- ekosistem memiliki komponen
yaitu biotik & abiotik
-
- 1/2
2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.
- akan rusak lingkungan sekitar
-
- X
3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?
- gurun meluas
-
- X
4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya
- ada yaitu antara dan makhluk hidup?
-
5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!
- jumlah manusia?
-

✓
 Sebutkan 3 contoh mata air mb

Ciur KADAI Ular

6. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

✓
 //

7. Sebutkan aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem?

BAKAR SAMPAH

✓
 8. Jelaskan peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem?

UNTUK MEMUMBUHKAN TUMBUHAN

✓
 9. Apa yang terjadi jika salah satu komponen dalam ekosistem tidak berfungsi dengan baik?

RUSAK PERA EKO SISTEM

✓
 10. Sebuah ekosistem memiliki rantai makanan sebagai berikut : Padi-Tikus-Ular-Elang. Jika populasi tikus menurun apa yang akan terjadi pada populasi ular?

~~ALAM~~ AKAN MATI

Nilai : 700

95

Nama: Rifas

Kelas: 5SD

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!

Komponen ekosistem yang berasal dari makhluk tak hidup atau mati.

2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.

1/2 tumbang akan berubah = akan mati

3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?

1/2 ~~jumlah~~ ~~jumlah~~ Padi akan menurun Populasi burung menjadi ~~jumlah~~ ~~jumlah~~

4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya

① tumbuhan butuh air

tumbuhan butuh matahari

tumbuhan butuh nutrisi, ~~nutrisi~~ matahari

5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

terjadi interaksi antara makhluk hidup

Lampiran 10 Lembar Jawaban Siswa Post-Test

Nama: Chiko, Nady

Kelas: 5

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!

mahluk hidup

2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.

tidak ada-ada, ~~ada~~ mahluk hidup tidak terganggu

3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?

tidak ada-ada

4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya

ada yaitu mahluk hidup

5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

tidak

Nama: NIZAM

Kelas: 5

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

- 1/2
- Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!
~~interaksi antara makhluk~~
 ekosistem memiliki 2 komponen yaitu
 biotik dan abiotik
 - Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.
~~pada sistem akan menjadi rusak~~
 kalau burung pemakan biji rebung
 banyak populasinya maka akan serbuknya
 yg membuat padi akan rusak
 - Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?
 akan rusak karena
 seimbang
 - Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya
 manusia dan matahari, tanaman dan air
 dan jamur, bakteri, serangga
 - Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!
 ada ya ada. contoh, pada elang, ulat
 sawah, burung, dan pemakan biji

6. Tentukan 2 contoh simbiosis mutualisme!

ada ~~ada~~ manusia dan tumbuhan (lebah dan bunga)
 burung jalak dan kerbau

7. Sebutkan aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem?

membangun sampah sembarangan

8. Jelaskan peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem?

rujukan faktor abiotik

9. Apa yang terjadi jika salah satu komponen dalam ekosistem tidak berfungsi dengan baik?

prokosisim rusak satu sama lain

10. Sebuah ekosistem memiliki rantai makanan sebagai berikut : Padi-Tikus-Ular-Elang. Jika populasi tikus menurun apa yang akan terjadi pada populasi ular?

ya

Nilai :

85

Nama: Rifa'i

Kelas: 9D

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!

~~Ekosistem memiliki dua komponen yaitu biotik dan abiotik.~~
 Ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda

2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.

Ekosistem akan menjadi buruk
 Contoh jika burung pemakan biji lebih banyak populasinya dari sebelumnya yang membuat padi akan rusak

3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?

Akan beres merusak lingkungan sekitarnya

4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya

1. manusia dan katak 2. tumbuhan dan air 3. kutu dan tanah

5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

ada paku dan ulat sutera dan burung pemakan biji

6. Tulislah 3 contoh simbiosis mutualisme!

BURUNG JARAK DAN KUBAU

~~DAU~~ KEMUDI DAN MANUSIA DAN TUMBUHAN
IKAN HIU DAN IKAN REMPA

7. Sebutkan aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem?

MAMBUANG SAMPAH PAKA JUDAI

8. Jelaskan peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem?

1/2 MENINGKATKAN ~~KE~~ KAPASITAS MANUSIA

9. Apa yang terjadi jika salah satu komponen dalam ekosistem tidak berfungsi dengan baik?

MALJAK KOMPONEN YD LAIN

10. Sebuah ekosistem memiliki rantai makanan sebagai berikut : Padi-Tikus-Ular-Elang. Jika populasi tikus menurun apa yang akan terjadi pada populasi ular?

MALING BAKI

Nilai :

80

Nama: Nyehiko niandy

Kelas: 6

LEMBAR TES ESSAI

Jawablah soal berikut dengan jawaban yang benar!

1. Menurut pendapat kamu apa yang dimaksud dengan ekosistem, jelaskan!

~~Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya~~
 ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda mati

2. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu? Dan berikan contohnya.

akan terjadi ~~kekacauan~~ ^{keperluan} ~~kekurangan~~ makanan contohnya: jika burung pemakan biji lebih banyak populasinya dari sebelumnya yg membuat padi akan rusak

3. Apa yang akan terjadi jika keseimbangan ekosistem terganggu?

ekosistem menjadi tidak teratur dan sebelumnya cara ekosistem terganggu ~~akan terjadi~~

4. Adakah hubungan antara komponen biotik dan komponen abiotik yang menempati ekosistem dan sebutkan contohnya

ada hubungan contohnya: produksi yaitu tumbuhan memproduksi abiotik yaitu cahaya

5. Lakukan pengamatan apakah pada ekosistem tersebut terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antar spesies!

ada karena semua makhluk hidup memerlukan makhluk lain

6. Tuliskan 2 contoh simbiosis mutualisme!

ada ~~su~~ manusia dan tumbuhan (lebah dan bunga)
 burung jalak dan kerbau

7. Sebutkan aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem?

membuang sampah sembarangan

8. Jelaskan peran cahaya matahari dalam suatu ekosistem?

rujukan faktor ekologis

9. Apa yang terjadi jika salah satu komponen dalam ekosistem tidak berfungsi dengan baik?

prokosisim rusak satu sama lain

10. Sebuah ekosistem memiliki rantai makanan sebagai berikut : Padi-Tikus-Ular-Elang. Jika populasi tikus menurun apa yang akan terjadi pada populasi ular?

ya

Nilai :

85

Lampiran 11 Surat Permohonan 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/BAN-PT/Ak K/P/PT/UK/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 Website: <https://fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id Instagram: [umsumedan](#) Facebook: [umsumedan](#) Twitter: [umsumedan](#) YouTube: [umsumedan](#)

Nomor : 1476/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 09 Muharram 1447 H
 04 Juli 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Ar-Rahman
 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 : **Netty Panjaitan**
 N P M : 2102090226
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Praktikum terhadap Keterampilan Sains Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Ar-Rahman**

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



Dra. Hj. Svanisyarnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Lampiran 12 Surat Balasan Izin Sekolah Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN AR-RAHMAN MEDAN
SD AR-RAHMAN
ISLAMIC FULLDAY SCHOOL

NPSN : 1022 0760 NSS : 1040 7600 6052 AKREDITAS : A (Unggul)
 Jl. Brigjend H.A. Manaf Lubis No. 58 Medan 20125 sdarrahmanifsdmedan@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 041/SK/SD-AR/VII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

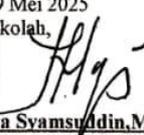
Nama : Drs. Yahya Syamsuddin, M.Ag
 Nip : -
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Swasta Ar-Rahman Medan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **Dewi Pujiawati**
 NIM : 2102090252
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SD Ar-Rahman pada tanggal 16 Mei 2025 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 19 Mei 2025
 Kepala Sekolah,

 Drs. Yahya Syamsuddin, M.Ag
 NIP. 1902310120760221162263



Lampiran 13 Lembar Pengesahan 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> / fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

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

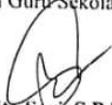
Nama : Dewi Pujiawati
NPM : 2102090252
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sd Ar-Rahman

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, 20 Februari 2025

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 14 Berita Acara Bimbingan Proposal



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Dewi Pujiawati
 NPM : 2102090252
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sd Ar-Rahman

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
18/12-2024	Acc Judul	#
30/12-2024	Bimbingan BAB I, Perbaiki penulisan dan Pendapat ahli	#
06/01-2025	Tambah Pendapat ahli, Spasi, referensi-tahun terbaru	#
15/01-2025	Referensi di Bab 2 hanya tahun terbaru Kerangka Konseptual.	#
22/01-2025	Perbaiki Bab 3, Daftar Pustaka	#
19/02-2025	Lampiran dan penambahan materi	#
20/02-2025	Acc Seminar	#

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 20 Februari 2025
 Dosen Pembimbing

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

Lampiran 15 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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dewi Pujiawati
 NPM : 2102090252
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman

Pada hari Rabu, Tanggal 12 Bulan Maret Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Maret 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


 Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.

Dosen Pembimbing


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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 16 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

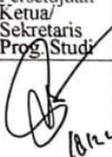
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dewi Pujiawati
 N P M : 2102090252
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman	
	Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Ar-Rahman	
	Pengembangan Media Puzzle Pada Pembelajaran IPA Kelas II SD Ar-Rahman	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta Pengelesaian, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih

Medan, 18 Desember 2024

Hormat Pemohon,



Dewi Pujiawati

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

Lampiran 17 K 2



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

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Dewi Pujiawati
NPM : 2102090252
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

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/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Desember 2024
Hormat Pemohon,

Dewi Pujiawati

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 19 K 3



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

Nomor : 03/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
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 : Dewi Pujiawati
N P M : 2102090252
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media pembelajaran Berbasis *Game Edukasi* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Ar-Rahman

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 : **2 Januari 2026**

Medan, 02 Rajab 1446 H
02 Januari 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

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



Lampiran 20 Turnitin

FILE SKRIPSI DEWI PUJIAWATI okeh_1_.docx

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
3	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to UIN Sultan Maulana Hasanudin Student Paper	<1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1%
7	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
8	docplayer.info Internet Source	<1%
9	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
10	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1%
11	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 11 Dokumentasi Gambar validasi instrumen di SD Pancur Batu



Lampiran 12 Dokumentasi Gambar Penelitian di SD Ar-Rahman





Lampiran 23 Riwayat Hidup Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NAMA : Dewi Pujiawati
 NPM : 2102090252
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Tempat, Tanggal Lahir : Unong Bokou, 04 Maret 2002
 Alamat : Jl. Kapten Mucktar Bari No. 94 A
 No.HP : 0812-6486-8297
 Email : dewi.pujiawati04maret@gmail.com

Pendidikan Formal	Tahun
1. SD 105452 Bahjering	(2008-2014)
2. SMP Negeri 2 Sipispis	(2014-2017)
3. SMA Negeri 1 Sipispis	(2017-2020)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	(2021-2025)