

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRISTIS PESERTA DIDIK KELAS
III DI SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN
TP. 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi PGSD*

Oleh

NABILLA APRILIA S
NPM. 2102090057



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.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 11 Desember 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nabilla Aprilia S
NPM : 210209057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

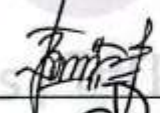


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd,
2. Dr. Dewi Kesuma Nst, M.Hum
3. Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nabilla Aprilia S
NPM : 2102090057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan.

sudah layak disidangkan.

Medan, November 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nabilla Aprilia S
NPM : 2102090057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan.

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
29/10/2025	Bimbingan Bab IV		
30/10/2025	Pertemuan tabel nilai		
04/11/2025	Penghapusan Uji Homogenitas		
07/11/2025	Melengkapi lampiran		
12/11/2025	ACC sidang		

Medan, November 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

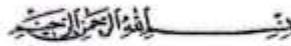
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, 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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nabilla Aprilia S
NPM : 2102090057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan.**" 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.

Medan, November 2025
Yang menyatakan



Nabilla Aprilia S
NPM. 2102090057

ABSTRAK

NABILLA APRILIA S, 2102090057. “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sd Muhammadiyah 13 Medan”.

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh Media puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada Mata pelajaran IPA di SD Muhammadiyah 13 Medan. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif. Dengan memakai kelas III sebagai Populasi. Teknik dalam pengumpulan data dipakai dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji yaitu uji validitas, uji Normalisasi, uji reliabilitas dan uji hipotesis. Hasil analisis yang diperoleh menunjukkan data hasil Uji hipotesis menggunakan Independent Samples Test maka didapatkan hasil bahwa media puzzle terhadap keterampilan berfikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ipa di kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan. Rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 66,5 sedangkan rata-rata posttest mencapai 88,2. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 21,7 poin. Peningkatan ini menandakan bahwa penggunaan Media Puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah pada mata pelajaran IPA Kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan

Kata Kunci : *Kemampuan Berpikir Kritis, Media Puzzle*

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN TP 2023/2024**”. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak **P r o f . 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. Dewi Kesuma Nasution,S.S.,M.Hum.**, Sebagai Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Pd.**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.**, Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**, Selaku Seketaris Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.**, selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan baik dan benar dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Teristimewa cinta pertama dan panutan Ayahanda **H. Sofyan Jalil**. Terimakasih untuk setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, mendukung, memotivasi dan selalu ada ketika penulis kehilangan arah serta selalu senantiasa mendoakan disetiap keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah selangkah demi selangkah dalam meraih mimpi di masa depan. Serta telah mengajari penulis menjadi seseorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Terimakasih atas kasih sayang yang tak bersyarat, terimakasih penulis ucapkan untuk setiap kata “ iya boleh anakku “ yang selalu keluar ketika penulis membutuhkan sesuatu.
10. Teristimewa bidadari surga ku Ibunda **Elvida Vivira** beliau bukan hanya seorang ibu tetapi juga sahabat, guru dan cahaya di setiap langkah penulis. Dari tangannya yang lembut, penulis belajar arti ketulusan. Dari air matanya, penulis memahami makna perjuangan. Dari doanya yang tak pernah putus, penulis mengenal cinta tak bersyarat. Kalau untuk mendeskripsikan beliau, tidak akan pernah cukup dengan satu skripsi ini, bahkan seribu halaman pun tidak akan cukup untuk mendeskripsikan pengorbanan beliau. Terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, serta atas kesabaran dan pengorbanan yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjalanan hidup penulis. Dalam setiap tutur dan tindakannya, penulis belajar banyak hal yang bahkan tak diajarkan di ruang perkuliahan. Bagi penulis beliau adalah guru kehidupan yang luar biasa dengan ketulusan dan keikhlasan mendidik penulis menjadi pribadi yang kuat, berbakti, dan penuh rasa syukur.

11. Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada adik kesayangan saya **Cut Muethia** terimakasih telah menjadi sumber semangat dalam setiap langkah penulis meski sering menjadi “musuh” dalam permasalahan kecil dirumah namun dibalik itu semua dirimulah yang menjadi alasan terbesar penulis untuk tetap berjuang menyelesaikan perkuliahan ini. Bahkan penulis ingin menjadi peta agar dirimu tidak salah langkah menjalani kehidupan. Terimakasih penulis ucapkan untuk semua semangat dan doa yang selalu terucap dari dirimu. Kehadiranmu membuat penulis menjadi semangat dan membuat kehidupan penulis menjadi bermakna, berwarna dan lebih hangat.
12. Terimakasih kepada **Nabilla Aprilia S**, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar - besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini,
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Agustus 2025 Penulis

Nabilla Aprilia S

DAFTAR ISI

ABSTAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
13.1. Latar Belakang.....	1
13.2. Identifikasi Masalah	4
13.3. Batasan Masalah	4
13.4. Rumusan Masalah.....	4
13.5. Tujuan Penelitian	5
13.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIS	6
2.1. Kerangka Teoritis	6
2.1.1. Media Pembelajaran	6
2.1.2. Media <i>puzzle</i>.....	10
2.1.3. Keterampilan Berpikir Kritis.....	15
2.1.4. Pembelajaran IPA	17
2.2. Penelitian Relevan	18
2.3. Kerangka Konseptual.....	21
2.4. Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Pendekatan Penelitian	23
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	23
3.3 Populasi dan Sampel.....	24
3.3.1 Populasi	24
3.3.2 Sampel.....	24
3.4 Variable Penelitian	24
3.5 Operasional variable penelitian	25

3.6 Instrumen penelitian	25
3.7 Teknik Analisis Data	27
3.7.1 Uji Validitas	27
3.7.2 Uji Normalitas	27
3.7.3 Relibilitas	28
3.7.4 Uji Hipotesis	29
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian dan Hasil Penelitian	32
4.1.2 Hasil Uji Validitas Instrumen	35
4.1.3 Hasil Uji Reliabilitas	37
4.1.4 Hasil Uji Normalitas	38
4.1.5 Hasil Uji Hipotesis	38
4.2 Pembahasan	39
BAB V	41
PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
Table 3. 1 Populasi Peserta Didik.....	24
Table 3. 2 Sampel Peserta Didik Kelas III	24
Table 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Soal.....	26
Table 4. 1 Nilai Pretest dan Posttest Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III.....	32
Table 4. 2 Hasil Analisis Nilai Pretest Keterampilan Berpikir Kritis	33
Table 4. 3 Hasil Analisis Nilai Posttest Keterampilan Berpikir Kritis	33
Table 4. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	36
Table 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	37
Table 4. 6 Hasil Uji Normalitas	38
Table 4. 7 Hasil Uji Hipotesis	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual	21
Gambar 4. 1 Diagram Batang Nilai Pretes Kelas Eksperimen.....	34
Gambar 4. 2 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperimen	34

DAFTAR LAPIRAN

Lampiran 1 Lembar wawancara	47
Lampiran 2 Modul Ajar	48
Lampiran 3 Materi Ajar	51
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	54
Lampiran 5 Kunci Jawaban	57
Lampiran 6 Data Uji Reliabilitas	58
Lampiran 7 Uji Hipotesis	59
Lampiran 8 Data Uji Validitas	60
Lampiran 9 Data Pretest.....	61
Lampiran 10 Data Posttest	62
Lampiran 11 Hasil Data SPSS.....	63
Lampiran 12 Hasil Validitas.....	64
Lampiran 13 Data uji Normalitas.....	68
Lampiran 14 Data Uji Reliabilitas	69
Lampiran 15 Nilai Pretest	70
Lampiran 16 Nilai Post test.....	79
Lampiran 17 Surat Izin Riset	88
Lampiran 18 Surat Balasan Riset	89
Lampiran 19 K1.....	90
Lampiran 20 K2.....	91
Lampiran 21 K3.....	92
Lampiran 22 Pengesahan Proposal.....	93
Lampiran 23 Berita Acara Bimbingan Proposal	94
Lampiran 24 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	95
Lampiran 25 Berita Acara Seminar Proposal	96
Lampiran 26 Berita Acara Seminar Proposal	97
Lampiran 27 Surat Pernyataan.....	98
Lampiran 28 Dokumentasi	99
Lampiran 29 Turnitin	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek kunci dalam meningkatkan kesejahteraan perorangan dan masyarakat. Salah satu tahap awal dalam pendidikan adalah memulai proses belajar. Proses belajar memerlukan ukuran belajar yang jelas dan tata tertib yang teratur agar efektif dan efisien. Permulaan belajar, ukuran belajar dan tata tertibnya adalah topik yang sangat diperhatikan dalam sistem pendidikan, terutama pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. (Martoyo, Tinah, 2024).

Pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan suatu hal yang sangat penting, karena pendidikan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk bangsa yang bermartabat, dan mencetak generasi unggul. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya untuk memanusiakan manusia, yakni merupakan makna hakiki dalam pendidikan untuk menemukan potensi diri dengan menyesuaikan setiap bakat dan minat serta kebutuhan yang dimiliki setiap anak agar menjadi lebih manusiawi. Pendidikan tidak hanya berfokus pada ilmu pengetahuan, tetapi berbasis pengembangan diri, sikap dan perilaku yang baik agar dapat menjalankan kehidupan dengan intelektual dan karakter yang diperoleh dari pengalaman belajar (Yulianti, Y. 2021).

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan mengolah dan mengevaluasi informasi secara objektif, serta mencapai keputusan yang tepat dan efektif. Keterampilan tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari,

terutama dalam dunia kerja dan pendidikan. Keterampilan berpikir kritis juga membantu kita untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Dalam pembelajaran, keterampilan berpikir kritis juga sangat penting. siswa yang dapat menggunakan keterampilan ini cenderung lebih mampu memahami dan memecahkan masalah, dan melakukan tes dan ulangan dengan lebih baik. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak dini. Dalam lingkungan kerja global, kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pengambilan keputusan yang berdampak besar bagi organisasi atau perusahaan. Karyawan yang memiliki keterampilan ini dapat membuat keputusan yang lebih cerdas dan tepat waktu, serta mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Dalam dunia pendidikan, keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan esensial yang harus dikuasai oleh siswa, Siswa yang memiliki keterampilan ini akan lebih mampu menguasai konsep dan masalah yang disajikan dalam pembelajaran, serta mampu menerapkan konsep tersebut pada situasi (Ariadila, Salsa Novianti, et al. 2023).

Menurut Laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 69 dari 81 negara dalam bidang literasi, matematika, dan sains. Data hasil PISA 2022 menunjukkan skor matematika siswa Indonesia adalah 366, menurun dibanding 379 pada PISA 2018. Skor sains juga menurun dari 396 (2018) menjadi 383 (2022). Selain itu, lebih dari 60% siswa Indonesia berada pada Level 1 dalam bidang literasi, matematika, dan sains yang berarti hanya menguasai keterampilan sangat dasar dan belum mampu menerapkan konsep dalam konteks kompleks. Hal ini diperkuat oleh penelitian

Ufairiah & Laksanawati (2020) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar mengalami kesulitan ketika diminta menyelesaikan masalah dengan pendekatan berpikir kritis, karena terbiasa dengan soal hafalan dan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Berdasarkan pra penelitian pada hari senin tanggal 03 Februari 2025, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Syahnidar S.Pd selaku wali kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan. Menurut hasil wawancara proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Keterbatasan pengetahuan pendidik tentang berbagai macam model pembelajaran juga dapat menjadi penyebab sulit terciptanya pembelajaran yang menarik dan kreatif. Penggunaan media pembelajaran yang dipakai masih minim disamping itu peserta didik sudah terbiasa belajar dengan bergantung pada penjelasan guru. Hal ini yang membuat guru lebih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran yang monoton akan membuat tingkat ketertarikan peserta didik dalam belajar berkurang. Peserta didik jarang sekali mengungkapkan kesulitannya sehingga pendidik mempunyai asumsi bahwa peserta didik sudah memahami materi yang diajarkan.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis ini tentu menjadi permasalahan serius, karena akan berdampak pada kualitas pemahaman siswa terhadap konsep IPA dan kemampuannya dalam menghadapi permasalahan nyata. Untuk itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu merangsang siswa berpikir aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif berupa susunan potongan

gambar yang harus dirangkai menjadi bentuk utuh. Kegiatan ini menuntut siswa untuk berpikir analitis, teliti, serta melatih konsentrasi dan kesabaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Muammadiyah 13 Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, maka dapat di indentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA kurang bervariasi sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan tidak termotivasi untuk berpikir secara mendalam terhadap materi yang disampaikan.
- b) Dalam kegiatan belajar berlangsung peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran kurang menarik.
- c) Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru membuat peserta didik menjadi bosan

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas III SDS Muhammadiyah 13 Medan”

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan atau pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidik maupun kualitas dari proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu Pendidikan.

b. Bagi guru

Mendorong guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan proses belajar dan mengajar.

c. Bagi peneliti

Peneliti memberikan kesempatan untuk mendalami topik yang diminati, sehingga peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta peneliti dapat mengembangkan keterampilan.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu peserta didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif (Ani Daniyati, 2023).

Menurut Intan Nurhasana (2021: 220) Media merupakan alat bantu yang dapat menyambungkan interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang mana media begitu membantu seorang guru.

ketika menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya, dan berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar peserta didik.

Menurut Ani Daniyati, et al, (2023) mendefinisikan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik. dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Menurut Susanti et al., (2022). Media pembelajaran dirangkai untuk memperjelas pesan dan juga makna pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam penyampaian pendidikan yang dapat menafsirkan konsep dan bahasan lebih bermakna dan mudah dipahami serta dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar dengan tujuan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal.

b. Jenis-jenis Media pembelajaran

Menurut Anugrah Dwi (2023) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

Table 2. 1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1.	Audiovisual	audio, video, dan multimedia
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar.
3.	Gambar	diagram, grafik, gambar, foto
4.	Media interaktif	<i>Aplikasi edukasi, permainan edukatif, simulasi</i>
5.	Media realitas virtual	Objek 3D
6.	Alat peraga	Eksperimen
7.	Media visualisasi data	Diagram, grafik, peta.
8.	Media sosial	Platform media sosial.
9.	Media online	E-learning
10	Media cerita naratif	Dongeng

Sumber :

Media Menurut Ramli (2019), ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang tidak mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi, seperti benda nyata, model, dan boneka. Ketiga, ada media audio seperti radio dan tape recorder. Keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, slide, film strip, dan overhead proyektor. Kelima: Televisi (TV) dan Perekam Video (VTR).

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari: media audio merupakan media yang berbentuk penyajian suara, seperti radio. Media audio-visual merupakan media yang memadukan unsur suara dan gambar, seperti video. Media visual merupakan media yang melibatkan mata,

seperti gambar. Multimedia merupakan media yang melibatkan indera manusia, seperti gambar tiga dan dua dimensi.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut (Gerlach & Ely) media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Manipulatif

Ransformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Fenomena yang membutuhkan yang lama berhari-hari bahkan berjuta-juta tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga peserta didik tetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud dengan teknologi time-lapse. Misalnya, bagaimana proses larva

menjadi kepompong kemudian menjadi kupukupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media

3. Distributif

Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Distribusi media pembelajaran tidak hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan hingga secara global. Apalagi dengan adanya sistem pembelajaran online (e-learning) saat ini, distribusi dan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara massive dan global di seluruh dunia bahkan hampir tanpa adanya delay atau penundaan.

2.1.2. Media *puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Defi, R. Et al (2021) mendefinisikan Puzzle (susun gambar) ialah suatu kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Rambe, A. H. dan Harahap, N. D. (2021) mendefinisikan Permainan puzzle merupakan permainan yang dilakukan dengan menyusun beberapa potongan gambar yang kemudian digabungkan atau disatukan akan membentuk sebuah gambar yang lengkap. Menurut Soebachman dalam Febyanita, I. dan Wardhani, D. A. (2020) Mendefinisikan bahwa media puzzle adalah

permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar yang dapat melatih tingkat konsentrasi.

Soebachman dalam Mugianto, et al (2022) mendefinisikan permainan puzzle adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan puzzle dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan media pembelajaran berupa permainan menyusun gambar yang memudahkan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media puzzle membangun semangat peserta didik untuk menyelesaikan permainan karena media tersebut menantang dan menarik yang menyebabkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar.

b. Manfaat Media *Puzzle*

Putri Karunia, Israwati, (2022) mengatakan manfaat antara lain;

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan manusia dengan memilih gambar.

Puzzle juga bisa menjadikan peserta didik mandiri, peserta didik dapat terhibur, bermain puzzle juga mempengaruhi perkembangan motorik. Bermain

puzzle saja sudah bisa mengajarkan peserta didik untuk mandiri. Dalam permainan puzzle ada peserta didik yang masih membutuhkan bantuan guru, karena peserta didik juga membutuhkan waktu untuk memahami permainan puzzle, contohnya puzzle mencocokkan. Saat peserta didik bermain puzzle secara berkelompok, peserta didik belajar memahami dan berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya, terutama teman-temannya.

c. Jenis-jenis Media *Puzzle*

Menurut Sunarti dalam (Kelas et al.,2022) ada beberapa jenis-jenis *puzzle*. Berikut penjelasan tentang jenis media puzzle.

- 1) *Spelling Puzzle* adalah *Puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.
- 2) *Jigsaw Puzzle* adalah beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- 3) *The Thing Puzzle*, adalah deskripsi kalimat yang berhubungan dengan gambar benda untuk dijumlahkan. akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjumlah pada gambar yang telah disediakan secara acak.
- 4) *Puzzle The letter(s) readiness Puzzle* adalah *Puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi belum lengkap.
- 5) *Crosswords Puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban huruf atau angka tersebut ke dalam Kotak-Kotak

yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal Puzzle ini sering disebut dengan permainan permainan TTS.

d. Langkah-langkah Media Puzzle

Penggunaan media pembelajaran Puzzle dalam pembelajaran IPA dilakukan dengan mengambil materi pembelajaran yang akan diajarkan di kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan Berikut ini langkah- langkah dalam menggunakan media Puzzle dalam proses pembelajaran

1. Guru memberikan penjelasan materi kepada peserta didik.
2. Selanjutnya guru memberikan satu persatu papan puzzle yang sudah diacak kepada peserta didik
3. Kemudian guru meminta kepada peserta didik untuk menyuun kembali puzzle.
4. Selanjutnya guru memberikan tantangan waktu kepada peserta didik selama 5 menit.
5. Guru meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaan di depan teman kelasnya.

Menurut Raisatun Nisa (2024) Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.

1. Seorang guru terlebih dahulu menetapkan peraturan dan penggunaan permainan media puzzle akan dilakukan dengan membagi kedalam beberapa kelompok.
2. Sebelum dimulai guru membagi 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, misalnya dalam waktu 20 menit.
5. Perwakilan masing – masing kelompok melingkari meja dan mendekati pada amplop yang berisikan puzzle.
6. Masing – masing kelompok kemudian menyelesaikan puzzle yang sudah didapat dan dikerjakan secara kelompok.

Jadi dapat dari pendapat peneliti diatas bahwa langkah penggunaan media puzzle ialah setelah memberikan pemahaman tentang tata permainan media puzzle disiswa harus mengikuti langkah-langkah tersebut agar siswa dapat menyelesaikan potongan potongan puzzle berikut sehingga menjadi bentuk gambar yang utuh dan mudah dipahami.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Menurut Siti Nur (2020) Media *puzzle* menggunakan gambar untuk mengkomunikasikan dengan peserta didik. Kelebihan dari gambar antara lain sebagai berikut: 1) Merangsang fungsi panca indera, 2) Meningkatkan ketangkasan, 3) Meningkatkan kecerdasan berbahasa, 4) Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan peserta didik dari stress, dan 5) Mengembangkan otak kanan peserta didik.

Selain itu, juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, kekurangan tersebut antara lain sebagai berikut: 1) Membuat peserta didik hanya ingin bermain, 2) Kondisi kelas menjadi tidak kondusif, 3) Memerlukan waktu yang lama.

2.1.3. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis berarti kemampuan mengevaluasi informasi secara kritis dan objektif, dengan tujuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Keterampilan tersebut sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia kerja dan dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan dasar dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu proses kognitif dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah.

Berpikir kritis sangat penting untuk ditanamkan dalam setiap diri peserta didik sekolah dasar karena memungkinkan peserta didik untuk benar-benar memperoleh pemahaman yang lebih kompleks dari berbagai informasi yang disajikan oleh gurunya dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis juga dapat membantu peserta didik berpikir secara terbuka dalam menemukan kebenaran dan menentukan keterkaitan sesuatu dengan yang lain di tengah realitas atau masalah yang dihadapi setiap hari.

Menurut SN Ariadila, (2023) Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan mengolah dan mengevaluasi informasi secara objektif, serta mencapai keputusan yang tepat dan efektif. Keterampilan tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia kerja dan pendidikan. Keterampilan berpikir kritis juga membantu kita untuk mengidentifikasi dan memecahkan

masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

b. Tujuan berpikir kritis

Tujuan berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam.

Pemahaman yang membuat kita mengerti maksud dibalik ide yang mengarahkan hidup kita setiap hari. Pemahaman mengungkapkan makna dibalik suatu kejadian.

Peroses berpikir kritis mengharuskan keterbukaan pikiran, kerendahan hati, dan kesabaran. Kualitas-kualitas tersebut membantu seseorang mencapai pemahaman yang mendalam, pemikir kritis selalu berpikiran terbuka saat mereka mencari keyakinan yang ditimbang baik-baik berdasarkan bukti logis dan logika yang benar.

Dalam suatu proses kegiatan mental yang terarah dan jelas tentang suatu masalah yang meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan, menganalisis dan melakukan penelitian ilmiah yang akhirnya menghasilkan suatu konsep yang diyakini berdasarkan sumber terpercaya. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan pada siswa, mengingat kemampuan berpikir kritis mempengaruhi prestasi belajar dan membantu siswa memahami pembelajaran secara mendalam.

c. Indikator keterampilan berpikir kritis

Menurut Facione (2019) yaitu : (1) Menginterpretasi, yaitu keterampilan siswa untuk mengartikan suatu kejadian, data, ataupun sebuah pengalaman; (2) Menganalisis, yaitu keterampilan siswa untuk melakukan penyelidikan mengenai suatu keterkaitan dari sebab akibat dari suatu pernyataan atau peristiwa; (3) Menyimpulkan, yaitu keterampilan siswa membuat kesimpulan berdasarkan data, peristiwa, kejadian dan pernyataan yang relevan dengan bukti dan alasan; (4) Mengevaluasi, yaitu keterampilan siswa untuk menilai suatu kebenaran dari

informasi yang didapat dengan menggunakan penalaran induktif dan deduktif; (5) Menjelaskan, yaitu keterampilan siswa untuk menjelaskan suatu peristiwa atau fenomena berdasarkan konsep, metode dan pertimbangan yang kuat secara terperinci; (6) Mengatur diri, yaitu keterampilan siswa untuk memastikan bahwa dia telah memahami suatu peristiwa

2.1.4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang nyata penerapannya dalam kehidupan termasuk pada pengenalan tumbuhan. Dengan demikian siswa juga harus dipahami dengan sesuatu yang riil dalam praktiknya. Salah satu upaya untuk menjadikan pembelajaran terasanya nyata adalah dengan kehadiran media pembelajaran. Pentingnya pembelajaran IPA ini, karena implementasinya yang nyata dalam kehidupan sehingga diharapkan dapat dipahami dengan maksimal oleh peserta didik. Untuk dapat memahami secara maksimal maka pembelajaran harus menjadi bermakna dan membekas bagi siswa. Untuk menjadikan pembelajaran bermakna maka siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran (Hesti et al., 2021).

Menurut Chairunnisa (2024) Ilmu pengetahuan Alam adalah hasil pemikiran manusia dan kajian tentang benda dan kejadian alam melalui percobaan yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Pada pembelajaran ilmu pengetahuan Alam terdapat pembelajaran dan serta sikap yang dibutuhkan untuk dapat mengerti dan menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan-perubahan dilingkungan sekitar.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut (Putra, dkk, dalam (Maulidah & Aslam, 2021) Tujuan pembelajaran IPA mencerminkan tindakan- tindakan yang harus dilakukan agar keterampilan- keterampilan serta kecakapan- kecakapan yang diharapkan. Jadi dapat disimpulkan Tujuan pembelajaran IPA dijadikan sebagai indikator prestasi keberhasilan peserta didik di bidang pendidikan IPA. Jika seorang guru tidak memahami tujuan mengajar, maka tidak akan berhasil. Konsekuensinya, pendidik harus benar-benar memahami dasar-dasar tujuan pembelajaran

2.2. Penelitian Relevan

Penelitian – penelitian sebelumnya menjadi salah satu referensi bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga penulis dapat memperluas landasan teori yang digunakan. Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan judul yang indentik dengan penelitian yang sedang dilakukan. Meskipun demikian, penulis tetap menggunakan beberapa penelitian sebagai rujukan untuk memperkaya pembahasan. Adapun berikut ini beberapa jurnal peneliti terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

- 1) Miftah Maulina , Encep Supriatna dengan judul pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Serang 7. Mengacu kepada hasil meneliti, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pertama, kondisi awal siswa kelas VI SDN Serang 7 adalah pada kegiatan pembelajaran yang dilangsungkan, peserta didik kurang ada keaktifan maka hanya duduk, dengar, mencatat penjelasannya

guru sesudahnya melakukan pengerjaan tugas yang diberi. Hal itu dikarenakan tidak menggunakan metode yang tepat dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Kedua, hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran IPS antara lain, satu siswa mengganggu teman-teman untuk berkonsentrasi memahami materi. Selain itu, kurangnya fasilitas yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses penyampaian materi, seperti LCD proyektor. Ketiga, implementasi media pengajaran Crossword puzzle memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Hal itu didasarkan atas hasil menganalisis rerata nilai test peserta didik pada kelas eksperimen sebelum serta sesudahnya mempergunakan media belajar Crossword puzzle dan nilai rerata pretest 53,06 dan nilai rata-rata posttest 80,42.

- 2) Laksmi Murti Harsih, Wahyudi dengan judul Media Pembelajaran Puzzle dengan Kartu Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle dengan Kartu Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”, dapat disimpulkan bahwa media puzzle sistem pencernaan ruminansia beserta kartu masalah yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru kelas 5 dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPA siswa yang termasuk rendah. Media yang telah dibuat berhasil melewati tahap validasi yang menghasilkan nilai validitas yang tinggi, seperti yang disetujui

oleh pakar materi sebesar 81%, ahli media 93%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 76%. Media yang dibuat juga layak dan praktis untuk digunakan, hal ini bisa dikatakan berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 8 siswa dengan hasil 92% dan hasil angket yang diisi oleh guru sebesar 88%. Sehingga, puzzle sistem pencernaan ruminansia juga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai yang terlihat dari peningkatan nilai post-test yang besar (2-tailed) $=0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, hasil pengembangan media puzzle sistem pencernaan ruminansia dengan kartu masalah pada penelitian ini disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.

- 3) Joni Betu, Agustinus Jarak Patandean, Burhan dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media puzzle memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak mengikuti model pembelajaran tersebut. Analisis statistik mengkonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

2.3. Kerangka Konseptual

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah dengan menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menggunakan media puzzle. Media puzzle ini nantinya diharapkan akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu variable bebas dan variable terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle (X), sedangkan variable terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y). Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang variable terikat terhadap variable bebas, maka dapat dijelaskan dengan kerangka pemikiran pada gambar 2.1.



2.4. Hipotesis Penelitian

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

- a. H_0 = Tidak adanya pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan

- b. H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dilihat dari permasalahan peneliti, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menurut Kittur (2023), penelitian kuantitatif adalah penyelidikan sistematis yang mengumpulkan data terukur untuk melakukan analisis statistik yang secara fundamental mengukur aspek – aspek seperti sikap, keyakinan, dan perilaku untuk mendapatkan kesimpulan.

Menurut Gnawali (2020) menjelaskan penelitian kuantitatif sebagai penyelidikan sistematis yang berfokus pada kuantifikasi variabel dan menganalisis data numerik yang bertujuan untuk mengungkap hubungan dan menggeneralisasikan temuan di seluruh populasi yang lebih besar dengan menggunakan metode statistik untuk memastikan objektivitas dalam hasil.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Medan yang beralamat di Jalan KH. Syeikh Abdul Wahab Rokan No. 80 Durian Kec. Medan Timur, Kota Medan. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada Mei sampai dengan Agustus.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi yang dipakai penelitian ini adalah seluruh Peserta Didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan dengan jumlah. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 3. 1 Populasi Peserta Didik

No	Kelas	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
1	III-A	7 Peserta Didik	11 Peserta Didik	18 Peserta Didik
2	III-B	8 Peserta Didik	5 Peserta Didik	13 Peserta Didik
	Jumlah	15 Peserta Didik	11 Peserta Didik	26 Peserta Didik

Sumber :

3.3.2 Sampel

Sampel adalah Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Kelas yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas III-A yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*

Table 3. 2 Sampel Peserta Didik Kelas III

Kelas	Peserta Didik
III-A	18 Peserta Didik

Sumber:

3.4 Variable Penelitian

Variable penelitian adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, arau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2019). Dalam penelitian ini variable yang dipakai adalah variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Menurut Sugiyono (2019) variable bebas adalah variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya perubahan atau yang menjadi sebab timbulnya variable

terikat. Sedangkan variable terikat menurut Sugiyono (2019) adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Dalam artian:

- A. Variable bebas dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yang dilambangkan dengan symbol (X)
- B. Variable terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kritis peserta didik yang dilambangkan dengan symbol (Y)

3.5 Operasional variable penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua defenisi operasional variable yaitu

- A. Media pembelajaran *puzzle*

Puzzle merupakan media pembelajaran berupa permainan menyusun gambar yang memudahkan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

- B. Keterampilan berpikir kritis

Keterampilan berpikir kritis berarti kemampuan mengevaluasi informasi secara kritis dan objektif, dengan tujuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Keterampilan tersebut sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia kerja dan dalam pembelajaran.

3.6 Instrumen penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang bersifat numerik atau dapat diukur secara statistik. Instrument ini harus valid dan realibel. Instrument yang dipakai pada penelitian ini adalah test dimana test yang dipakai berupa test *posttest* dan pretes dengan bentuk

pilihan ganda dengan memakai 4 alternatif jawaban (a,b,c,d) pada ranah kognitif yakni.

Table 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Soal

Indikator Berpikir Kritis	Indikator Soal	Kategori	Nomor Soal	Banyak Soal
Menganalisis (Analyzing)	Menguraikan, membandingkan, mencari hubungan sebab-akibat	C4	1,2,3,4,5,6	6
Mengevaluasi (Evaluating)	Memberikan penilaian, membandingkan, mengkritisi, memberi argumen	C5	7,8,9	3
Mencipta (Creating)	Menghasilkan gagasan baru, merancang, menyusun, membuat produk	C6	10,11,12,13,14,15	6

Bentuk penskoran yang dipakai adalah jika jawaban benar maka peserta didik mendapatkan nilai 1 dan jika jawaban peserta didik salah maka peserta didik tidak mendapatkan nilai atau sama artinya dengan 0. Jadi nantinya jumlah skor yang didapatkan peserta didik sesuai dengan jumlah butir soal yang dijawab dengan benar.

Keterangan : Benar = skor 1, Salah = skor 0

Pedoman penilaian :

$$S = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Skor yang dicari

B = Jumlah jawaban benar

N = Jumlah soal

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu instrumen layak digunakan dalam mengukur variabel penelitian, contohnya pada kuesioner. Sebuah instrumen dianggap valid apabila mampu secara akurat mengukur hal yang memang ingin diukur. Dengan demikian, validitas berkaitan erat dengan ketepatan alat ukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 27 for Windows. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel serta melihat nilai signifikansi $< 0,05$. Jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka item dinyatakan valid. Namun, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka item dinyatakan tidak valid.

3.7.2 Uji Normalitas

Pengujian normalitas menilai apakah data bersumber dari distribusi normal ataukah tidak. Guna menguji pengujian normalitas, peneliti menggunakan Shapiro - Wilk. Adapun langkah-langkah penggunaan SPSS for windows yaitu:

- 1) Dimasukkanlah data ke dalam program SPSS.
- 2) Buat nama data pada variabel view
- 3) Lalu pilih opsi analyse, pilih menu explore.

- 4) Pada menu explore masukkan data ke kotak dependent list dan factor list.
- 5) Lalu pilih menu plots, maka akan muncul tampilan baru.
- 6) Pada menu tampilan baru pilih menu normality plots with test,
- 7) Lalu ketik continue dan ok.
- 8) Maka hasil uji normalitas akan muncul.

Pada hasil uji normalitas jika:

- Nilai signifikan > 0.05 maka data berdistribusi normal.
- Nilai signifikan < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

3.7.3 Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu kuesioner yang memuat indikator dari variabel atau konstruk bersifat konsisten. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan memberikan hasil yang stabil saat pengukuran diulang. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memberikan hasil yang serupa meskipun diuji berkali-kali. Nilai Cronbach's Alpha digunakan sebagai tolok ukur reliabilitas, dengan ketentuan: $\alpha < 0,50$ menunjukkan reliabilitas rendah; $0,50 < \alpha < 0,70$ menunjukkan reliabilitas sedang; $\alpha > 0,70$ menunjukkan reliabilitas memadai; $\alpha > 0,80$ menunjukkan reliabilitas kuat; dan $\alpha > 0,90$ menunjukkan reliabilitas sangat tinggi. Semakin rendah nilai alpha, semakin banyak item yang tidak reliabel. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,60. Oleh karena itu, keputusan dalam uji reliabilitas didasarkan pada:

Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, maka item kuesioner dianggap reliabel.

Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$, maka item kuesioner dianggap tidak reliabel.

3.7.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk membandingkan variabel X dan Y dengan menggunakan metode independent Sample T-Test yang dibantu dengan program SPSS for Windows. Uji T digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test. Selain itu, uji ini juga digunakan untuk melihat pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y, artinya hipotesis diterima.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y, sehingga hipotesis ditolak.

Adapun tahapan melakukan uji T dengan SPSS versi 26 for Windows adalah:

- a. Buka aplikasi SPSS, masuk ke tampilan Variable View, lalu isi properti variabel penelitian pada kolom Values Labels serta beri nama untuk masing-masing data.
- b. Masukkan nama variabel yang akan diuji, yaitu Pre-test dan Post-test.
- c. Input data yang diperoleh dari hasil Pre-test dan Post-test.
- d. Klik menu Analyze, pilih Compare Means, lalu klik Paired Sample T-Test.
- e. Setelah jendela Paired Sample T-Test terbuka, masukkan variabel Pre-test ke kolom Variable 1 dan Post-test ke kolom Variable 2. Klik OK untuk menjalankan analisis. Uji ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% (0,05)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian dan Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Medan, dengan sampel kelas III yang berjumlah 18 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA. Instrumen penelitian berupa pilihan ganda 15 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Sebelum diberikan treatment, peserta didik mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah treatment menggunakan Media Puzzle, peserta didik mengikuti posttest. Berikut tabel nilai pretest dan posttest peserta didik:

Table 4. 1 Nilai Pretest dan Posttest Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
1	Aldan	73	93
2	Ezra	67	80
3	Azriel	87	80
4	Zoya	80	87
5	Naura	53	87
6	Amira	67	87
7	Al-fatih	67	93
8	Khafi el azzam	67	87
9	Arkana	47	80
10	Sinta	60	93
11	Syakif	60	73
12	Arka Hardiansyah	67	100
13	Naila	67	100

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
14	Nabila Syifa	93	100
15	Syifa	47	87
16	Azra	60	87
17	Seruni	67	87
18	Bagas	60	87
Rata-rata		66,5	88,2

Table 4. 2 Hasil Analisis Nilai Pretest Keterampilan Berpikir Kritis

Kategori	Interval	Responden	Presentase
Sangat baik	86-100	2	11%
Baik	71-85	2	11%
Cukup	61-70	7	39%
Rendah	< 60	7	39%
Jumlah		18	100%

Sumber: Penilaian Buku Tematik Guru

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari 18 responden atau sampel terdapat 39% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori rendah, 39% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori cukup, 11% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori baik, 11% keterampilan berpikir kritis berpikir peserta didik dalam kategori sangat baik.

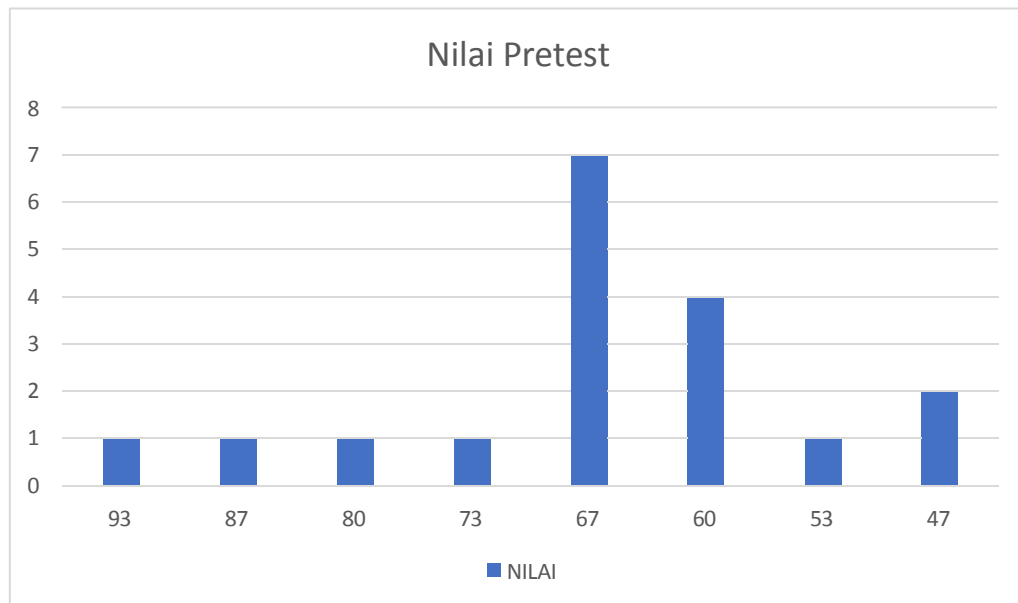
Table 4. 3 Hasil Analisis Nilai Posttest Keterampilan Berpikir Kritis

Kategori	Interval	Responden	Presentase
Sangat baik	86-100	14	78%
Baik	71-85	4	22%
Cukup	61-70	0	0%
Rendah	< 60	0	0%
Jumlah		18	100%

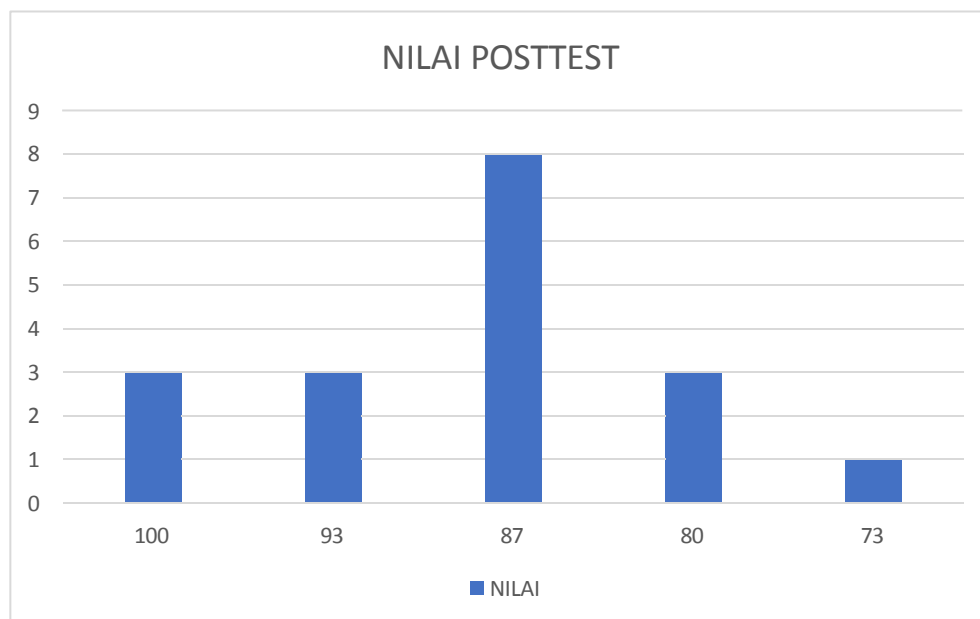
Sumber: Penilaian Buku Tematik Guru

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis deskripsi presentase menunjukkan dari 18 responden atau sampel terdapat 78% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori sangat baik, 22% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori baik, 0% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori

cukup, 0% keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam kategori rendah.



Gambar 4. 1 Diagram Batang Nilai Pretes Kelas Eksperiment



Gambar 4. 2 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperiment

Berdasarkan data diatas dapat dilihat adanya perbedaan nilai antara pretest dan posttest pada seluruh peserta didik. Nilai pretest berkisar antara 47 hingga 93, sedangkan nilai posttest meningkat signifikan, berkisar antara 73 hingga 100. Hal

ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan Media Puzzle.

Rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 66,5 sedangkan rata-rata posttest mencapai 88,2. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 21,7 poin. Peningkatan ini menandakan bahwa penggunaan Media Puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah pada mata pelajaran IPA.

Secara individu, peserta didik dengan nilai pretest rendah, seperti Arkana dan Syifa, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, masing-masing dari 47 menjadi 80 dan 47 menjadi 87, sedangkan peserta didik yang sudah memiliki nilai pretest tinggi juga mengalami peningkatan, misalnya Nabila Syifa dari 93 menjadi 100. Hal ini menandakan bahwa Media Puzzle dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada semua tingkatan kemampuan awal peserta didik.

Selanjutnya, data ini akan dianalisis lebih lanjut melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis, untuk mengetahui signifikansi pengaruh Media Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan.

4.1.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan, instrumen tes diuji untuk memastikan bahwa setiap soal dapat mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik secara tepat. Uji validitas menggunakan *Pearson Product Moment*, di mana setiap soal dibandingkan dengan total skor tes. Adapun hasil uji validitas instrument pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.2 Sebagai berikut:

Table 4. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Soal	Nilai Sig	Keterangan
1	1	0,003	Valid
2	2	0,031	Valid
3	3	0,001	Valid
4	4	0,597	Tidak Valid
5	5	0,006	Valid
6	6	0,000	Valid
7	7	0,000	Valid
8	8	0,001	Valid
9	9	1,000	Tidak Valid
10	10	0,410	Tidak Valid
11	11	0,814	Tidak Valid
12	12	0,001	Valid
13	13	0,001	Valid
14	14	0,003	Valid
15	15	0,001	Valid
16	16	0,895	Tidak Valid
17	17	0,017	Valid
18	18	0,071	Tidak Valid
19	19	0,556	Tidak Valid
20	20	0,087	Tidak Valid
21	21	0,413	Tidak Valid
22	22	0,000	Valid
23	23	0,000	Valid
24	24	0,013	Valid
25	25	0,038	Valid
26	26	0,006	Valid
27	27	0,031	Valid
28	28	0,104	Tidak Valid
29	29	0,597	Tidak Valid
30	30	0,018	Valid

Berdasarkan Tabel 4.2, dari 30 soal terlihat bahwa 19 soal pada instrumen tes memiliki nilai $sig < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa 19 soal memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor tes, sehingga dapat dikategorikan sebagai soal yang valid. Dengan kata lain, instrumen ini mampu mengukur keterampilan berpikir kritis siswa secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian.

Validitas instrumen yang baik sangat penting agar data yang diperoleh dari

pretest dan posttest dapat digunakan untuk menganalisis pengaruh Media Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hasil ini juga memastikan bahwa setiap pertanyaan dalam tes memberikan kontribusi yang memadai terhadap pengukuran kemampuan yang ingin dicapai, sehingga analisis selanjutnya, seperti uji reliabilitas dan uji hipotesis, dapat dilakukan dengan dasar data yang sah.

Selain itu, validitas yang tinggi juga mengurangi kemungkinan kesalahan pengukuran (measurement error) sehingga hasil penelitian lebih akurat dan dapat dipercaya. Dengan validitas yang sudah terjamin, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi instrumen sebelum digunakan pada seluruh sampel peserta didik.

Kesimpulan: Soal memiliki korelasi nilai $sig < 0,05$, sehingga instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik.

4.1.3 Hasil Uji Reliabilitas

Table 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.930	19

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,930 menunjukkan bahwa instrumen tes sangat konsisten dan dapat dipercaya. Dengan reliabilitas yang tinggi, hasil pretest dan posttest mencerminkan kemampuan peserta didik secara akurat, sehingga analisis pengaruh Media Puzzle dapat dilakukan dengan dasar data yang kuat.

4.1.4 Hasil Uji Normalitas

Table 4. 6 Hasil Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Posttest	.232	18	.011	.910	18	.085
	Pretest	.246	18	.005	.920	18	.130

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data tabel uji normalitas di atas diketahui bahwa nilai signifikan yang dihasilkan pada posttest kelas eksperimen yaitu $0,085 \geq 0,05$ sedangkan nilai signifikan yang dihasilkan pada pretest kelas eksperimen yaitu $0,130 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residual terdistribusi dengan normal.

4.1.5 Hasil Uji Hipotesis

Table 4. 7 Hasil Uji Hipotesis

Kelas_Eksperimen		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	Equal variances assumed	1.585	.217	6.662	34	.000	22.16667	3.32747	15.40443	28.92891
	Equal variances not assumed			6.662	28.267	.000	22.16667	3.32747	15.36355	28.97979

Nilai sig. $< 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Peningkatan rata-rata skor posttest menunjukkan efektivitas media pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan siswa.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terlihat bahwa nilai pretest peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan berada pada rentang rata-rata 66,5 yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik dalam berpikir kritis relatif rendah hingga sedang. Setelah diberikan treatment berupa Media Puzzle, rata-rata posttest meningkat menjadi 88,2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Puzzle secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Setiap peserta didik mengalami peningkatan, baik mereka yang memiliki kemampuan awal tinggi maupun rendah, sehingga media ini terbukti efektif untuk seluruh kelompok. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua soal tes memiliki nilai $sig < 0,05$ sehingga valid dan mampu mengukur keterampilan berpikir kritis siswa secara akurat. Selain itu, uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,930 yang mengindikasikan konsistensi instrumen dan keandalan data.

Data pretest dan posttest telah memenuhi prasyarat analisis parametrik, di mana uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal. Pada uji hipotesis data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil pretest dan post-test kelas eksperiment yang di ujikan kepada siswa kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan. Kemudian untuk menghitung hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Dari data hasil Uji-T menggunakan Independent Samples Test maka didapatkan hasil bahwa media puzzle terhadap keterampilan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran ipa di kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle memiliki pengaruh positif dan

signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas III.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari penelitian terdahulu. Menurut Rahayu (2020), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena media tersebut memfasilitasi siswa untuk aktif mengeksplorasi konsep dan memecahkan masalah secara mandiri. Penelitian oleh Putri dan Santoso (2021) juga menunjukkan bahwa media berbasis puzzle atau permainan edukatif meningkatkan keterampilan analisis, evaluasi, dan sintesis siswa secara signifikan.

Selain itu, Hidayati (2019) menekankan bahwa media pembelajaran yang menantang kognitif siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung teori pembelajaran aktif dan konstruktivistik, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa Media Puzzle efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Puzzle sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, selaras dengan prinsip pembelajaran yang menekankan aktivitas, partisipasi, dan tantangan kognitif. Peningkatan nilai posttest yang konsisten di seluruh peserta didik menegaskan bahwa media ini mampu memberikan manfaat yang signifikan secara individual maupun kelompok.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh Media Puzzle terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Media Puzzle efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor pretest dari 66,5 menjadi 88,2 pada posttest. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor, baik yang memiliki kemampuan awal tinggi maupun rendah.
- 2) Instrumen penelitian valid dan reliabel. Hasil uji validitas menunjukkan 15 soal memiliki nilai $sig < 0,05$ sedangkan uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,930 menunjukkan konsistensi instrumen dalam mengukur keterampilan berpikir kritis siswa.
- 3) Uji hipotesis pada penelitian ini data diambil dari hasil pretest dan post-test kelas eksperimen yang di ujikan kepada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan. Dari data hasil Uji hipotesis menggunakan Independent Samples Test maka didapatkan hasil bahwa media puzzle terhadap keterampilan berfikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ipa di kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan dikatakan berpengaruh karena nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1) Bagi Guru

Disarankan untuk mengintegrasikan Media Puzzle atau media interaktif lainnya dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA, agar siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan terlatih dalam berpikir kritis.

2) Bagi Sekolah

Dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru dalam memanfaatkan media edukatif agar kualitas pembelajaran meningkat.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel lebih besar, variasi media yang berbeda, atau menggabungkan media puzzle dengan strategi pembelajaran lain untuk mengeksplorasi efek gabungan terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggitasari, V., Widyaningrum, T., & Utari, S. (2021). Pengembangan berpikir kritis melalui analisis jurnal. *Jurnal Nasional Pendidikan*.
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis pentingnya keterampilan berpikir kritis terhadap pembelajaran bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Astuti, M. (2025). PRAGMATISME DALAM PENERAPAN METODE LEARNING BY DOING DENGAN MEDIA PUZZLE PADA MATERI IPAS: ANALISIS JURNAL SINTA 4 SAMPAI 6. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 128-135.
- Betu, J., Patandean, A. J., & Burhan, B. (2024). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 116-120.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972-980.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972-980.
- Harsih, L. M., & Wahyudi, W. (2023). Media pembelajaran puzzle dengan kartu masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2123-2131.
- Hidayati, R. (2019). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jpd.v10i2.4567>
- Jalalludin, M. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan IPA Dengan Menggunakan Model Nakama Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 904-914.
- Kurniaman, O., & Santika, Y. (2023). Students Worksheets Based on the Kampar Community for Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 350-357.

- Ma'awiyah, A. (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.
- Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 4763–4776.
- Masripah, M., Fatonah, N., Nasrullah, Y. M., & Nurhasanah, N. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 23-37.
- Mustajab, A., Rahmawati, P., & Yenda, K. (2024). PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDN 16 SUNGAI GOA. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-51.
- Nur'Aini, H., Sari, C. K., Ishartono, N., & Setyaningsih, R. (2023). Kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah berorientasi numerasi pada konten aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 841-853.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217-229.
- Nurhayati, S., Suherman, S., & Rahmani, A. (2023). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR SETIA BUDHI (JPDS)*, 6(2), 102-105.
- Puling, H., Manilang, E., & Lawalata, M. (2024). Logika dan Berpikir Kritis: Hubungan dan Dampak Dalam Pengambilan Keputusan. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 2(2), 164-173.
- Putri, R. R., Annisa, K. N., & Rakhman, P. A. (2024). Peran Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 4183-4193.
- Putri, A., & Santoso, B. (2021). *Efektivitas media puzzle edukatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 23–35. <https://doi.org/10.1234/jtp.v12i1.1234>
- Ramadhanti, A., & Agustini, R. (2021). Analisis keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui model inkuiri terbimbing pada materi laju reaksi. *Jurnal*

Kependidikan: *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 385-394.

- Rahayu, S. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jip.v8i3.5678>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinetik*, 6(1), 10-17.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ufairiah, Q. R., & Laksanawati, W. D. (2020, August). Identifikasi masalah kemampuan berpikir kritis siswa guna mengetahui pengaruh model dan pendekatan pembelajaran. In *Prosiding Seminar Pendidikan Fisika FITK UNSIQ* (Vol. 2, No. 1, pp. 75-82).
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932.
- Yulianti, Y. (2021). Pentingnya pendidikan karakter untuk membangun generasi emas indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28-35.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar wawancara

Nama Sekolah : SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah peserta didik dikelas III?	Jumlah peserta didik dikelas III terdiri dari 13 orang dimana perempuan berjumlah 6 orang dan laki – laki berjumlah 7 orang
2	Apakah sekolah ini sudah memakai kurikulum merdeka atau masih K13?	Disekolah ini sudah memakai kurikulum merdeka
3	Apakah dalam proses pembelajaran sudah memakai media ?	Sudah memakai media
4	Media apa saja yang sudah dipakai?	Seperti memakai infokus dan laptop sebagai sarana pembelajaran
5	Bagaimana pendapat ibu jika saya menggunakan media <i>puzzle</i> dalam proses pembelajaran?	Ya saya sangat setuju karena dapat menarik minat belajar dan berpikir kritis peserta didik disini

Medan, 03 Februari 2025

Walikelas

Peneliti

Syahnidar
 (...SYAHNIDAR S.Pd)

Nabilla Aprilia S

Kepala Sekolah

Emy Wahyuni, S.Pd

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024/2025
SD KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B/3
Topik	: Proses hujan
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat memahami pengertian hujan ❖ Peserta didik dapat mengetahui terjadinya proses hujan ❖ Peserta didik dapat menceritakan Kembali proses terjadinya hujan dengan menggunakan Bahasa sendiri 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Ajar. ❖ Laptop ❖ Speaker ❖ Media Papan Puzzle 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mampu mencerna dan memahami materi dengan cepat. 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Model Pembelajaran : Tatap Muka ❖ Metode : Ceramah, Tanya Jawab, dan Diskusi 	
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	

Pada fase B peserta didik peserta didik untuk mengidentifikasi dan menjelaskan tahapan dalam siklus air, khususnya proses pembentukan hujan, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengetahui makna dari hujan
2. Peserta didik dapat menjelaskan proses hujan
3. Peserta didik mampu menjelaskan Kembali tentang proses terjadinya hujan dengan menggunakan Bahasa sendiri

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat mengetahui pengertian hujan dan menjelaskan bagaimana proses terjadinya hujan dengan menggunakan bahasa diri sendiri kepada teman sebaya

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang mengetahui apa itu hujan?
2. Siapa yang bisa menjelaskan dari mana hujan itu berasal?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa.
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Guru melakukan absensi dan tanya jawab tentang kabar dan kondisi kesehatan peserta didik
4. Guru mempersiapkan kondisi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking bersama
6. Guru melakukan apersepsi atau mengulang pelajaran yang sudah dipelajarinya kemarin.
7. Guru memberikan pertanyaan pemantik.
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

❖ Kegiatan Inti (50 menit)

1. Tahap persiapan
 - 1). Guru mempersiapkan media *puzzle*
 - 2). Guru menjelaskan materi proses hujan kepada peserta didik
 - 3). Peserta didik mengamati penjelasan yang diberikan oleh guru
 - 4). Guru bertanya kepada peserta didik tentang hujan
2. Tahap pelaksanaan
 - 1). Guru membagikan papan media *puzzle* kepada setiap peserta didik
 - 2). Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk menyelesaikan *puzzle* tersebut
 - 3). Masing – masing peserta didik mengambil satu papan *puzzle* kepada guru
 - 4). Guru membuat kesepakatan dalam waktu pengerjaan tugas kepada peserta didik

- 5). Guru berkeliling setiap meja untuk memeriksa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pengerjaan
- 6). Guru menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan tugas yang diberikan.

3. Tahap penutup

- 1). Beberapa peserta didik dipilih untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas
- 2). Setiap peserta didik yang maju akan diberikan apresiasi oleh guru dan peserta didik
- 3). Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik dimulai dari diskusi dan mempresentasikan hasil kerjanya.

❖ **Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang lebih dahulu mengumpulkan hasil tugas yang diberikan oleh guru.
2. Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi terkait hari ini.
3. Peserta didik mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan
4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar selalu rajin belajar.
5. Salah satu peserta didik memimpin doa sebagai penutup pembelajaran.

F. REFLEKSI

1. apakah dengan memotivasi peserta didik dapat meningkatkan semangat berpikir kritis peserta didik ?
2. apakah dalam menyampaikan materi mudah dipahami peserta didik ?
3. apakah dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan ?
4. bagaimana perasaan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran ?

H. ASESMEN/PENILAIAN

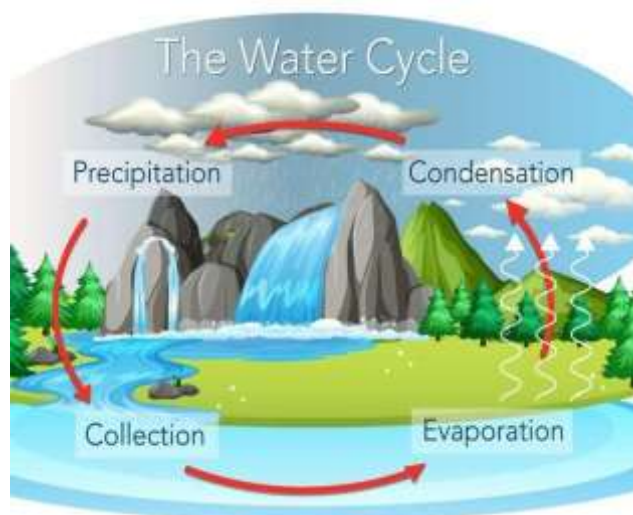
●Jenis Asesmen

1. Asesmen Formatif

●Asesmen Formatif

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) : observasi (Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri)
2. Pengetahuan : Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan
3. Keterampilan :Keaktifan siswa saat berdiskusi dan mengerjakan tugas.

Lampiran 3 Materi Ajar

MATERI

Tema : Hujan

Subtema : Proses Terjadinya Hujan

Materi IPA

Hujan adalah proses kondensasi uap air di atmosfer menjadi butir air yang cukup berat untuk jatuh dan ke permukaan bumi karena dua proses yang mungkin dapat mendorong udara semakin jenuh menjelang hujan, yaitu pendinginan udara dan penambahan uap air ke udara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Hujan adalah titik-titik air berjatuhan dari udara karena proses pendinginan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hujan adalah suatu peristiwa turunnya butiran-butiran air dari atmosfer ke permukaan bumi. Hal ini terjadi karena titik-titik air yang terkandung di dalam awan bertambah semakin banyak sampai pada keadaan dimana awan tidak mampu lagi untuk menampungnya, hingga terjatuhlah butiran-butiran air itu ke permukaan bumi.

Adapun Proses Terjadinya Hujan

- a. Panas Matahari Matahari yang selalu menyinari bumi dengan begitu teriknya yang menimbulkan efek panas, sehingga panasnya matahari bisa menimbulkan air danau, sungai, laut dan genangan-genangan yang terisi air menguap ke

udara. Selain dari danau, sungai, laut air yang menguap ke udara juga disebabkan oleh tubuh manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan semua benda-benda yang mengandung air.

b. Evaporasi (Penguapan)

Pada proses ini Energi panas yang dimiliki oleh matahari membuat air yang berada di laut, sungai, danau, dan sumber air di permukaan bumi lainnya mengalami proses evaporasi. Semakin tinggi panas matahari jumlah air yang menjadi uap air dan naik ke atmosfer bumi juga akan semakin besar. Pada umumnya radiasi matahari yang tinggi diikuti oleh temperatur udara yang tinggi pula sehingga kelembapan udara menjadi rendah, selain itu, angin yang tertiup dengan kecepatan tinggi membuat laju evaporasi semakin cepat.

c. Transpirasi

Transpirasi adalah peristiwa perubahan air menjadi uap yang naik ke udara melalui jaringan hidup tumbuh-tumbuhan. Transpirasi yaitu terjadinya pengeluaran berupa H₂O dan CO₂ pada siang hari saat panas, melalui stomata atau mulut daun dan lentisel atau celah batang. Dengan terlepasnya air dalam bentuk uap air stomata ke udara bebas (evaporasi) maka akan semakin cepat terjadi laju transpirasi.

d. Kondensasi

Kondensasi merupakan salah satu proses terjadinya hujan, tanpa adanya kondensasi, awan tidak akan terbentuk. Proses kondensasi terjadi dimana uap air tersebut berubah menjadi partikel-partikel es berukuran sangat kecil. Perubahan wujud uap air menjadi es tersebut terjadi karena pengaruh suhu udara yang sangat rendah di titik ketinggian tersebut. Partikel-partikel es yang terbentuk akan saling mendekati dan bersatu satu sama lain sehingga membentuk awan. Semakin banyak partikel yang bergabung, awan yang terbentuk juga akan semakin tebal dan hitam

e. Presipitasi

Presipitasi adalah hujan yang turun dari atas atmosfer ke permukaan bumi dalam bentuk titik-titik air. Presipitasi dipengaruhi oleh faktor kelembapan udara, sinar matahari, angin, dan temperatur udara. Proses dari presipitasi sendiri merupakan

proses mencairnya awan akibat pengaruh suhu udara yang tinggi. Pada proses inilah hujan terjadi. Butiran-butiran air jatuh membasahi permukaan bumi. Awan-awan yang terbentuk kemudian tertiup oleh angin dan mengalami perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya. Awan-awan yang terbawa angin ini akan semakin besar ukurannya karena terus menyatu dengan awan lainnya.

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

- 1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?**
 - A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi**
 - B. Karena pantai lebih panas**
 - C. Karena pegunungan lebih tinggi**
 - D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai**
- 2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah**
 - A. Tidak berhubungan**
 - B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan**
 - C. Awan menyebabkan sungai kering**
 - D. Awan menurunkan suhu air sungai**
- 3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena**
 - A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal**
 - B. Awan berubah menjadi petir**
 - C. Matahari menarik awan ke atas**
 - D. Angin membawa air langsung ke bumi**
- 4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?**
 - A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air**
 - B. Karena awan putih lebih ringan**
 - C. Karena awan putih tidak terkena angin**
 - D. Karena awan hitam berada di siang hari**
- 5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena**
 - A. Tidak ada transpirasi dari pohon**

- B. Tidak ada evaporasi dari laut
 - C. Angin berhenti bertiup
 - D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
- A. Awan tidak tetap di satu tempat
 - B. Hujan hanya turun di laut
 - C. Matahari membuat awan bergerak
 - D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
- A. Pohon tidak berperan dalam hujan
 - B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
 - C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
 - D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
- A. Suhu udara terlalu dingin
 - B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
 - C. Awan hilang karena angin
 - D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
- A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
 - B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
 - C. Ya, semua awan sama saja
 - D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
- A. Puzzle gambar siklus hujan
 - B. Papan tulis kosong
 - C. Lagu tentang matahari
 - D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah
- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
 - B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
 - C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
 - D. Mengapa matahari berwarna kuning?
12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah
- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
 - B. Sebuah batu di jalan
 - C. Sebuah mobil berwarna merah
 - D. Seekor burung yang terbang
13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah
- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
 - B. Mobil melaju di jalan raya
 - C. Permainan bola di lapangan
 - D. Hewan peliharaan di rumah
14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah
- A. Kapas
 - B. Batu
 - C. Kertas cokelat
 - D. Pensil
15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah
- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
 - B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
 - C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
 - D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

Lampiran 5 Kunci Jawaban

KUNCI JAWABAN

1. **A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi**
2. **B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan**
3. **A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal**
4. **A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air**
5. **A. Tidak ada transpirasi dari pohon**
6. **A. Awan tidak tetap di satu tempat**
7. **B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi**
8. **B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh**
9. **A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air**
10. **A. Puzzle gambar siklus hujan**
11. **B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?**
12. **A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit**
13. **A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun**
14. **A. Kapas**
15. **A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi**

Lampiran 6 Data Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.930	19

Lampiran 7 Uji Hipotesis

 T-Test

Group Statistics

Keterampilan_Berpikir_Kritis	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas_Eksperimen	18	88.2222	7.40076	1.74438
Kelas_Kontrol	18	66.0556	12.02190	2.83359

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Kelas_Eksperimen	1.585	.217	6.662	34	.000	22.16667	3.32747	15.40443	28.92891
Kelas_Kontrol			6.662	28.267	.000	22.16667	3.32747	15.35355	28.97979

Lampiran 9 Data Pretest

DATA PRETEST KELAS EKSPERIMEN																					
NO	NAMA SISWA	SOAL															TOTAL	NILAI	SKOR		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
1	Alhan	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11	73,33333	73
2	Ezra	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	10	66,66667	67
3	Azriel	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	13	86,66667	87
4	Zoya	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	12	80	80
5	Neura	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8	53,33333	53
6	Amitra	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10	66,66667	67
7	Al-Fatih	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	10	66,66667	67
8	Khafel	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	10	66,66667	67
9	Atkama	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	7	46,66667	47
10	Sinta	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60	60
11	Syafiq	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	60	60
12	Atka Hartiansyah	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	10	66,66667	67
13	Naila	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	10	66,66667	67
14	Nahla Syifa	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	14	93,33333	93
15	Syifa	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	7	46,66667	47
16	Azra	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	9	60	60
17	Seruni	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	66,66667	67
18	Beggs	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	9	60	60

Lampiran 11 Hasil Data SPSS

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error			
Nilai	Posttest	Mean	88.2222	1.74438		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	84.5419		
			Upper Bound	91.9025		
		5% Trimmed Mean	88.4136			
		Median	87.0000			
		Variance	54.771			
		Std. Deviation	7.40076			
		Minimum	73.00			
		Maximum	100.00			
		Range	27.00			
		Interquartile Range	7.75			
		Skewness	.003	.536		
		Kurtosis	-.072	1.038		
		Pretest	Pretest	Mean	66.0556	2.83359
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.0772
	Upper Bound				72.0339	
5% Trimmed Mean	65.6173					
Median	67.0000					
Variance	144.526					
Std. Deviation	12.02190					
Minimum	47.00					
Maximum	93.00					
Range	46.00					
Interquartile Range	8.50					
Skewness	.566			.536		
Kurtosis	.632			1.038		

VAR0023	Pearson Correlation	.730**	.283	.913**	-.190	.232	.748**	.495*	.917**	-.058	-.868	.199	.203	.913**	.100
	Sig. (2-tailed)	.000	.201	.000	.478	.300	.000	.019	.000	.805	.760	.374	.368	.000	.658
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0024	Pearson Correlation	-.277	.543**	.277	-.175	.424*	-.027	.431*	.368	.526*	-.245	-.182	.660	.277	.189
	Sig. (2-tailed)	.215	.009	.211	.448	.049	.885	.045	.074	.011	.273	.419	.791	.211	.453
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0025	Pearson Correlation	.092	.728**	.273	-.370	.623**	-.027	.652**	.283	.113	-.437*	-.182	.248	.273	.189
	Sig. (2-tailed)	.682	.000	.211	.090	.002	.885	.001	.366	.616	.042	.419	.368	.211	.453
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0026	Pearson Correlation	.913**	-.063	.730**	-.160	.336	.952**	.277	.917**	.149	-.868	.199	.017	.730**	.100
	Sig. (2-tailed)	.000	.712	.000	.478	.076	.000	.212	.000	.509	.760	.374	.841	.000	.658
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0027	Pearson Correlation	.008	1.000**	.183	-.232	.592**	.036	.594**	-.100	.056	-.311	-.199	.304	.183	.207
	Sig. (2-tailed)	1.000	.000	.416	.300	.008	.875	.004	.658	.805	.160	.374	.108	.416	.238
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0028	Pearson Correlation	.132	.169	.132	.287	.913	.271	.501	.987	.054	.250	-.087	.208	.132	.189
	Sig. (2-tailed)	.557	.451	.557	.179	.954	.232	.096	.000	.811	.361	.701	.383	.557	.451
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0029	Pearson Correlation	-.098	-.292	-.293	1.000**	-.257	.257	-.370	-.356	.020	.499*	.319	.228	-.293	.168
	Sig. (2-tailed)	.688	.300	.186	.000	.248	.248	.090	.194	.930	.018	.147	.213	.186	.478
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0030	Pearson Correlation	.238	.280	.238	-.089	.692**	.322	.588**	.194	-.289	-.111	-.183	.567**	.238	.516*
	Sig. (2-tailed)	.291	.207	.291	.760	.000	.144	.004	.388	.193	.822	.648	.008	.291	.014
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
VAR0031	Pearson Correlation	.916**	.481*	.674**	.119	.595**	.756**	.716**	.668**	.009	.185	.083	.641**	.674**	.916**
	Sig. (2-tailed)	.004	.031	.001	.597	.000	.000	.000	.001	1.000	.410	.814	.001	.001	.003
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 13 Data uji Normalitas

Tests of Normality

Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest		.232	18	.011	.910	18	.085
Pretest		.246	18	.005	.920	18	.130

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15 Nilai Pretest

47 55

BRK012

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?
 - A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi
 - B. Karena pantai lebih panas
 - C. Karena pegunungan lebih tinggi
 - D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai
2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah
 - A. Tidak berhubungan
 - B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan
 - C. Awan menyebabkan sungai kering
 - D. Awan menurunkan suhu air sungai
3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena
 - A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal
 - B. Awan berubah menjadi petir
 - C. Matahari menarik awan ke atas
 - D. Angin membawa air langsung ke bumi
4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?
 - A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air
 - B. Karena awan putih lebih ringan
 - C. Karena awan putih tidak terkena angin
 - D. Karena awan hitam berada di siang hari
5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena
 - A. Tidak ada transpirasi dari pohon
 - B. Tidak ada evaporasi dari laut

B = 7 = 47

- C. Angin berhenti bertiup
D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
- A. Awan tidak tetap di satu tempat
 - B. Hujan hanya turun di laut
 - C. Matahari membuat awan bergerak
 - D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
- A. Pohon tidak berperan dalam hujan
 - B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
 - C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
 - D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
- A. Suhu udara terlalu dingin
 - B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
 - C. Awan hilang karena angin
 - D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
- A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
 - B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
 - C. Ya, semua awan sama saja
 - D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
- A. Puzzle gambar siklus hujan
 - B. Papan tulis kosong
 - C. Lagu tentang matahari
 - D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah

- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
- B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
- C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
- D. Mengapa matahari berwarna kuning?

12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah

- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
- B. Sebuah batu di jalan
- C. Sebuah mobil berwarna merah
- D. Seekor burung yang terbang

13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah

- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
- B. Mobil melaju di jalan raya
- C. Permainan bola di lapangan
- D. Hewan peliharaan di rumah

14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah

- A. Kapas
- B. Batu
- C. Kertas cokelat
- D. Pensil

15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah

- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
- B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
- C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
- D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

Aldan

73.

55

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?
 A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi
B. Karena pantai lebih panas
C. Karena pegunungan lebih tinggi
D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai
2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah
 A. Tidak berhubungan
 B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan
C. Awan menyebabkan sungai kering
 D. Awan menurunkan suhu air sungai
3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena
 A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal
B. Awan berubah menjadi petir
C. Matahari menarik awan ke atas
D. Angin membawa air langsung ke bumi
4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?
 A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air
B. Karena awan putih lebih ringan
C. Karena awan putih tidak terkena angin
D. Karena awan hitam berada di siang hari
5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena
 A. Tidak ada transpirasi dari pohon
B. Tidak ada evaporasi dari laut

. B. 11. = 73.

- C. Angin berhenti bertiup
D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
- A. Awan tidak tetap di satu tempat
B. Hujan hanya turun di laut
 C. Matahari membuat awan bergerak
D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
- A. Pohon tidak berperan dalam hujan
 B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
- A. Suhu udara terlalu dingin
 B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
C. Awan hilang karena angin
D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
- A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
C. Ya, semua awan sama saja
D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
- A. Puzzle gambar siklus hujan
B. Papan tulis kosong
C. Lagu tentang matahari
D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah
- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
 - B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
 - C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
 - D. Mengapa matahari berwarna kuning?
12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah
- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
 - B. Sebuah batu di jalan
 - C. Sebuah mobil berwarna merah
 - D. Seekor burung yang terbang
13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah
- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
 - B. Mobil melaju di jalan raya
 - C. Permainan bola di lapangan
 - D. Hewan peliharaan di rumah
14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah
- A. Kapas
 - B. Batu
 - C. Kertas cokelat
 - D. Pensil
15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah
- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
 - B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
 - C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
 - D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

A2Riel

87

55

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?
 A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi
B. Karena pantai lebih panas
C. Karena pegunungan lebih tinggi
D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai
2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah
 A. Tidak berhubungan
 B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan
C. Awan menyebabkan sungai kering
D. Awan menurunkan suhu air sungai
3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena
 A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal
B. Awan berubah menjadi petir
C. Matahari menarik awan ke atas
D. Angin membawa air langsung ke bumi
4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?
 A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air
B. Karena awan putih lebih ringan
C. Karena awan putih tidak terkena angin
D. Karena awan hitam berada di siang hari
5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena
 A. Tidak ada transpirasi dari pohon
B. Tidak ada evaporasi dari laut

B. 13 = 87

- C. Angin berhenti bertiup
D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
 A. Awan tidak tetap di satu tempat
B. Hujan hanya turun di laut
C. Matahari membuat awan bergerak
D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
 A. Pohon tidak berperan dalam hujan
B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
 A. Suhu udara terlalu dingin
 B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
C. Awan hilang karena angin
D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
 A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
 B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
C. Ya, semua awan sama saja
D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
 A. Puzzle gambar siklus hujan
B. Papan tulis kosong
C. Lagu tentang matahari
D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah
- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
 - B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
 - C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
 - D. Mengapa matahari berwarna kuning?
12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah
- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
 - B. Sebuah batu di jalan
 - C. Sebuah mobil berwarna merah
 - D. Seekor burung yang terbang
13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah
- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
 - B. Mobil melaju di jalan raya
 - C. Permainan bola di lapangan
 - D. Hewan peliharaan di rumah
14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah
- A. Kapas
 - B. Batu
 - C. Kertas cokelat
 - D. Pensil
15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah
- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
 - B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
 - C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
 - D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

Lampiran 16 Nilai Post test

Syakif

55

73

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?
 - A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi
 - B. Karena pantai lebih panas
 - C. Karena pegunungan lebih tinggi
 - D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai
2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah
 - A. Tidak berhubungan
 - B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan
 - C. Awan menyebabkan sungai kering
 - D. Awan menurunkan suhu air sungai
3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena
 - A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal
 - B. Awan berubah menjadi petir
 - C. Matahari menarik awan ke atas
 - D. Angin membawa air langsung ke bumi
4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?
 - A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air
 - B. Karena awan putih lebih ringan
 - C. Karena awan putih tidak terkena angin
 - D. Karena awan hitam berada di siang hari
5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena
 - A. Tidak ada transpirasi dari pohon
 - B. Tidak ada evaporasi dari laut

B=11

- C. Angin berhenti bertiup
D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
- A. Awan tidak tetap di satu tempat
 - B. Hujan hanya turun di laut
 - C. Matahari membuat awan bergerak
 - D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
- A. Pohon tidak berperan dalam hujan
 - B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
 - C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
 - D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
- A. Suhu udara terlalu dingin
 - B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
 - C. Awan hilang karena angin
 - D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
- A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
 - B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
 - C. Ya, semua awan sama saja
 - D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
- A. Puzzle gambar siklus hujan
 - B. Papan tulis kosong
 - C. Lagu tentang matahari
 - D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah
- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
 - B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
 - C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
 - D. Mengapa matahari berwarna kuning?
12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah
- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
 - B. Sebuah batu di jalan
 - C. Sebuah mobil berwarna merah
 - D. Seekor burung yang terbang
13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah
- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
 - B. Mobil melaju di jalan raya
 - C. Permainan bola di lapangan
 - D. Hewan peliharaan di rumah
14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah
- A. Kapas
 - B. Batu
 - C. Kertas coklat
 - D. Pensil
15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah
- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
 - B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
 - C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
 - D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

Sifa

55

87

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?
 - A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi
 - B. Karena pantai lebih panas
 - C. Karena pegunungan lebih tinggi
 - D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai
2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah
 - A. Tidak berhubungan
 - B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan
 - C. Awan menyebabkan sungai kering
 - D. Awan menurunkan suhu air sungai
3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena
 - A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal
 - B. Awan berubah menjadi petir
 - C. Matahari menarik awan ke atas
 - D. Angin membawa air langsung ke bumi
4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?
 - A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air
 - B. Karena awan putih lebih ringan
 - C. Karena awan putih tidak terkena angin
 - D. Karena awan hitam berada di siang hari
5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena
 - A. Tidak ada transpirasi dari pohon
 - B. Tidak ada evaporasi dari laut

B = 13

- C. Angin berhenti bertiup
D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
- A. Awan tidak tetap di satu tempat
 - B. Hujan hanya turun di laut
 - C. Matahari membuat awan bergerak
 - D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
- A. Pohon tidak berperan dalam hujan
 - B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
 - C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
 - D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
- A. Suhu udara terlalu dingin
 - B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
 - C. Awan hilang karena angin
 - D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
- A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
 - B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
 - C. Ya, semua awan sama saja
 - D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
- A. Puzzle gambar siklus hujan
 - B. Papan tulis kosong
 - C. Lagu tentang matahari
 - D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah
- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
 - B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
 - C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
 - D. Mengapa matahari berwarna kuning?
12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah
- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
 - B. Sebuah batu di jalan
 - C. Sebuah mobil berwarna merah
 - D. Seekor burung yang terbang
13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah
- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
 - B. Mobil melaju di jalan raya
 - C. Permainan bola di lapangan
 - D. Hewan peliharaan di rumah
14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah
- A. Kapas
 - B. Batu
 - C. Kertas cokelat
 - D. Pensil
15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah
- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
 - B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
 - C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
 - D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

N2B112

55

100

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

KISI-KISI SOAL

1. Mengapa hujan lebih sering terjadi di daerah pegunungan dibanding di pantai?
 A. Karena banyak tumbuhan yang melakukan transpirasi
 B. Karena pantai lebih panas
 C. Karena pegunungan lebih tinggi
 D. Karena awan tidak bisa terbentuk di pantai
2. Perhatikan dua gambar: (1) Air di sungai menguap, (2) Awan terbentuk. Hubungan keduanya adalah
 A. Tidak berhubungan
 B. Air di sungai menyebabkan pembentukan awan
 C. Awan menyebabkan sungai kering
 D. Awan menurunkan suhu air sungai
3. Hujan deras sering terjadi setelah udara panas terik pada siang hari. Hal ini karena
 A. Air banyak menguap sehingga terbentuk awan tebal
 B. Awan berubah menjadi petir
 C. Matahari menarik awan ke atas
 D. Angin membawa air langsung ke bumi
4. Mengapa awan hitam biasanya lebih cepat menurunkan hujan dibanding awan putih?
 A. Karena awan hitam berisi lebih banyak butir air
 B. Karena awan putih lebih ringan
 C. Karena awan putih tidak terkena angin
 D. Karena awan hitam berada di siang hari
5. Jika hutan ditebang habis, maka proses hujan dapat berkurang karena
 A. Tidak ada transpirasi dari pohon
 B. Tidak ada evaporasi dari laut

B = 15

- C. Angin berhenti bertiup
D. Udara tidak lagi mengandung oksigen
6. Awan yang terbawa angin ke daerah lain menunjukkan bahwa
- A. Awan tidak tetap di satu tempat
B. Hujan hanya turun di laut
C. Matahari membuat awan bergerak
D. Hujan turun setiap hari
7. Pernyataan manakah yang tepat untuk menilai pentingnya pohon dalam siklus hujan?
- A. Pohon tidak berperan dalam hujan
 B. Pohon membantu menambah penguapan melalui transpirasi
C. Pohon hanya menghasilkan oksigen
D. Pohon membuat awan berwarna gelap
8. Jika awan tebal sudah terbentuk tetapi hujan tidak turun, maka kemungkinan
- A. Suhu udara terlalu dingin
 B. Suhu udara terlalu panas sehingga butir air tidak jatuh
C. Awan hilang karena angin
D. Air hujan terserap oleh tanah
9. Menurutmu, apakah semua awan akan menurunkan hujan?
- A. Tidak, karena hanya awan tertentu yang cukup mengandung air
B. Ya, semua awan akan turun jadi hujan
C. Ya, semua awan sama saja
D. Tidak, karena awan hanya terbentuk di laut
10. Jika kamu guru IPA, media apa yang paling tepat untuk menjelaskan siklus hujan ke teman sekelas?
- A. Puzzle gambar siklus hujan
B. Papan tulis kosong
C. Lagu tentang matahari
D. Bola plastik

11. Kamu diminta membuat pertanyaan baru tentang hujan. Pertanyaan yang tepat adalah
- A. Mengapa hujan turun di malam hari?
 - B. Bagaimana hubungan antara evaporasi dan terbentuknya awan?
 - C. Apakah pelangi muncul setiap hujan?
 - D. Mengapa matahari berwarna kuning?
12. Jika kamu membuat cerita pendek tentang hujan, tokoh utama yang paling sesuai adalah
- A. Seekor ikan di laut yang airnya menguap ke langit
 - B. Sebuah batu di jalan
 - C. Sebuah mobil berwarna merah
 - D. Seekor burung yang terbang
13. Jika kamu diminta membuat lagu sederhana tentang hujan, maka tema yang paling sesuai adalah
- A. Panas matahari menguapkan air → terbentuk awan → hujan turun
 - B. Mobil melaju di jalan raya
 - C. Permainan bola di lapangan
 - D. Hewan peliharaan di rumah
14. Jika kamu merancang model 3D siklus hujan dari barang bekas, benda yang bisa dipakai untuk menggambarkan awan adalah
- A. Kapas
 - B. Batu
 - C. Kertas cokelat
 - D. Pensil
15. Kamu diminta menyusun puzzle siklus hujan. Urutan potongan yang tepat adalah
- A. Evaporasi → Kondensasi → Presipitasi → Air kembali ke bumi
 - B. Presipitasi → Air menguap → Transpirasi → Evaporasi
 - C. Kondensasi → Air menguap → Presipitasi → Transpirasi
 - D. Air kembali ke bumi → Presipitasi → Evaporasi → Kondensasi

Lampiran 17 Surat Izin Riset

 <p>UMSU Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara</p>	<p>MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH</p> <p>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</p> <p>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p> <p>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1973/DK/BAN-PT/Ak-K/19PT/2022 Pusat Administrasi: Jalan Muhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621093 https://kip.umau.ac.id kip@umau.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan</p>	
	<p>Nomor : 2360/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025</p> <p>Lamp : ---</p> <p>Hal : Permohonan Izin Riset</p>	<p>Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1447 H</p> <p>08 Oktober 2025 M</p>

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Nabilla Aprilia S**
 N P M : 2102090057
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan**

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





Dekan
Dr. Hj. Samsu Nurrita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****






Lampiran 18 Surat Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DURIAN
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 13
AKREDITASI B**

Alamat: Jalan Karantina Nomor 80 Medan 20235, Telp. (061) 6622249
Email: sdsmuhammadiyah13medan@gmail.com, NPSN: 10210687, NSS: 103076002060

Nomor : : 156/KET/IV.4AU/F/2025
Lamp : : -
Hal : : Pemberian Ijin Riset
Kepada Yth : : Bapak/Ibu Dekan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Medan, 21 Rabiul Akhir 1447 H
13 Oktober 2025 M

di-
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sehubungan dengan surat saudara Nomor: 2360/II.3-AU/UMSU-02 /F/2025 tanggal 08 Oktober 2025 tentang permohonan ijin penelitian untuk mahasiswa:

Nama : Nabilla Aprilia S
NPM : 2002090057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan

telah diberikan ijin dan menyelesaikan riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, di SD Swasta Muhammadiyah 13 Medan.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


 Emy Wahyuni, S.Pd
 NBM. 946.914

Lampiran 19 K1



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

Form K-2

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

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nabilla Aprilia
 NPM : 2102090057
 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 *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III Di SD Muhammadiyah 13 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Chairunnisa Amelia, 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, 21 Maret 2025
 Hormat Pemohon,

Nabilla Aprilia

Keterangan

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

Lampiran 20 K2



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: fkkip@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 : Nabilla Aprilia

N P M : 2102090057

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

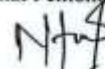
IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III Di SD Muhammadiyah 13 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas III Di SD Muhammadiyah 13 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Flascard Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Muhammadiyah 13 Medan	

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

Medan, 21 Maret 2025

Hormat Pemohon,



Nabilla Aprilia

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

Lampiran 21 K3



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

Nomor : 705/ 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 : **Nabila Aprilia**
N P M : 2102090057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 : **24 Maret 2026**

Medan, 24 Ramadhan 1446 H
24 Maret 2025 M










Wassalam
Dekan
Chairunnisa Amelia
Chairunnisa Amelia, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :


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



Lampiran 22 Pengesahan Proposal

 <p>UMSU Unggul Cerdas Terperdaya</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238 Website : www.fkip.umsu.ac.id Email : fkip@umsu.ac.id</p>													
	<p style="text-align: center;">بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ</p> <p style="text-align: center;">PENGESAHAN PROPOSAL</p> <p>Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Nabilla Aprilia S</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2102090057</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>: Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan</td> </tr> </table> <p>Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.</p> <p style="text-align: center;">Diketahui oleh :</p> <table border="0"> <tr> <td>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> <td>Dosen Pembimbing</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ismail Saleh Nasution S.Pd.,M.Pd.</td> <td>Chairunnisa Amelia S.Pd.,M.Pd.</td> </tr> </table> <p style="text-align: center; font-size: 2em; opacity: 0.5;">UMSU</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em; opacity: 0.5;">Unggul Cerdas Terperdaya</p>	Nama	: Nabilla Aprilia S	NPM	: 2102090057	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing			Ismail Saleh Nasution S.Pd.,M.Pd.
Nama	: Nabilla Aprilia S													
NPM	: 2102090057													
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar													
Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan													
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing													
														
Ismail Saleh Nasution S.Pd.,M.Pd.	Chairunnisa Amelia S.Pd.,M.Pd.													

Lampiran 23 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 : www.fkip.umsu.ac.id Email : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL


Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Nabilla Aprilia S
 NPM : 2102090057
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan


Tanggal	Deskripsi/ Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20/03/2025	ACC Judul	✓
19/05/2025	REVISI BAB III	✓
20/06/2025	PENAMBAHAN TEORI PADA BAB III	✓
07/07/2025	REVISI BAB III	✓
19/08/2025	ACC Pember proposal	✓

Medan, Agustus 2025

Diketahui oleh :
 Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution S.Pd.,M.Pd.


 Chairunnisa Amelia S.Pd.,M.Pd.

Lampiran 24 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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nabilla Aprilia S
NPM : 2102090057
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan

Pada hari Senin, tanggal 01 September, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, September 2025

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.</p>
---	---

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 25 Berita Acara 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 01 Bulan September 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nabilla Aprilia S
NPM : 2102090057
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:


Dosen Pembahas


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

Dosen Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 26 Berita Acara 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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 01 Bulan September 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Nabilla Aprilia S
 NPM : 2102090057
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan
 Revisi / Perbaikan :


No	Uraian/Saran Perbaikan
19/September 2025	Revisi penamtanahan soal test dan penomoran halaman

Medan, September 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.


Diketahui

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 27 Surat Pernyataan



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.umma.ac.id> E-mail: fkp@umma.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nabilla Aprilia S
 NPM : 2102090057
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2025
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Nabilla Aprilia S

Lampiran 28 Dokumentasi

1. Penjelasan Materi Ajar



2. Penjelasan Menggunakan Media Ajar



3. Membagikan Media Ajar



4. Membagikan Soal



5. Foto Bersama Wali Kelas



6. Lingkungan Sekolah



Lampiran 29 Turnitin

Skripsi_NabillaApriliaS

ORIGINALITY REPORT

17 %	15 %	6 %	12 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3 %
2	jurnal.peneliti.net Internet Source	1 %
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
4	core.ac.uk Internet Source	1 %
5	Submitted to LPPM Student Paper	1 %
6	unars.ac.id Internet Source	1 %
7	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II Student Paper	<1 %
8	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1 %
9	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %

10	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1 %
12	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1 %
14	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
15	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
16	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	<1 %
17	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to International School Hong Kong Student Paper	<1 %
20	bernasnews.com Internet Source	<1 %

21	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
22	Submitted to Keimyung University Student Paper	<1 %
23	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %
24	jurnaledukasia.org Internet Source	<1 %
25	repository.unismabekasi.ac.id Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
27	id.scribd.com Internet Source	<1 %
28	snpm.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
29	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
30	Submitted to Universitas Muhammadiyah Kotabumi Student Paper	<1 %
31	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	

		<1 %
32	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	<1 %
33	jurnal.gerakanedukasi.com Internet Source	<1 %
34	repo.polimarin.ac.id Internet Source	<1 %
35	jurnalmahasiswa.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.stei.ac.id Internet Source	<1 %
37	Gia Syauqiyah Ramadhani, Nurul Marsisae, Oman Farhurohman. "Peran Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2025 Publication	<1 %
38	adoc.pub Internet Source	<1 %
39	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
40	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
	repository.ubharajaya.ac.id	

41	Internet Source	<1 %
42	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
43	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
44	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
45	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
46	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
47	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
48	guruinovatif.id Internet Source	<1 %
49	journal.uniga.ac.id Internet Source	<1 %
50	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
51	repository.uindatokarama.ac.id Internet Source	<1 %
52	Azza Riski Dwiyanti, Chusnul Chotimah. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Media	<1 %

Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Peterongan Jombang", ALSYS, 2025

Publication

- 53 E.R. Labaso, M.S. Ishak, M. Kasan. "Evaluasi Kerusakan Jalan Menggunakan Metode Pavement Condition Index (PCI) dan Surface Distress Index (SDI) Studi Kasus Jalan Pue Bongo - Kota Palu", REKONSTRUKSI TADULAKO: Civil Engineering Journal on Research and Development, 2022 <1 %

Publication

- 54 ktikebidanancom.wordpress.com <1 %

Internet Source

- 55 syafrisalmi.wordpress.com <1 %

Internet Source

- 56 Mira Alfiani. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa KELAS V Sekolah Dasar", Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2025 <1 %

Publication

- 57 Muhammad Naharuddin Arsyad, Fatmawati Fatmawati. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang", <1 %

AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2018

Publication

- 58 Uswatun Hasanah. "FULL PAPER", VALUE, 2020 <1 %

Publication

Lampiran 30

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Nabilla Aprilia S
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 28 April 2003
Alamat : Jalan Denai No. 152, Kec.Medan Denai , Prov.
Sumatera Utara
Email : aprihabilla2804@gmail.com
Nomor HP : 085762306163

Pendidikan

- (2008-2014) SD NEGERI 067241 MEDAN
- (2014-2017) SMP NEGERI 23 MEDAN
- (2017-2020) SMA NEGERI 6 MEDAN
- (2021-2025) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 17 November 2025

Nabilla Aprilia S