



Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Yurianti Simanihuruk^{1*}, Desi Sijabat², Asister Fernando Siagian³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

*Corresponding author: yurimanihuruk7@gmail.com

Diajukan: 10/04/2026 Revisi: 08/05/2026 Diterima: 09/06/2026

ABSTRAK

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri 091281 Batu 4. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan dengan 57,7% siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Metodologi – Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Sampel terdiri dari seluruh kelas IV yang berjumlah 26 siswa (total sampling). Instrumen yang digunakan adalah tes uraian kemampuan berpikir kritis siswa yang mencakup lima aspek: penjelasan dasar, penjelasan lanjutan, strategi dan taktik, serta menarik kesimpulan. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan *Uji Paired Samples T-Test* melalui SPSS Statistik 24.

Temuan – Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 61 (*pretest*) menjadi 89,5 (*posttest*), peningkatan sebesar 28,5 poin. *Uji Paired Samples T-Test* menghasilkan $t_{hitung} = 27,112 > t_{tabel} = 1,708$ dengan $Sig. = 0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kebaruan – Penelitian ini membuktikan bahwa media *puzzle* terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD N 091281 batu 4, memberikan bukti empiris bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Signifikansi – Penelitian ini bermanfaat bagi guru sekolah dasar, kepala sekolah, dan praktisi pendidikan yang mencari media pembelajaran berbasis bukti, berbiaya rendah, dan efektif untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kritis; Matematika; Media *puzzle*; Siswa sekolah dasar.

How to cite: Simanihuruk, Y., Sijabat, D., & Siagian, A. F. (2026). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Progressive Cognitive and Ability*, 05(3), pp. 152-159, doi: <https://doi.org/10.56855/jpr.v5i2.2095>



This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

I. Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu prasyarat utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Pembelajaran di sekolah tidak hanya bertujuan mengembangkan penguasaan konsep, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan dipandang sebagai proses yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi intelektual, karakter, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Halimi et al., 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik agar mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Namun demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa capaian literasi membaca, matematika, dan sains peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan kontekstual masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena kemampuan tersebut merupakan bagian integral dari kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran berdiferensiasi, serta pengembangan kompetensi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru untuk memilih strategi, model, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kontekstual, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Nugroho, 2023). Dengan demikian, keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan individu untuk menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, menarik kesimpulan secara logis, serta mengambil keputusan berdasarkan alasan yang rasional (Mardiyah et al., 2023; Panduwinata, 2025). Dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kritis berperan penting karena peserta didik dituntut tidak hanya memperoleh jawaban yang benar, tetapi juga mampu menjelaskan alasan, memilih strategi penyelesaian yang tepat, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika perlu didukung oleh media dan aktivitas belajar yang mampu mendorong peserta didik berpikir secara aktif selama proses pemecahan masalah.

Hasil observasi di kelas IV SD Negeri 091281 Batu 4 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Dari 26 peserta didik, hanya 11 orang (42,3%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 15 peserta didik (57,7%) belum mencapai ketuntasan. Rendahnya capaian tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, berpusat pada guru, serta minim penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, pembelajaran berlangsung monoton sehingga kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis menjadi terbatas.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang mengharuskan peserta didik menyusun potongan-potongan gambar atau informasi menjadi suatu kesatuan yang utuh. Aktivitas tersebut menuntut peserta didik untuk mengamati, menganalisis hubungan antarbagian, mengidentifikasi pola, serta menyusun strategi penyelesaian masalah. Melalui proses tersebut, media *puzzle* tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga

memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir kritis karena peserta didik secara aktif membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Ayu, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Juliani (2024) melaporkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada materi bangun ruang. Temuan serupa juga disampaikan oleh Mirna (2022) yang menunjukkan bahwa media *puzzle pictures* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada materi geometri maupun IPA, sedangkan kajian mengenai efektivitas media puzzle dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan desimal di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya lebih menekankan peningkatan hasil belajar dibandingkan pengembangan kemampuan berpikir kritis sebagai kompetensi utama Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada karakteristik konsep yang menuntut kemampuan penalaran, analisis, serta ketelitian dalam menyelesaikan masalah matematis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media puzzle sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus memperkuat pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu 4 pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan pra-eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok subjek diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan, tanpa kelompok kontrol. Penelitian Eksperimen merupakan penelitian dimana peneliti melakukan manipulasi dan Kontrol terhadap satu atau lebih variabel bebas dan dikatakan juga dengan penelitian eksperimen adalah merupakan metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Kusuma, 2021). Model penelitian melibatkan tiga langkah: (1) pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis sebelum perlakuan; (2) pemberian perlakuan menggunakan media *puzzle*; dan (3) pelaksanaan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan.

Tabel 1 - Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

2.1 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di SDN 091281 Batu 4 Jl.Asahan Kilometer IV, Dolok Marlawan, Kec. Siantar, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 (April 2026). Populasi dan sampel penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa (13 laki-laki dan 13 perempuan), yang dipilih menggunakan teknik total sampling karena jumlah populasi tergolong kecil yaitu kurang dari 100 orang (Oktarita, 2025).

2.2 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes uraian yang mencakup lima aspek penilaian: penjelasan dasar, penjelasan lanjutan, strategi dan taktik, serta menarik kesimpulan. Kriteria Penilaian tes dalam

berpikir kritis menggunakan skala 1-4. Nilai akhir dihitung menggunakan rumus: Nilai = (Skor Diperoleh / Skor Maksimum) $\times$ 100.

Tabel 2 - Pedoman Penskoran Tes Uraian

Skor	Kategori	Deskripsi
4	Sangat Baik	Mampu mengidentifikasi masalah dengan sangat fokus, memberikan penjelasan mendalam yang dikaitkan dengan konsep lain, merancang strategi pemecahan masalah yang kreatif/detail, dan menarik kesimpulan yang disertai prediksi dampak.
3	Baik	Mampu menjelaskan masalah secara jelas, mengidentifikasi asumsi dasar, menentukan strategi tindakan yang masuk akal, serta menarik kesimpulan secara utuh berdasarkan fakta yang tersedia.
2	Cukup	Mampu mengidentifikasi masalah namun kurang fokus, penjelasan tambahan masih dangkal atau ada kekeliruan logika, strategi yang dipilih kurang praktis, dan kesimpulan hanya benar sebagian.
1	Kurang	Tidak mampu merumuskan masalah, tidak mampu memberikan penjelasan/asumsi tambahan, tidak ada upaya memberikan solusi, dan gagal menarik kesimpulan dari informasi yang ada.

(Sumber: Apiati, 2020)

Instrumen divalidasi oleh dua validator adalah Dosen matematika dan Guru matematika. Hasil validasi 1, mendapatkan skor 3,60 dan validasi 2 mendapatkan skor 3,80 untuk validasi isi dikategorikan valid dengan 7 soal masuk kategori valid, 2 soal cukup valid dan 1 soal tidak valid. Untuk validasi bahasa pada validasi 1 mendapatkan skor 3,20 dan validasi 2 mendapatkn skor 3,70 dengan 7 soal sangat dapat dipahami, 1 soal dapat dipahami, 1 soal kurang dapat dipahami dan 1 soal tidak dapat dipahami.

2.3 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui SPSS Statistik 24, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Kedua, pengujian hipotesis menggunakan Uji *Paired Samples T-Test*, dengan kaidah keputusan: apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Validasi soal dilakukan oleh Theresia Monika Siahaan, S.Pd. ,M.Pd. (dosen matematika) pada 9 April 2026. Validasi mencakup 10 butir soal yang dinilai pada skala 1–4. Total skor yang diperoleh adalah 32 dari 40 (80%), dikategorikan sangat layak tanpa revisi. Validasi soal kedua dilakukan oleh Tantri Clarisa Siagian, S.Pd (guru matematika) pada 15 April 2026, menghasilkan total skor 36 dari 40 (90%), juga dikategorikan Sangat layak tanpa revisi.

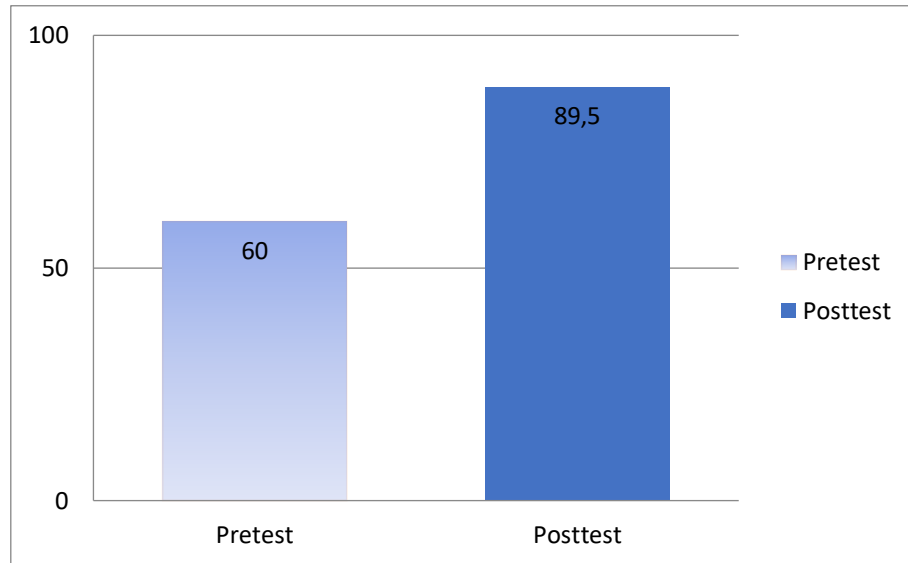
Penelitian dilaksanakan dari 16 April hingga 23 April 2026. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan, dan *posttest* diberikan setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Tabel berikut menyajikan perbandingan statistik deskriptif.

Tabel 3 - Perbandingan Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	43	79
Nilai Tertinggi	79	100
Rata-Rata (Mean)	61	89,5

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan dari 61 pada *pretest* menjadi 89,5 pada *posttest*, selisih sebesar 28,5 poin. Nilai terendah naik dari 43 menjadi 79, dan nilai tertinggi meningkat dari 79 menjadi 100. Seluruh siswa pada *posttest* mencapai nilai di atas ambang batas KKTP yaitu 70, yang menunjukkan peningkatan menyeluruh dalam kemampuan berpikir kritis.

Untuk melihat perbandingan nilai pre-test dan post-test dapat dilihat dari diagram tabel sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 1, di peroleh data jelas terlihat bahwa nilai rata-rata pada *pretest* 61, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* 89,5 dengan melihat hal tersebut maka setelah adanya perlakuan yaitu penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika terjadi perubahan nilai rata-rata pada kelas IV

Tabel 4 - Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Berpikir Kritis	.192	26	.015	.923	26	.052
Posttest Berpikir Kritis	.135	26	.200*	.953	26	.275

Hasil uji normalitas pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* adalah 0,052 dan data *posttest* adalah 0,275. Kedua nilai tersebut melebihi 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$), yang menunjukkan bahwa kedua set data berdistribusi normal dan *Uji Paired Samples T-Test* dapat dilanjutkan.

Tabel 5 - Hasil Uji Paired Samples T-Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Berpikir Kritis - Posttest Berpikir Kritis	32.077	6.033	1.183	34.514	29.640	27.112	25	.001

Hasil uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} = 27,112 > t_{tabel} = 1,708$ pada taraf signifikansi 5%, dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Batu 4.

3.2 Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian diperoleh melalui uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (*pretest* sig. 0,052 dan *posttest* sig. 0,275). Selanjutnya, uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang jauh di bawah 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Data tersebut mencerminkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan secara lebih kritis setelah menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

Dengan media *Puzzle* materi akan lebih terasa nyata karena dijelaskan dengan bentuk visual dan pertanyaan yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga siswa memahami materi pembelajaran lebih dalam dan dapat menarik perhatian siswa dengan bentuk gambar yang menarik. Dengan cara ini dapat merangsang rasa ingin tahu siswa yang semakin meningkat, mendorong mereka untuk mencari informasi tambahan dan memperluas pemahaman secara mandiri.

Berdasarkan hasil *prettes* yang diperoleh dikelas IV sebelum diberikan perlakuan yaitu media *puzzle* hasil *pretest* dapat dilihat dari 26 siswa di kelas IV terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Dengan presentase 26 % dan 23 siswa lainnya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu dengan presentase 74%. Pada *pretest* siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 79 dan yang paling rendah yaitu 46, dengan rata rata nilai 61, sedangkan hasil analisis deskriptif *presentase posttest* dikelas IV menunjukkan dari 26 responden atau sampel tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah (KKTP) dengan rata rata memperoleh nilai 89,5. Dari seluruh responden terdapat salah seorang siswa yang dimana nilai yang diperoleh sangat berkembang pesat dari nilai *pretest* yang diperoleh, dari responden tersebut peneliti sadar bahwa tidak hanya memberi perlakuan (media *puzzle*) peneliti juga perlu mengadakan pendekatan terlebih dahulu kepada siswa dan memeriksa kesiapan siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran supaya siswa tersebut merasa nyaman dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga siswa tersebut mampu memperoleh nilai yang baik. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas IV di SD 091281 Batu 4 sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media *puzzle*) termasuk dalam kategori baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika. Dengan demikian, media *puzzle* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri 091281 Batu 4. Hasil penelitian ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya di bidang yang sama. Juliani, (2024) yang menyatakan bahwa media *Puzzle* mampu memberi dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan juga penelitian Mirna, (2022) yang mengatakan bahwa media *puzzle picture* memudahkan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah. Implikasinya, media *puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Efektivitas media *puzzle* dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, media *puzzle* bersifat visual dan konkret sehingga materi pembelajaran terasa lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Kedua, bentuk gambar dan pertanyaan pada *puzzle* mampu menarik perhatian siswa serta

merangsang rasa ingin tahu mereka untuk memahami materi lebih mendalam. Ketiga, penggunaan media *puzzle* dapat mendorong siswa untuk aktif berpikir, mencari informasi tambahan, serta memperluas pemahaman secara mandiri. Selain itu, pendekatan guru terhadap siswa sebelum pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media *puzzle*. Peneliti menyadari bahwa selain memberikan perlakuan berupa media *puzzle*, kesiapan dan kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran turut memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan observasi lebih lanjut mendukung hasil penelitian ini. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran Matematika. Bahkan, terdapat salah satu siswa yang mengalami perkembangan nilai yang sangat pesat dibandingkan hasil pretest sebelumnya setelah diberikan pendekatan dan pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Observasi kualitatif ini sejalan dengan peningkatan kuantitatif yang terlihat pada hasil posttest siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri 091281 Batu 4 setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* termasuk dalam kategori baik. Nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, media *puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri 091281 Batu 4. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 61 (*pretest*) menjadi 89,5 (*posttest*), peningkatan sebesar 28,5 poin. Uji *Paired Samples T-Test* menegaskan hal ini dengan $t_{hitung} = 27,112 > t_{tabel} = 1,708$ dan $Sig. = 0,001 < 0,05$, yang menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar: (1) Guru kelas IV mengintegrasikan media *puzzle* dalam rencana pembelajaran secara terencana dan sistematis, disertai dengan pertanyaan pemandu yang mendorong siswa untuk berpikir kritis; (2) Kepala sekolah menyediakan fasilitas pendukung seperti papan tulis, proyektor, speaker, dan akses internet yang memadai untuk memaksimalkan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran; dan (3) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada siswa untuk menyesuaikan penelitiannya terhadap kebutuhan siswa dan lebih memperhatikan lingkungan kelas, sehingga akan memberikan manfaat baru bagi kedua pihak.

Daftar Pustaka

- Apiati, V., & Hermanto, R. (2020). Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah matematik berdasarkan gaya belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 167-178
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Millenial Education*, 3(1), 01-10.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Diatmika, I. P., & Sudirman, I. N. (2024). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar kelas V SDN 2 Batur. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 108-117.
- Halimi, M. A., Rahman, M. L., & Fajar, A. S. M. (2025). Implementasi Metode Yanbu'a dalam Pembelajaran Al-Qur'an di Pondok Pesantren Arriyadi Putri. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 230-246.

- Juliani, J., & Astriani, L. (2024, November). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Bab 16 Penelitian Eksperimen. *Teori & Konsep Pedagogik*, 278.
- 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.
- Mardiyah, S. Z., Salsabilla, A. P., Luthfi, N., & Herianingtyas, R. (2023). STRATEGI PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. 6.
- Maulidah, M., Leksono, S. F., & Farhurohman, O. (2025). Analisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 1-16.
- Maulidah, M., Leksono, S. F., & Farhurohman, O. (2025). Analisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 1-16. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6590>
- Mirna, Ma'awiyah, A., & Fauziana. (2022). Pengaruh Media Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 76–84. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.694>
- Nabila, D. R., Taubah, M., & Rizal, H. S. (2024). Efektivitas Jigsaw Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat: Studi Eksperimen di MTs. Darut Taqwa 02 / The Effectiveness of Jigsaw Puzzle in Enhancing Vocabulary Mastery: An Experimental Study at MTs. Darut Taqwa 02. *LOGHAT ARABI Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 118–134.
- Nugroho, B. (2023). Filosofi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Basis Dalam Merdeka Belajar Untuk Mencetak Manusia Indonesia Berkarakter. *Psiko Edukasi*, 21(1), 28–40. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i1.4374>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- OECD. (2023). PISA 2022 Result (Colume I): The State of Learning and Equity in Education. Paris: OECD Publishing
- Oktarita, S., & Maharani, A. F. (2025). Pengaruh Kompetensi, Komunikasi, Komitmen Organisasi Dan Iklim Organisasi Terhadap Kinerja Dokter Di Rsud Mayjen Ha Thalib Kota Sungai Penuh. *Journal of Social and Economics Research*, 7(1), 760-775.
- Padmakrisya, M. R., & Meliasari, M. (2023). Studi Literatur: Keterampilan Berpikir Kritis dalam Matematika. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3702–3710. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6327>
- Putri, M., & Panduwina, L. (2025). JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Influence of Using Artificial Intelligence on Students ' Critical Thinking Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence terhadap Berpikir Kritis Mahasiswa. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 605–616.
- Putri, M. Y., Huwaina, M., & Putra, A. E. (2025). Implementasi Model Puzzle Materi Asmaul Husna Di SD DCC Global School Bandar Lampung. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 100-107. <https://doi.org/10.31949/am.v7i2.16107>