Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 10 Nomor 02, Juni 2025

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Shalwa Fauziyah Leksono[1], Maeva Maulidah[2], Muhibah[3], Oman Farhurohman[4]
[1.2.3.4]UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
[1]shalwafauziyah@gmail.com, [2]maulidamaeva@gmail.com,
[3]nongibah@gmail.com, [4] oman.farhurohman@uinbanten.ac.id

ABSTRACT

The 21st-century learning paradigm demands innovation in instructional media that can develop students' critical thinking skills, especially at the elementary school level. However, observations indicate that the critical thinking abilities of elementary students, particularly in grade III, remain relatively low due to the dominance of traditional teaching methods that do not sufficiently engage students in active participation. This study aims to analyze the effectiveness of using puzzle media in improving the critical thinking skills of third-grade elementary students in integrated thematic learning. The method employed is a literature review, examining various relevant sources such as journals, books, scientific articles, and undergraduate theses published from 2015 onwards. The findings reveal that puzzle media, as a form of concrete learning media, can stimulate critical thinking skills through activities that involve logically, analytically, and systematically arranging pieces of information. This medium has been proven to encourage students to be more active, focused, and engaged in processes of analysis, evaluation, and reflection. In addition to enhancing cognitive aspects, the use of puzzle media also contributes to the development of affective and psychomotor domains, such as collaboration, precision, and visual-motor coordination. Although it presents some limitations, such as time requirements and the need for creativity in its design, the advantages of puzzle media in fostering enjoyable and meaningful learning make it an effective alternative for developing students' critical thinking. Therefore, puzzle media is worthy of integration into lower-grade thematic learning as a means to improve the quality of education in a manner responsive to 21st-century challenges.

Keywords: Puzzle Media, Critical Thinking, Integrated Thematic Learning

ABSTRAK

Pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa SD, khususnya di kelas III, masih tergolong rendah akibat dominasi metode pembelajaran tradisional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III SD pada pembelajaran tematik integratif. Metode yang digunakan adalah studi literatur, dengan mengkaji berbagai sumber relevan seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, dan skripsi terbitan tahun 2015 ke atas. Hasil kajian menunjukkan bahwa media puzzle,

sebagai media pembelajaran konkret, mampu merangsang kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas menyusun potongan informasi secara logis, analitis, dan sistematis. Media ini terbukti mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, serta terlibat dalam proses analisis, evaluasi, dan refleksi. Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media puzzle juga berkontribusi pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik, seperti kerja sama, ketelitian, dan koordinasi visual-motorik. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan waktu dan kreativitas dalam penyusunan, kelebihan media puzzle dalam mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna menjadikannya alternatif efektif dalam pengembangan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media puzzle layak diintegrasikan dalam pembelajaran tematik kelas rendah sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan yang adaptif terhadap tantangan abad ke-21.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Media Puzzle, Pembelajaran Tematik

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial yang diperlukan siswa untuk mengevaluasi informasi, menyelesaikan permasalahan, serta mengambil keputusan secara rasional dan logis. Namun, berdasarkan kondisi empiris di lapangan, kemampuan berpikir kritis siswa SD masih tergolong rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional, didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru (teacher-centered), dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, media puzzle dianggap sebagai alternatif yang efektif. Media ini menstimulasi siswa untuk berpikir secara logis, menganalisis potongan informasi, serta menyusunnya kembali secara sistematis, yang relevan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media puzzle diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Selain itu, media ini dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi, serta meningkatkan kemampuan bernalar, menganalisis, mengevaluasi, hingga menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

Beberapa penelitian terbaru mendukung efektivitas penggunaan media puzzle. media puzzle juga

memungkinkan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) tersaji secara konkret dan kontekstual, sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Sejumlah penelitian mendukung efektivitas penggunaan media puzzle. Studi yang dilakukan oleh (Cahyani dkk., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Fun Puzzle* pada mata pelajaran PPKn secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SDN Mulyorejo 2 Malang. Selain itu, (Betu dkk., 2024) menyimpulkan bahwa integrasi media puzzle dalam model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kolaborasi dan pemecahan masalah secara mendalam. Hal serupa juga dilaporkan oleh (Kurniawan dkk., 2024) yang menemukan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD melalui penerapan media puzzle pada tema Panca Indera.

Meskipun demikian, terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu diperhatikan, khususnya terkait dengan penerapan media puzzle dalam pembelajaran tematik integratif di kelas III SD. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada kelas rendah (kelas I–II) atau kelas tinggi (kelas IV–VI), sementara karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III yang sedang berada dalam tahap transisi menuju operasional konkret belum banyak dieksplorasi. Selain itu, masih terbatasnya studi yang mengintegrasikan media puzzle dengan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) secara sistematis, serta minimnya penelitian longitudinal mengenai dampak jangka panjang penggunaan media puzzle terhadap perkembangan berpikir kritis siswa, menjadi tantangan yang perlu dijawab melalui penelitian lanjutan.

Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih mendalam untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media puzzle sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual dan komprehensif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD. Hal ini penting untuk memperkuat fondasi praktik pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di era digital.

Selain penelitian pada jenjang SD, efektivitas media puzzle juga

telah diuji pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian oleh (Santosa & Nurhayatin, 2023), membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media puzzle secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP dalam menyusun teks prosedur. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan dkk., 2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penguatan kemampuan analisis konseptual dan kolaboratif siswa. Puzzle dalam hal ini digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman konseptual serta mengembangkan kemampuan argumentatif yang berbasis pada pemikiran reflektif dan logis.

Dengan demikian, berbagai temuan-temuan tersebut menunjukkan konsistensi bahwa media puzzle, baik yang bersifat visual, digital, maupun berbasis kata, memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menantang, dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis di berbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil fokus pada analisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD, mengingat masih minimnya kajian yang menyoroti jenjang kelas ini, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik integratif di kelas rendah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan metode studi literatur. Berdasarkan pandangan Rihani yang dikutip dalam karya (Nurfebriyani dkk., 2024), studi literatur dapat dimaknai sebagai suatu proses sistematis yang mencakup pencarian, penelaahan, serta analisis terhadap berbagai sumber bacaan seperti buku, majalah, dan referensi relevan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber tersebut kemudian dianalisis dan diorganisasikan sesuai dengan relevansinya terhadap fokus kajian, lalu ditranskripsikan dan dirangkum menjadi suatu kerangka konseptual yang mendukung rumusan penelitian.

Sumber data utama dalam studi ini berasal dari literatur terdahulu, termasuk buku, jurnal nasional, artikel ilmiah, dan skripsi yang memiliki kesamaan tema dengan fokus penelitian, yaitu sejak tahun 2015. Melalui pendekatan ini, peneliti memperoleh pemahaman komprehensif dari hasil-hasil penelitian sebelumnya, yang selanjutnya dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan mengenai strategi pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca di jenjang sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Definisi Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi secara logis. Duron sebagaimana dikutip oleh (Masrinah dkk., 2019) menyatakan bahwa berpikir kritis mencakup proses analisis dan penilaian terhadap informasi. Sementara itu, Norris mendefinisikan berpikir kritis sebagai kemampuan untuk berpikir secara rasional terkait keyakinan dan tindakan yang harus diambil. Inch menambahkan bahwa berpikir kritis merupakan proses ketika seseorang berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan kompleks secara logis meskipun informasi relevan belum tersedia.

Individu dengan kemampuan berpikir kritis menunjukkan karakteristik tertentu, seperti mengajukan pertanyaan penting, merumuskan masalah secara jelas, mengumpulkan serta menilai informasi yang relevan, memanfaatkan gagasan abstrak, bersikap terbuka, dan mampu berkomunikasi secara efektif.

Ennis dalam Costa (Masrinah dkk., 2019) merumuskan lima indikator berpikir kritis, yaitu: *elementary clarification* (kemampuan menjelaskan secara sederhana), *basic support* (penyusunan argumen dasar), *inference* (menyimpulkan), *advanced clarification* (penjelasan lanjutan), dan *strategies and tactics* (penggunaan strategi dan taktik).

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang memiliki peran signifikan baik dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun dalam ranah akademik. Keterampilan ini

mencakup serangkaian kemampuan kognitif yang meliputi proses menganalisis data, mengevaluasi validitas argumen, serta menarik kesimpulan secara objektif berdasarkan bukti yang tersedia.

Secara umum, berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai proses pengolahan informasi secara sistematis, logis, dan rasional. Proses ini tidak hanya menuntut kemampuan untuk menelaah dan menilai kualitas suatu informasi atau argumen, tetapi juga mengharuskan individu untuk mampu memahami struktur argumentasi dan mengkonstruksi kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selain itu, berpikir kritis melibatkan kecakapan dalam mempertanyakan keakuratan informasi yang diterima serta keterampilan dalam mendeteksi adanya kekeliruan logika atau bias dalam proses berpikir. Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis tidak hanya bersifat evaluatif, tetapi juga reflektif dan konstruktif dalam membangun pemahaman yang valid dan bermakna.

Berdasarkan hasil evaluasi literatur, keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial yang memiliki relevansi luas dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam konteks pendidikan, kemampuan ini berperan signifikan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Melalui penerapan berpikir kritis, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analitis yang lebih tajam, menyelesaikan permasalahan secara lebih sistematis dan efisien, serta mengambil keputusan yang lebih rasional dan bertanggung jawab.

Terdapat berbagai pendekatan pedagogis yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Beberapa di antaranya meliputi *problem-based learning* (pembelajaran berbasis masalah), pembelajaran reflektif, serta pembelajaran kolaboratif, yang kesemuanya mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam terhadap materi. Di samping itu, terdapat pula sejumlah teknik yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, seperti praktik mengajukan pertanyaan secara tepat dan mendalam, kemampuan menganalisis informasi secara logis dan sistematis, serta kecakapan dalam menilai validitas

argumen maupun mengidentifikasi asumsi-asumsi yang mendasari proses berpikir baik dari diri sendiri maupun dari pihak lain.

Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki peran penting dalam membantu individu menghadapi berbagai tantangan serta permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang menguasai kemampuan ini dengan baik umumnya mampu mengambil keputusan secara rasional dan bijaksana, mengidentifikasi inti persoalan secara tepat, serta mengembangkan solusi yang efektif dan efisien terhadap permasalahan yang dihadapi.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan berpikir kritis memegang peranan yang sangat signifikan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik cenderung menunjukkan kapasitas yang lebih tinggi dalam memahami materi pelajaran secara mendalam, menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan efisien, serta membuat keputusan yang rasional dan bertanggung jawab.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis seseorang dapat berkembang secara signifikan apabila diberikan pelatihan dan pembelajaran yang dirancang secara tepat dan sistematis. Dalam konteks pendidikan, sejumlah pendekatan pembelajaran terbukti efektif dalam mengasah keterampilan berpikir kritis. Di antaranya adalah strategi pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning), pembelajaran yang menekankan pada proses refleksi (reflective learning), serta model pembelajaran yang mengedepankan kerja sama antarindividu atau kelompok (collaborative learning). (Ariadila dkk., 2023)

Definisi Media Puzzle

Media puzzle termasuk dalam kategori media pembelajaran konkret yang dikembangkan dalam bentuk potongan-potongan bagian, seperti gambar, teks, simbol, atau angka. Potongan-potongan ini dirancang untuk disusun kembali oleh peserta didik menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna, baik berupa informasi maupun konsep tertentu. Kegiatan menyusun tersebut mendorong siswa

untuk menggunakan penalaran logis dan memahami keterkaitan antara setiap bagian, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, proses ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Karena sifatnya yang interaktif dan mampu memicu minat belajar, media puzzle kerap dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar.(Handayani dkk., 2019)

Menurut Harfiani dan Roziqin yang dikutip dalam (Harsih & Wahyudi, 2023), media puzzle merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif serta memperdalam pemahaman siswa, karena melibatkan proses penyusunan bagian-bagian materi menjadi satu kesatuan yang utuh. Pendapat ini diperkuat oleh temuan oleh (Nabila dkk., 2024), yang mengidentifikasi media puzzle sebagai salah satu bentuk media konkret yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan di jenjang sekolah dasar. Selain berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar, media puzzle juga terbukti mampu mengembangkan aspek konsentrasi, koordinasi visual-motorik, dan keterampilan motorik halus siswa, yang keseluruhannya berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak pada usia sekolah dasar.

Menurut Lestari dan Rahmawati (Putra dkk., 2022), media pembelajaran berupa puzzle memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung beragam gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual dan kinestetik. Keunggulan ini menjadikan puzzle sebagai media yang inklusif, karena mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Selain itu, kegiatan menyusun puzzle juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial dan pembentukan karakter peserta didik, seperti kemampuan bekerja sama, kesabaran, serta ketelitian, terutama apabila diterapkan dalam konteks pembelajaran kelompok. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle tidak hanya memberikan manfaat dalam penguatan aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam menunjang perkembangan afektif dan psikomotorik siswa secara menyeluruh.

Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Keterampilan Bepikir Kritis

Media puzzle memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Pertama, media ini menggunakan gambar yang bersifat konkret, sehingga siswa dapat melihat objek dengan lebih jelas dan nyata. Kedua, gambar pada media puzzle mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengingat tidak semua objek atau benda dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan kelas. Ketiga, media ini memungkinkan siswa untuk mengenal beragam bentuk, ukuran, dan warna. Keempat, gambar-gambar yang digunakan dalam puzzle dapat menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Selain keunggulan-keunggulan tersebut, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran secara berkelompok juga memberikan manfaat tambahan. Aktivitas ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa, memperkuat rasa solidaritas dan kerjasama, serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati satu sama lain.

Penggunaan media pembelajaran berupa puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas, karena memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Selain itu, media ini juga melatih siswa dalam menyusun berbagai komponen secara terpadu dan harmonis, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kreatif.

Namun demikian, media puzzle juga memiliki sejumlah kelemahan. Pertama, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun gambar secara tepat. Kedua, media ini menuntut tingkat kreativitas yang tinggi dari siswa. Ketiga, suasana kelas cenderung menjadi kurang terkendali saat kegiatan berlangsung. Keempat, media puzzle lebih mengandalkan aspek visual sehingga tidak sepenuhnya cocok bagi siswa dengan gaya belajar non-visual. Kelima, proses pembuatan media puzzle memerlukan waktu yang cukup lama serta tingkat kesulitan yang tinggi. Keenam, dalam pembuatannya, dibutuhkan kesabaran dan ketelitian yang cukup besar.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, media puzzle digunakan dengan mengacu pada indikator berpikir kreatif, yaitu orisinalitas, kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan elaborasi. Keempat indikator tersebut diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran melalui media puzzle tematik yang dirancang secara khusus untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. (Noviati, 2017)

Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis siswa kelas III Sekolah Dasar

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas yakni pertama, siswa dihadapkan pada potongan-potongan informasi yang tidak lengkap dan harus mengidentifikasi apa yang hilang atau tidak sesuai. Kedua, siswa menganalisis setiap potongan informasi dan menyusunnya menjadi satu kesatuan yang logis dan bermakna. Ketiga, siswa mengevaluasi hasilnya untuk memastikan kebenaran dan kesesuaian dengan konsep yang dipelajari. Keempat, siswa merefleksikan proses penyusunan puzzle untuk memahami strategi yang efektif dan area yang perlu ditingkatkan. Dengan melalui proses ini, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan refleksi. (Siregar dkk., 2024)

Selain itu, langkah-Langkah dalam penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD, meliputi pertama, menentukan kompetensi dasar dan materi yang akan diajarkan, seperti sistem pencernaan hewan ruminansia, bangun ruang, atau perubahan wujud benda. Kedua, mendesain media puzzle yang relevan, yang disesuaikan dengan materi, seperti puzzle gambar, kartu masalah, atau puzzle berbasis cerita lokal. Pastikan media tersebut menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III. Ketiga, mempersiapan dan validasi media puzzle dengan melibatkan ahli materi dan desain pembelajaran untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya. Keempat,

mengimplementasi dalam pembelajaran, dengan menerapkan media puzzle dalam proses pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai, seperti pendekatan saintifik atau inkuiri terbimbing. Kelima, mengevaluasi dan refleksi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui tes atau observasi. Gunakan hasil evaluasi untuk refleksi dan perbaikan pembelajaran selanjutnya. (Munajah, 2020)

Menurut penelitian oleh (Endah Saryanti, 2022), Penggunaan media puzzle pecahan biasa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Hal ini terlihat dari tingkat partisipasi siswa untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran. Media puzzle yang sudah familiar bagi siswa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, hal ini memicu siswa untuk mengeksplorasi media puzzle sehingga dapat memicu daya pikir kritis dan pemecahan masala siswa. Studi ini, menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusialisme tinggi ketika dilibatkan dalam aktivitas berbasis puzzle karena kesesuaiannya dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Secara konsep, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran didasarkan pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Media puzzle memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui eksplorasi, merevisi kesalahan secara mandiri, sebagaimana ditekankan oleh (Kusuma, 2021), bahwa media crossword puzzle berbasis HOTS menekankan pada stimulus dengan dua gambar yang disertai kalimat sehingga keterampilan berpikir kritis siswa dapat lebih berkembang secara optimal. Crossword puzzle berbasis HOTS menekankan pada keterampilan siswa dalam menalar dan berpikir kritis melalui setiap pernyataan yang diberikan lalu menjawabnya dengan jawaban yang tepat, pengaplikasian media crossword puzzle berbasis hots akan membuat siswa lebih tertarik dan tertantang untuk aktif berpikir kritis secara mandiri, karena menggunakan stimulus berupa gambar, kosakata, siswa bertambah dan siswa belajar dengan cara menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran

menggunakan media crossword puzzle pada pembelajaran tematik terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep tematik yang dapat dilihat dari terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan yang terjadi dikarenakan siswa aktif dan berperan langsung dalam memanipulasi media crossword puzzle.

Dari segi operasional, media puzzle dapat diterapkan dalam bentuk puzzle gambar, puzzle kata, hingga puzzle naratif. Menurut Rohani dan Wiryanto dalam (Sagita dkk., 2023), implementasinya media puzzle sebagai media gambar yang dipotong secara acak menjadi potongan-potongan bagian yang bertujuan untuk meningkatkan daya pikir serta kesabaran siswa, selain itu media puzzle sendiri membuat siswa aktif dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa sehingga pengetahuan siswa akan bertambah.

Keefektifan media puzzle dikaji oleh (Adelia dkk., 2024) menyebutkan bahwa Media puzzle dapat meningkatkan keterampilan siswa khususnya kemampuan kognitif, dengan menyusun potongan puzzle sebagai upaya siswa dalam memecahkan masalah sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. maka dari itu peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada kelas eksperimen tidak terlepas dari penggunaan media puzzle, siswa terlihat lebih aktif karena pada penggunaannya siswa akan mengandalkan daya imajinasi, kreativitas dan berpikir logisnya karena siswa mencoba memasang kepingan puzzle menjadi suatu yang utuh.

Selain itu (Hermawati dkk., 2023), menjelaskan bahwa saat siswa menyusun puzzle berbasis tema 8 siswa akan terdorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dengan teman sekelompok dan menemukan hubungan antara konsep-konsep yang berbeda. Media Criss cross puzzle, siswa akan dihadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan puzzle dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari. Hal ini akan meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi masalah dan mencari solusi yang efektif.

E. Kesimpulan

Pengembangan keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kebutuhan utama dalam pendidikan abad ke-21, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Sayangnya, pembelajaran di kelas III SD masih banyak didominasi oleh metode tradisional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka tergolong rendah. Puzzle sebagai media pembelajaran konkret dianggap mampu menjadi solusi inovatif, karena mendorong siswa untuk aktif menyusun potongan informasi secara logis dan sistematis. Dengan begitu, siswa terdorong untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi informasi secara mendalam.

Media puzzle telah terbukti efektif berdasarkan berbagai penelitian, baik di jenjang SD maupun menengah, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Puzzle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta memfasilitasi pembelajaran berbasis masalah yang kontekstual. Puzzle juga mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, seperti ketelitian, kerja sama, dan koordinasi visual-motorik. Selain itu, penggunaan media ini sesuai dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media puzzle juga memiliki kekurangan. Di antaranya adalah tuntutan waktu, kreativitas dalam desain, dan suasana kelas yang bisa menjadi kurang terkendali. Media ini juga cenderung lebih efektif untuk siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, serta membutuhkan persiapan dan validasi yang matang. Meski demikian, manfaatnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis menjadikan puzzle sebagai alternatif media yang sangat layak diterapkan dalam pembelajaran tematik kelas rendah.

Berdasarkan hasil evaluasi literatur dan bukti empiris, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tematik integratif kelas III SD sangat potensial untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Puzzle bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga alat berpikir yang mampu menantang siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksi informasi. Oleh karena itu,

integrasi media puzzle dalam pembelajaran tematik kelas rendah sangat disarankan sebagai langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut siswa berpikir secara kritis, kreatif, dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, I., Musaddat, S., & Hasnawati, H. (2024). Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 3 Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9.2*, 3058–3069. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13959

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*, *9.20*, 664–669. https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970

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. https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5277

Cahyani, F. F., Yudiono, U., & Purwito, D. (2024). Penerapan media fun puzzle untuk meningkatkan hasil Belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pancasila kelas 2 SDN Mulyorejo 2 Malang. *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, *1.2*, 533–540.

Endah Saryanti. (2022). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *10.2*.

Handayani, A. D., Fahmi, F. N., & Rochman, M. K. (2019). Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2.1*, 1–17. https://doi.org/10.52166/mida.v2i1.1333

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. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5764

Hermawati, H., Pratiwi, C. P., & Hidayat, P. S. (2023). Peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran PBL berbasis criss-cross puzzle pada siswa SDN

Banjarpanjang I kelas III tahun ajaran 2022/2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8.2*, 2081–2099. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9229

Kurniawan, D. S., Mahmudah, E. A., & Riyadi, R. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi panca indera pendengaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *7.4*, 190–195. https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97091

Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan media crossword puzzle berbasis HOTS pada pembelajaran tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *5.1*, 257–270.

Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 924–932.

Munajah, R. (2020). Penerapan media belajar puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada materi penggolongan makhluk hidup siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4.1*, 45–56.

Nabila, A., Kartono, K., & Halidjah, S. (2024). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas II SDN 11 Pontianak Kota. *Journal on Education*, *7.1*, 3301–3309.

Noviati, P. R. (2017). Penerapan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1.1*. https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2686

Nurfebriyani, S., Putri, C. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Studi literatur: Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9.3*, 1857–1863. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2442

Putra, R. D. O., Rusmawan, R., & Suyatini, M. M. (2022). Pengaruh problem based learning berbantu media puzzle terhadap minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4.4*, 1711–1717. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5588

Ramadhan, A. F., Fakhruddin, A., & Faqihuddin, A. (2025). Implementasi crossword puzzle tentang pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMA. *LEARNING :*

Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, *5.1*, 1–15. https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4311

Sagita, N. S., Karma, S. N., & Saputra, H. H. (2023). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbasis puzzle kata terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SDN 19 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8.3*, 5889–5900. https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11620

Santosa, A., & Nurhayatin, T. (2023). Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament berbasis media puzzle pada pembelajaran menulis teks prosedur untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Al Falah Dago tahun pelajaran 2018/2019. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *4.1*, 30–40. https://doi.org/10.23969/wistara.v4i1.4396

Siregar, T. R. A., Artanti, D., Kusuma, M. W., & Afni, N. (2024). Pentingnya media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (Mi). *Wangsa : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *1.1*, 65–74.