



KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM-SOLVING* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN MATERI GAYA

Ulfa Umami^{1*}, Kartika Yuni Purwanti²

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ngudi Waluyo, Jawa Tengah, Indonesia.
Email korespondensi : ulfaumami.s.pd@gmail.com¹,

Diterima Januari 2024; Disetujui Mei 2024; Dipublikasi 31 Juli 2024

Abstract: *This research aims to find out how science learning is implemented by applying the Problem-Solving Model assisted by Crossword Puzzle media in improving the quality of student learning at SDN Bandungan 01. The methodology used is quantitative and in the form of an experiment, namely quasi-experimental with the type of field study. Data collection techniques use population and sample techniques. And the data analysis technique used in this research is a data collection technique that uses a test technique of score results from the pretest and posttest. With concrete or real media, it is easy for students to find solutions to the problems given. The effort used to improve students' concept understanding is to apply a problem-solving learning model with the help of Crossword Puzzle media which will be collaborated with science and science learning materials. The conclusion of this research is that it can be concluded that the use of the problem solving model assisted by crossword puzzle makes a significant contribution in increasing the conceptual understanding of fourth grade students at SD Negeri Bandungan 01.*

Keywords : *Problem Solving, crossword puzzles, and science learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menerapkan Model Problem Solving berbantuan media Crossword Puzzle dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di SDN Bandungan 01. Metodologi yang digunakan bersifat kuantitatif dan berbentuk percobaan yaitu quasi-eksperimental dengan jenis studi lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik populasi dan sample. Dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan teknik tes hasil nilai dari *pretest* dan *posttest*. Dengan media yang konkret atau nyata agar siswa mudah dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan. Upaya yang digunakan untuk meningkatkan Konsep Pemahaman siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran problem solving dengan berbantuan media Crossword Puzzle yang akan dikolaborasikan dengan materi pembelajaran IPAS. Simpulan penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model problem solving berbantuan media crossword puzzle memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

Kata kunci : **Problem Solving, Crossword puzzles, Pembelajaran IPAS**

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal utama bagi kehidupan manusia di zaman modern ini. Dimana pendidikan merupakan suatu kebutuhan individu untuk

mengembangkan kecerdasan yang ada pada dirinya dan demi keperluan pada masa mendatang. Pendidikan memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi potensi yang ada pada siswa secara

menyeluruh agar dikemudian hari dapat menjadi pribadi yang tangguh serta mampu menghadapi dan juga memecahkan masalah dalam kehidupannya. Pendidikan juga merupakan usaha seseorang untuk membentuk selaras dengan prinsip-prinsip yang ada pada rakyat dan negara. Secara tidak langsung, pendidikan merupakan suatu hal yang menjadi latar belakang bagaimana proses kita untuk berkembang dan menempatkan diri di masyarakat umum.

Misi pembelajaran memegang peran yang krusial dalam memajukan sistem pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Kualitas dan sistem yang baik berperan vital dalam membentuk manusia sebagai sumber daya yang unggul, sehingga pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangatlah esensial untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penting bagi para pendidik untuk memahami sejauh mana efektivitas metode pembelajaran dalam setiap aspek mata pelajaran. Pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan, di mana keterlibatan aktif siswa sangat diharapkan. Namun, saat ini, fokus pembelajaran masih cenderung pada peran guru dengan sasaran penyampaian materi, sementara murid diharapkan untuk memahami konsep materi secara mandiri (Faizah, 2015). Dalam konteks ini, model pembelajaran yang cenderung terpusat pada guru (teacher-centered) dianggap tidak sejalan dengan arahan pemerintah seperti yang diatur dalam UU No.20 Tahun 2013 yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk mengembangkan potensi secara optimal (Haji, 2010). Ada beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, dan salah

satunya adalah peran guru, yang merupakan bagian terpenting dalam pendidikan yang tugas utamanya adalah mendidik dan menyampaikan materi kepada murid. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang berbagai model pengajaran. Model pembelajaran merupakan strategi yang dipergunakan sebagai panduan dalam merancang proses belajar mengajar di ruang kelas atau dalam situasi pembelajaran lainnya. (Trianto, 2014).

Memahami konsep adalah salah satu dari berbagai kecakapan atau keterampilan yang penting, IPA yang sangat diharapkan dapat tergapai pembelajarannya yaitu dengan menunjukkan Pemahaman konsep dalam IPA yang dipelajari seseorang melibatkan kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan antara konsep-konsep tersebut, menerapkan konsep-konsep tersebut dalam berbagai situasi, dan menghasilkan solusi yang tepat saat menghadapi masalah (Harefa, 2020). Menurut Duffin dan Simpson dalam penelitian yang dilakukan oleh Harefa dan Telaumbanua (2020), kemampuan siswa dalam memahami konsep mencakup kemampuan untuk (1) menjelaskan konsep dengan cara yang dapat dipahami, (2) mengaplikasikan konsep dalam berbagai konteks yang berbeda, (3) dari suatu konsep kembangkan implikasi.

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri Bandungan 01, murid masih menunjukkan tingkat pemahaman konsep yang kurang memadai. Kondisi itu dikarenakan kurangnya kemauan belajar murid, dan kurangnya pelaksanaan model pembelajaran yang inovatif. Berikut ini hasil data yang didapatkan

peneliti saat melaksanakan studi pendahuluan.

Tabel 1 Hasil Pemahaman Konsep Siswa

Indikator	Kelas		Rata-Rata
	Iv A	Iv B	
Menafsirkan	46,4 %	47,7%	47,05%
Mengidentifikasi	45,1 %	47,7%	46,40%
Mengklasifikasi	46,4%	50,3%	48,35%
Meringkas	50,6%	47,7%	49,15%
Menarik Inferensi	51,6%	58,0%	54,80%
Membandingkan	36,1%	52,9%	44,50%
Menjelaskan	52,9%	55,5%	54,20%
Rata-Rata	47,01%	51,40%	49,21%

Dari data studi pendahuluan diatas, dapat dibuktikan bahwa kemampuan pemahaman konsep murid amat rendah, di buktikan dengan hasil rata-rata kelas A dan kelas B ialah 47,01% dan 51,40% dari setiap indikator Pemahaman Konsep Siswa menyatakan bahwa menafsirkan memperoleh hasil 47,05%, mengidentifikasi memperoleh 46,40%, mengklasifikasi memperoleh 48,35%, meringkas memperoleh 49,15%, menarik inferensi memperoleh 54,80%, membandingkan memperoleh 44,50%, dan menjelaskan memperoleh 54,20%.

Hal tersebut terjadi karena cara mengajar guru dikelas menggunakan buku ajar saja, tentu saja banyak murid yang tidak menunjukkan antusiasme yang memadai dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran penting untuk menerapkan model pengajaran yang cocok dengan keperluan dan karakteristik siswa, keberhasilan suatu pembelajaran juga tergantung bagaimana pendidik mengajar. Ada beragam metode pembelajaran yang tersedia bagi guru untuk diterapkan dalam proses pengajaran, dan salah satunya ialah model pengajaran *Problem-Solving*. Model pengajaran adalah salah satu komponen pada sistem pendidikan model pembelajaran yang merujuk dalam alternatif Keefektifan Model *Problem-Solving* Berbantuan.... (Umami, & Purwanti, 2024)

pembelajaran yang akan dipergunakan, meliputi ada tujuan pembelajaran yang akan digunakan (Khoerunnisa et al., 2020).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pengajaran. Media merujuk pada beragam elemen dalam lingkungan siswa yang memiliki potensi untuk memicu minat belajar mereka (Sudirman, 2014). Dalam pembelajaran tidak harus berpaku pada buku saja, media juga sangat penting dan sangat besar berpengaruh. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan mempergunakan media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang). “teka-teki silang membangkitkan keceriaan belajar dan juga meningkatkan kosa kata, karena teka-teki silang memiliki aspek playfull, yang bisa menciptakan kegembiraan dalam proses pembelajaran tanpa merasa bosan (Abdullah, 2015:128).

KAJIAN PUSTAKA

Problem-Solving

Problem-solving, sebuah proses kognitif yang penting dalam pengembangan keterampilan mental, telah menjadi fokus perhatian para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Menurut Pólya (1945), problem solving melibatkan langkah-langkah esensial seperti pemahaman masalah, merencanakan strategi, menerapkan strategi, dan mengevaluasi solusi. Jonassen (2000) mengemukakan bahwa pendekatan konstruktivis dalam problem solving menekankan pentingnya pengalaman pemecahan masalah dalam membangun pemahaman individu. Simon (1981) menyoroti kompleksitas pemrosesan informasi dalam proses *problem-solving* manusia, meskipun

manusia cenderung mengandalkan aturan heuristik daripada pendekatan optimal. Dewey (1933) menghubungkan problem solving dengan pembelajaran praktis, di mana pengalaman langsung memainkan peran penting dalam pengembangan pemahaman. Newell dan Simon (1972) menekankan peran manipulasi simbolik dan penalaran dalam pemecahan masalah. Dengan mempertimbangkan pandangan para ahli ini, dapat dipahami bahwa problem solving adalah suatu proses kompleks yang membutuhkan keterampilan mental dan pengalaman praktis untuk mencapai solusi yang efektif (Polya, 1945; Jonassen, 2000; Simon, 1981; Dewey, 1933; Newell & Simon, 1972). Terdapat sintaks atau acuan dasar dari seluruh fase yang harus dilakukan untuk menyelenggarakan model pembelajaran problem solving. Chotimah & Fathurrohman (2018, hlm. 287-288) menyatakan sintaks model pembelajaran problem solving terdiri dari 6 tahap sebagai berikut : (1) Merumuskan masalah; (2) Menelaah masalah; (3) Merumuskan hipotesis; (4) Mengumpulkan dan mengelompokkan data (sebagai bahan pembuktian hipotesis); (5) Pembuktian hipotesis; (6) Menentukan pilihan penyelesaian.

Crossword Puzzle

Menurut Khalilullah (2013:127), Crossword Puzzle dijelaskan sebagai salah satu instrumen pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan memperluas kosa kata. Menurutnya, alat pembelajaran ini sangat mudah digunakan oleh guru di berbagai tingkatan, dari pemula hingga tingkat lanjutan, dan memiliki fleksibilitas untuk dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, Crossword Puzzle

juga dinilai mampu mendorong keceriaan dalam proses belajar serta meningkatkan kosakata secara efektif, karena unsur permainannya yang menyenangkan mampu membangkitkan semangat dan antusiasme dalam proses pembelajaran tanpa membuat siswa merasa bosan (Abdullah, 2015:128).

Ariwibowo (2014:3) lebih lanjut mendefinisikan Crossword atau TTS sebagai sebuah permainan di mana pemain harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata, berdasarkan petunjuk yang diberikan. Diketahui pula bahwa motivasi dan berpikir kreatif menjadi aspek kunci dalam menyelesaikan TTS, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian oleh Khairunnisa dkk (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Irmawanty (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar” dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media Crossword Puzzle dengan poin 6,867 dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Crossword Puzzle, dan juga terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Crossword Puzzle dengan poin 10,863 dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Menyusul pendapat tersebut, Ule et al. (2021)

menekankan bahwa penyusunan TTS secara sistematis merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan memudahkan mereka dalam memperoleh pengetahuan. Media ini dirancang untuk merangsang pemikiran siswa dalam menjawab pertanyaan TTS dengan cara yang menarik dan menantang. Pendapat ini sejalan dengan konsep teka-teki silang yang disebutkan oleh Sucianingtyas et al. (2013), di mana pemain diharapkan untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca baik secara vertikal maupun horizontal. Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2021) yang berjudul “Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Tematik” dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* yang terbukti dari sebelum menggunakan media *Crossword Puzzle* yaitu dengan rata-rata kelas 50,02, uji coba ke-1 dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan nilai rata-rata 56,18, uji coba ke-2 juga mengalami peningkatan yang tinggi dengan nilai rata-rata 76,75. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* memiliki fungsi dasar peragaan pada tumbuhnya konsep berpikir siswa yang abstrak.

Pemahaman Konsep

Penelitian yang dilakukan oleh Irawan & Yaumi (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Mini Book Dan *Crossword Puzzle* Pada Materi Keragaman Di Indonesia Terhadap Pemahaman Konsep” dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa dalam penggunaan media Mini Book Dan *Crossword*
Keefektifan Model Problem-Solving Berbantuan....
(Umami, & Purwanti, 2024)

Puzzle terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep, walaupun nilai keduanya hampir sama yaitu 88,29 dengan media mini book dan 88,95 dengan media *crossword puzzle*. Dari kedua media tersebut dinyatakan efektif dan pemahaman konsep pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Wiantara, Astawan & Renda (2020) yang berjudul “Brain Based Learning Using Media *Crossword Puzzle* Enhances Students Understanding of Concepts and Thinking Skills” dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa berdasarkan dari hasil belajar siswa dengan model brain based learning berbantuan media teka-teki silang mendapat nilai yang signifikansi $<0,05$ dan disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Jadi terdapat pengaruh model pembelajaran brain based learning berbantuan media teka-teki silang pada pemahaman konsep IPA kelas V.

Menurut Harefa (2020), pemahaman konsep merupakan salah satu keterampilan yang esensial dalam proses pembelajaran, yang mencakup kemampuan siswa untuk mengklarifikasi konsep, menerapkannya dalam berbagai konteks, dan mengidentifikasi implikasi dari konsep tersebut. Pemahaman konsep tidak hanya melibatkan kemampuan siswa untuk menyajikan informasi, tetapi juga untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam melalui penggunaan bahasa mereka sendiri, bukan sekadar menghafal (Harefa & Telaumbanau, 2020). Ginanjar & Kusumawati (2016) menyatakan bahwa siswa dianggap telah memahami suatu konsep jika mereka mampu mengkomunikasikan dan menjelaskan konsep tersebut dengan kalimat-kalimat yang mereka buat sendiri, yang menunjukkan pemahaman yang

substansial dan bukan sekadar hafalan.

METODE PENELITIAN

Peneliti mempergunakan penelitian kuantitatif eksperimental pada karya ini. Hanya beberapa variabel yang harus menjadi fokus penelitian kuantitatif ini. Paradigma studi ini mencakup pola interaksi antara variabel yang akan diselidiki, dengan melibatkan kelompok eksperimental dan kontrol. Peneliti menerapkan metode penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain nonequivalent control group.

Penelitian ini berarti proyek penelitian kuantitatif, yang artinya mempergunakan uji *statistic* yang tepat untuk mengkaji gagasan. Pendekatan quasi-eksperimental dengan kelompok kontrol nonequivalent dipilih untuk penelitian ini. Karena terdapat variabel eksternal dalam Studi ini melibatkan variabel yang di luar kendali peneliti, maka digunakan pendekatan kuasi eksperimen. Ada dua kelompok dalam desain ini, eksperimen dan kontrol, dan mereka tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2019). Untuk memastikan keadaan masing-masing kelompok sebelum diberi perlakuan, dilakukan pretest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan. Post-test kemudian diberikan kepada kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah menentukan kondisi keduanya. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari siswa-siswa kelas IV SDN Bandungan 01. Peneliti bertujuan untuk memahami perbedaan dalam pola berpikir siswa pada setiap materi pembelajaran. Metode pengambilan sampel dilakukan mempergunakan teknik Nonprobability sampling, yang merupakan teknik pengambilan sampel yang

tidak memberikan probabilitas masing-masing unsur atau individu dalam populasi memiliki kesempatan yang setara untuk dipilih sebagai sampel (Sugiyono, 2018, hlm.122). teknik pengambilan sample adalah dengan teknik purposive sampling karena tingkat Pemahaman Konsep murid kelas IV A lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV B, dengan jumlah tingkat kemampuan berpikir kritis murid kelas IV A yaitu 39,94% dan jumlah tingkat kemampuan berpikir kritis kelas IV B yaitu 49,78%. Sehingga peneliti memilih murid kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan murid kelas IV B sebagai kontrol. Teknik tes dalam penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas IV dan akan dilakukan sebanyak 2 x , yaitu sebelum penggunaan media bantu (pre-test) dan sesudah menggunakan media bantu (post-test). Untuk memahami konsep siswa diberi soal tes yang meminta mereka untuk melakukan hal-hal seperti mengulang kembali materi yang disampaikan dengan bahasa mereka sendiri. Setelah menentukan hasil presentase, maka presentase diubah dalam kriteria tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk tahu pengaruh dari penggunaan model Problem Solving dengan bebantuan media Crossword puzzle hasil dapat diperoleh melalui analisis uji regresi linier sederhana. Berikut adalah output dari analisis regresi linier sederhana. dalam tabel 2

Tabel 2 Uji Regresi Linier Sederhana Coefficients^a

Model		T	Sig.
1	(Constant)	4,524	0,000
	Model Problem Solving dengan media Crossword Puzzle	-2,394	0,024

a. Dependent Variabel : Pemahaman Konsep

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = -2,394 > t_{tabel} 2,048$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,0005$. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa ada pengaruh model Problem Solving berbantuan media Crossword Puzzle terhadap pemahaman konsep siswa kelas 4 SD Negeri Bandungan 01. Dari uji linier sederhana juga menunjukkan nilai $R = 0,412$ berikut dijelaskan dalam tabel 3

Tabel 3 Uji Regresi Linier Sederhana Model Summary

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	0,170	0,140	10,98315

a. Predictors: (Constant), Model Problem Solving Berbantuan Media Crossword Puzzle

Pada tabel diatas dijelaskan bahwa $R = 0,412 = 41,2\%$, yang artinya variabel model Problem Solving berbantuan media Crossword Puzzle mempengaruhi variabel pemahaman konsep sebesar $41,2\%$.

Pembahasan

Diketahui bahwa pembelajarn problem solving bantuan media crossword puzzle berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa karena dari penelitian yang telah diperinci pada sub dari bab sebelumnya. Hal ini juga didukung dari hasil Uji Regresi Linier Sederhana pada tabel 4.3, dari hasilnya menunjukkan bahwa model Problem Solving berbantuan media Crossword Puzzle yang berperan sebagai variabel independent berpengaruh pada pemahaman konsep siswa sebagai variabel dependent sebesar $41,2\%$.

Dapat putuskan bahwa pengajaran dengan mempergunakan model Problem Solving bantuan media Crossword Puzzle memiliki keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Model pembelajaran ini fokus pada peningkatan pemahaman konsep murid pada mapel gaya. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih proaktif dalam pengajaran juga dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep murid.

Model *Problem-Solving* bantuan media *Crossword Puzzle* merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk memahami materi pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Solving* berbantuan media *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan yang baik dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Fakta ini disokong hasil pengamatan yang mempertunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan hasil yang baik.

Berlandaskan hasil pengamatan dan koesioner yang dilakukan pada kelas ekperimen dapat

dikatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang berperan dalam mempengaruhi pemahaman konsep siswa, antara lain keaktifan siswa dalam menyelesaikan permasalahan serta dalam mengikuti pembelajaran dikelas, penggunaan media belajar yang menyenangkan agar siswa mudah mengingat pembelajaran, penggunaan bahan ajar seperti modul ajar untuk memberi pengalaman baru pada siswa, serta membiasakan memberi soal pemahaman konsep. Hasil dari pengumpulan data *non-tes* yaitu angket atau koesioner yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem-Solving* berbantuan media *Crossword Puzzle* siswa merasa lebih mudah dalam menjawab soal pemahaman konsep yang diberikan guru dan mendapat hasil yang sangat baik dengan skor 84,3. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan menerapkan model *Problem Solving* mendapat skor 75,75. Berdasarkan data tersebut respon siswa kelas eksperimen 8,55 lebih tinggi dari murid kontrol. Pada teknik pengumpulan data mempergunakan teknik tes hasil nilai *pre-test* dan *posttest* pada kelas eksperimen mendapat hasil dengan rata-rata 48,17 untuk *pre-test* dan 77,80 untuk *post-test* dengan hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *Problem Solving* bantuan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan model *problem solving* bantuan media *crossword puzzle* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

hal ini terbukti dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,0005$ dan nilai *thitung* sebesar $-2,394 > ttabel$ 2,048. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa mempergunakan *problem solving* bantuan media *crossword puzzle* memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

Saran

Untuk para peneliti lain yang tertarik dalam menjalankan penelitian mengenai *problem-solving* berbantuan media *crossword puzzle*, disarankan untuk melakukan persiapan yang matang agar proses penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, O. W., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149-1160.
- Afifah, L. N., Rukayah, R., & Adi, F. P. (2018). Penerapan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 57-62.
- Auridhea, S. Y., Kusuma, K. S., Layli, M., Nabillah, F., & Marcelya, D. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Problem Solving*

- terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *SNHRP*, 1104-1111.
- Bokingo, O., Supartin, S., & Odja, A. H. (2022). The Effect Of Discovery Models With Blended Learning Strategies Assisted By Crossword Puzzle Media On Understanding Physics Concepts. *SEJ (Science Education Journal)*, 6(1), 35-47.
- Dewi, P. Y. A., & Primayana, K. H. (2019). Effect of learning module with setting contextual teaching and learning to increase the understanding of concepts. *International Journal of Education and Learning*, 1(1), 19-26.
- Eskris, Y. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Kelas V SD. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 43-52.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Fairley, N., Fernandez, V., Richard-Plouet, M., Guillot-Deudon, C., Walton, J., Smith, E & Baltrusaitis, J. (2021). Systematic and collaborative approach to problem solving using X-ray photoelectron spectroscopy. *Applied Surface Science*
- Advances, 5, 100112.
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan berpikir kritis siswa pada materi barisan dan deret berdasarkan gaya berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68-77.
- Harefa, D. (2020, July). Perbedaan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Problem Posing Dan Problem Solving Pada Siswa Kelas X-MIA SMA Swasta Kampus Telukdalam. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1).
- Harefa, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo Tahun Pembelajaran (Pada Materi Energi Dan Daya Listrik). *Jurnal Education And Development*, 8(1), 231-231.
- Juliati, C. (2022). *Model Pembelajaran Pada Pasca Era Covid-19 Di SMP Negeri 1 Wih Pesam Bener Meriah* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577-585.
-

- Maknun, J. (2020). Implementation of Guided Inquiry Learning Model to Improve Understanding Physics Concepts and Critical Thinking Skill of Vocational High School Students. *International Education Studies*, 13(6), 117-130.
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. (2021). Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Janacitta*, 4(1).
- Ningsih, S. T., & Virdinarti, L. (2021). Keefektifan Media Powtoon Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 31-34.
- Prayoga, A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Keefektifan model pembelajaran problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas V. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2652-2665.
- Putri, O. D., Nevrita, N., & Hindrasti, N. E. K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Sistem Pencernaan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 10(1), 14-27.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86-96.
- Purwanti, K. Y., & Rini, Z. R. Keefektifan Pbl Berbasis Games Berbantuan Brain Math Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4).
- Rahmatia, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2685-2692.
- Sarwono, S. (2022). Membentuk Karakter Kerja Keras Dan Kreatif Melalui Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Metode DASI MESI. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 1(3), 272-287.
- Ritdamaya, D., & Suhandi, A. (2016). Konstruksi instrumen tes keterampilan berpikir kritis terkait materi suhu dan kalor. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(2), 87-96.
- Swiyadnya, I. M. G., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA. *Mimbar*

- PGSD Undiksha, 9(2), 203-210.*
- Syahrudin, S., & Mutiani, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi.
- Saputra, H. N., & Salim, S. (2020). Penerapan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan, 7(1), 22-46.*
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim, 2, 1-7.*
- Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(2), 197-208.*
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam, 6(2), 403-410.*
- Umuroh, K., & Agoestanto, A. (2017, February). Implementasi model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kritis dan kedisiplinan siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 532-538).
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1).*
- Zubaidah, S. (2010). Berpikir Kritis: kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat dikembangkan melalui
- pembelajaran sains. In *Makalah Seminar Nasional Sains dengan Tema Optimalisasi Sains untuk memberdayakan Manusia. Pascasarjana Unesa* (Vol. 16, No. 1, pp. 1-14).
-

▪ *How to cite this paper :*

- Umami, U., & Purwanti, K. Y. (2024). Keefektifan Model *Problem-Solving* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Materi Gaya. *Jurnal Dedikasi Pendidikan, 8(2), 515-526.*