

**PENGARUH MODEL JIGSAW DENGAN PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPS  
SISWA KELAS IV SDN KEPUH KIRIMAN 1 WARU**

Nur Fitria Handayani<sup>1</sup>, Arif Mahya Fanny<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
[1nurfitria041@gmail.com](mailto:nurfitria041@gmail.com), [2arifpgsd@unipasby.ac.id](mailto:arifpgsd@unipasby.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of the jigsaw puzzle model and crossword puzzle game on critical thinking skills in social studies. This research was motivated by students' low critical thinking skills in social studies. During learning activities, students were less active because the teacher still used the lecture method. Consequently, students' critical thinking skills have not developed optimally. This study uses a Quasi-Experimental Design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were fourth-grade students of SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. The sample in this study was class IV-B as the experimental class and class IV-D as the control class. The sampling technique used was purposive sampling. This study is a quantitative research type with an experimental approach. Data collection techniques were critical thinking ability tests and observation of learning activities. Data analysis techniques used were prerequisite tests (normality tests and homogeneity tests) and hypothesis testing using t-tests. Based on the calculation results using SPSS, it shows that Sig. (2-tailed), the value obtained is <0.001. This explains that  $H_0$  is rejected, so  $H_1$  is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence on critical thinking skills in the social studies subject of fourth-grade students.*

**Keywords:** *Jigsaw Model, Crossword Puzzle Game, Critical Thinking Skills*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model jigsaw dengan permainan *crossword puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS. Dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran siswa kurang aktif dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah. Imbasnya, kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental Design*, khususnya bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 waru. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-D sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Teknik pengumpulan data adalah tes kemampuan berpikir kritis dan observasi aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed), diperoleh nilai <0,001. Hal ini menjelaskan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV.

**Kata Kunci:** Model Jigsaw, Permainan *Crossword Puzzle*, Kemampuan Berpikir Kritis

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan abad 21. Menurut Chusna, Aini, Putri, & Elisa (2024), kemampuan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi serta memecahkan masalah secara efektif, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan perubahan dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari maupun akademik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terus menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak jenjang pendidikan dasar. Hal ini karena siswa dihadapkan pada arus informasi yang masif, sehingga memerlukan kemampuan untuk menyaring, mengevaluasi, dan

mengaplikasikan informasi secara bijak. Di era informasi yang terus berkembang pesat, kemampuan berpikir kritis menjadi sangatlah penting agar siswa tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang salah dan mampu mengambil keputusan yang tepat.

Menurut Novita dan Wahyuni (2021), pembelajaran IPS yang efektif harus mampu mengembangkan tidak hanya pengetahuan faktual, tetapi juga keterampilan proses seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah sosial. Namun, kenyataannya, pembelajaran IPS di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru masih cenderung kurang bervariasi. Metode pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kelangsungan pembelajaran. Imbasnya, kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal.

Menurut Kalifaur, Khairtati (2024), rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar menjadi perhatian serius. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran inovatif yang mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara aktif. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mungkin untuk mengatasi masalah ini adalah Model Pembelajaran Jigsaw. Model jigsaw adalah salah satu yang populer dan terbukti efektif. Model jigsaw menekankan pada tanggung jawab individu dan mendorong siswa untuk saling bergantung satu sama lain dalam meraih tujuan bersama, di mana setiap siswa memiliki bagian informasi yang unik dan bertanggung jawab untuk mengajarkannya kepada anggota kelompok lain. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan interaksi antar siswa.

Dalam konteks pengembangan berpikir kritis, menurut Zuhani (2022), model jigsaw secara inheren melibatkan proses analisis, sintesis, dan penjelasan. Proses ini secara langsung melatih kemampuan

interpretasi, analisis, dan penjelasan, yang merupakan komponen penting dari berpikir kritis. Selain model pembelajaran, penggunaan media atau permainan edukatif juga dapat menjadi solusi yang inovatif. Salah satu permainan edukatif yang efektif untuk digunakan adalah teka-teki silang atau *crossword puzzle*. Permainan ini melibatkan pengisian kotak-kotak kosong dengan kata-kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Menurut Pratiwi (2022), *crossword puzzle* dapat menjadi alat yang menyenangkan untuk mereview materi dan memperkuat ingatan konsep. Permainan ini dapat melatih siswa untuk berpikir logis, menganalisis petunjuk, dan mencari jawaban yang tepat, sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Kombinasi antara model jigsaw dan permainan *crossword puzzle* diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang bagi siswa.

Pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahapan perkembangan kognitif operasional konkret, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan konkret sangatlah efektif. Penggunaan permainan

seperti *crossword puzzle* dapat menjembatani materi abstrak IPS dengan pengalaman yang lebih nyata dan interaktif. Melalui kombinasi model jigsaw dan *crossword puzzle*, diharapkan siswa dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan pada indikator-indikator tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Dalam penelitian kuantitatif dibutuhkan desain penelitian yang berfungsi sebagai acuan penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan penilaian tersebut. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Quasi-Experimental Design*, khususnya bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa perlu randomisasi sempurna pada penentuan kelompok, yang seringkali sulit dilakukan di

lingkungan sekolah. Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total 109 siswa. Menurut Firmansyah & Dede (2022), sampel adalah langkah pertama dan terpenting dari keseluruhan proses analisis. Pengambilan sampel akan dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV B yang berjumlah 25 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV D yang berjumlah 25 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan Model Jigsaw dengan permainan *crossword puzzle*, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah tersebut.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah tes tertulis sebagai satu-satunya metode utama untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan

(pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest), baik pada kelas eksperimen yang menggunakan model jigsaw dengan *crossword puzzle* maupun kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran pada umumnya. Tes akan dirancang untuk mengukur indikator kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS.

Instrumen berupa soal uraian atau kombinasi pilihan ganda beralasan yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Soal akan dibuat relevan dengan materi yang diajarkan selama perlakuan dan telah melalui proses validasi.

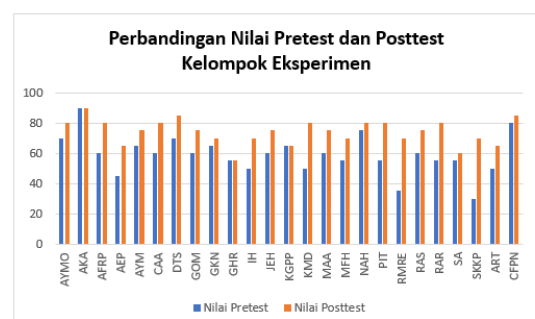
Menurut Khairunnisa (2024), analisis data merupakan aktivitas yang dilakukan setelah seluruh komponen dan sumber data terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah statistik *uji T-test* dan kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk mengukur aktivitas guru dalam menggunakan model jigsaw. Sebelum melakukan perhitungan uji T, maka terlebih dahulu harus melakukan perhitungan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji

hipotesis. Data yang terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan program statistik (SPSS).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

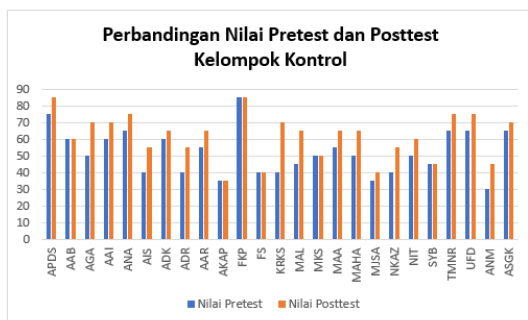
Hasil penelitian diperlukan bagi peneliti untuk dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model jigsaw terhadap kemampuan berpikir kritis siswa atau tidak ada pengaruh model jigsaw terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut adalah hasil penelitian dengan penyajian data tes kemampuan berpikir kritis menggunakan analisis data uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan, maka tahap selanjutnya dilakukan pengambilan data. Data yang diperoleh ini berupa hasil pretest dan posttest yang akan dipaparkan pada grafik 1 dan grafik 2.



**Grafik 1 Data Nilai Kelompok Eksperimen**

Nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkan model jigsaw dengan permainan *crossword puzzle*.



**Grafik 2 Data Nilai Kelompok Kontrol**

Terdapat peningkatan pada nilai posttest kelas kontrol dibandingkan nilai pretest, tetapi peningkatan tidak sebesar pada kelas eksperimen.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan normal jika Sig. >0,050 dan dikatakan tidak normal jika Sig. <0,050. Berikut hasil uji normalitas yang disajikan berupa tabel 1.

**Tabel 1 Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,149	25	,158	,962	25	,459
Posttest Eksperimen	,159	25	,103	,960	25	,408
Pretest Kontrol	,132	25	,200 <sup>*</sup>	,957	25	,352
Posttest Kontrol	,159	25	,105	,960	25	,405

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data output *Shapiro-Wilk*, maka didapat nilai signifikansi pada data pretest kelompok eksperimen sebesar 0,459 dan nilai signifikansi pada data posttest kelompok eksperimen sebesar 0,408. Selanjutnya nilai signifikansi pada data pretest kelompok kontrol sebesar 0,352 dan nilai signifikansi pada data posttest kelompok kontrol sebesar 0,405. Maka dapat disimpulkan bahwa keempat data tersebut berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Data dinyatakan homogen jika Sig. >0,050 dan dikatakan tidak homogen jika Sig. <0,050. Berikut hasil uji homogenitas yang akan disajikan dalam bentuk tabel 2.

**Tabel 2 Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,069	3	96	,109
	Based on Median	1,633	3	96	,187
	Based on Median and with adjusted df	1,633	3	85,404	,188
	Based on trimmed mean	2,037	3	96	,114

Berdasarkan data output *Levene's Test* pada data pretest dan posttest, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) yang seluruhnya  $>0,050$ . Nilai signifikansi berdasarkan *mean* sebesar 0,109, nilai signifikansi berdasarkan *median* sebesar 0,187, nilai signifikansi berdasarkan *median* dengan *adjusted df* sebesar 0,188, dan nilai signifikansi berdasarkan *trimmed mean* sebesar 0,114. Maka dapat disimpulkan bahwa keempat data tersebut bersifat homogen, artinya varians antar kelompok memiliki kesamaan dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

### 3. Uji Hipotesis

Uji t-test hasil penelitian dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Uji t-test dalam hal ini menggunakan *Independent Samples T-Test*. Berikut adalah hasil *uji Independent Samples T-Test* hasil posttest kemampuan berpikir kritis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disajikan pada tabel 4.3.

**Tabel 3 Uji Hipotesis**

		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		
Nilai	Equal variances assumed	6,042	,018	3,961	48	<,001	12,600	3,181	6,205	18,995
	Equal variances not assumed			3,961	39,268	<,001	12,600	3,181	6,169	19,031

Berdasarkan data output *Sig. (2-tailed)*, diperoleh nilai  $<0,001$ . Hal ini menjelaskan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV.

Hasil penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa integrasi model kooperatif Jigsaw dengan media permainan teka-teki silang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi aktivitas kognitif siswa. Pada tahap awal pelaksanaan di kelas eksperimen, peneliti menemukan adanya kendala manajemen waktu yang cukup penting. Pembagian kelompok asal dan kelompok ahli memerlukan durasi yang lebih lama dari yang direncanakan karena siswa kelas IV masih beradaptasi dengan perpindahan tempat duduk secara berkelompok. Kekurangan waktu ini sempat membuat sesi diskusi menjadi sedikit terburu-buru, namun hal tersebut dapat diatasi dengan pengarahannya yang lebih taktis.

Dinamika menarik terlihat saat permainan *crossword puzzle* diberikan sebagai tahap penguatan. Siswa yang awalnya cenderung pasif mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berebut untuk memberikan kontribusi jawaban. Permainan ini bertindak sebagai pemantik mental yang memaksa siswa untuk berpikir kritis, mereka tidak hanya sekedar mengingat istilah, tetapi harus menganalisis petunjuk (clue) yang ada dan mencocokkannya dengan konsep yang telah didiskusikan dalam kelompok Jigsaw. Temuan lapangan menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam kelompok ahli membantu siswa yang kurang percaya diri untuk berani berpendapat, sehingga proses berpikir kritis tidak hanya didominasi oleh beberapa siswa saja.

Temuan mengenai pengaruh model ini sejalan dengan hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan konsistensi persebaran data siswa. Jika dikaitkan dengan penelitian Syifa & Supriatna (2022), penggunaan media *crossword puzzle* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Hal ini dapat dilihat dari

perbedaan perolehan nilai rata-rata yang mencolok antara kedua kelompok penelitian. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang besar, yaitu dari 53,06 saat pretest menjadi 80,42 saat posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut, peningkatan nilai cenderung lebih rendah, yakni dari rata-rata 60,14 menjadi 69,17. Dengan demikian, permainan ini efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa dan merangsang keaktifan serta kemampuan berpikir kritis mereka dalam memahami materi IPS. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 pada masing-masing kelompok. Menurut Sianturi (2025), uji *Shapiro-Wilk* dianggap paling efektif, terutama untuk sampel kecil hingga sedang (<50) dan juga menunjukkan konsistensi yang baik untuk sampel yang lebih besar.

Setelah uji normalitas terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* untuk memastikan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol seragam. Menurut Usmadi (2020), uji

Levene (Levene 1960) digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varian yang homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji-t *Independent Sample Test* untuk menguji perbedaan rata-rata hasil kedua kelompok.

Selain itu, signifikansi yang ditemukan pada uji hipotesis memperkuat penelitian sebelumnya oleh Aprilia (2021), penggunaan permainan ini pada satu kelompok siswa menghasilkan kenaikan nilai rata-rata dari 68,73 saat pretest menjadi 88,73 saat posttest dengan tingkat signifikansi 0,000. Sehingga dapat disebutkan bahwa permainan *crossword puzzle* sangat berpengaruh dalam merangsang daya pikir, meningkatkan keaktifan, dan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)*  $0,001 < 0,005$  dengan demikian  $H_0$  ditolak. Nilai pada kelas eksperimen

paling tinggi 90 dan nilai terendahnya 30, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi 85 dan nilai terendahnya 30. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model jigsaw dengan permainan *crossword puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Dengan demikian, pembelajaran model jigsaw mampu memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan terdahulu yang mengungkapkan efektivitas model jigsaw dan permainan *crossword puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Des et al. (2024), menegaskan bahwa media *crossword puzzle* sangat berpengaruh dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, aktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta prestasi akademik siswa. Permainan ini dianggap efektif karena tidak hanya membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah, tetapi

juga melatih kemampuan analisis dan daya ingat mereka melalui tantangan pengisian kata yang edukatif. Kesimpulan dari kajian ini menunjukkan bahwa implementasi *crossword puzzle* merupakan strategi pembelajaran aktif yang berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah et al. (2024), menegaskan bahwa permainan *crossword puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa sebagai bentuk dalam pembelajaran serta hasil penelitian dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Pada pembahasan di atas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model jigsaw dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga peserta didik mudah dalam proses pemahaman pembelajaran dan memberikan pengalaman secara nyata kepada peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah

dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model jigsaw dengan permainan *crossword puzzle* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t (*Independent Sample T-Test*) yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05.

Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model jigsaw dengan permainan *crossword puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pengaruh ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor (posttest) kelas eksperimen yang lebih tinggi secara konsisten dibandingkan (posttest) kelas kontrol. Sehingga penerapan model jigsaw layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membekali siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R. (2021). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 635–637.
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 1. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Des, C., Gulo, M., & Muhid, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Siswa: Literatur Review. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 11–22. Diambil dari <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/23460>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Hanifah, N., Sunaengsih, C., Barat, J., Pendidikan, U., Kampus, I., & Barat, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di Kelas V, 9(2), 1067–1074.
- Kalifaur, Khairtati, G. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Khairunnisa, I. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Gaddong II Kota Makassar.
- Novita, E., & Wahyuni, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis HotS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP*, 7(1), 1-11.
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Sianturi, R. (2025). Test Normality As A Condition Of Hypothesis Testing, 11(1), 1–14.
- Syifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). 1574-Article Text-4546-2-10-20220430. *JURNAL Persada*, V(1), 41–48.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis, 7(1), 50–62.
- Zuhasni, N. (2022). Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Celala Aceh Tengah, 1-233.