

## Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) Pada Siswa: *Literatur Review*

Christiani Des Marindra Gulo<sup>1</sup>, Abdul Muhid<sup>2</sup>  
[christyngulo2023@gmail.com](mailto:christyngulo2023@gmail.com)<sup>1</sup>, [abdulmuhid@uinsa.ac.id](mailto:abdulmuhid@uinsa.ac.id)<sup>2</sup>

Program Studi Magister Psikologi

Fakultas Psikologi

Universitas Tujuh Belas Agustus 1945 Surabaya

### Abstrak

*Crossword puzzle* ialah pendekatan yang efisien untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini memungkinkan terjadinya diskusi dalam kelompok besar maupun kecil, pelajar dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dengan penerapan metode pembelajaran aktif ini, pelajar dapat lebih mudah dalam memahami materi atau bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik. Berpikir kritis adalah kemampuan penting yang membantu dalam membuat keputusan logis berdasarkan bukti yang nyata. Proses ini meliputi merumuskan masalah, mencari argumen, melakukan deduksi dan induksi, mengevaluasi informasi, dan akhirnya mengambil keputusan. Saat ini banyak sekali model pembelajaran yang diperkenalkan oleh tiap pengajar di sekolah. Perkembangan pendidikan di Indonesia masih belum mendidik kreativitas siswa dikarenakan sekolah hanya mengukur tingkat kognitif siswa sehingga tingkat kreativitas pelajar di Indonesia tergolong rendah. Media pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa khususnya pelajar SMP sehingga penelitian ini memiliki tujuan menganalisis manfaat *crossword puzzle* sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa. Analisis ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber literatur ilmiah yang berkaitan dengan variabel penelitian. Hasil penelitian kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah menengah pertama.

**Kata kunci:** *Crossword*, *Puzzle*, Kreativitas, Pelajar, SMP.

### Abstract

*The crossword puzzle is an efficient approach to increasing student participation in the learning process. This method allows for discussions in both large and small groups, enabling students to actively participate in learning activities. By implementing this active learning method, students can more easily understand the material or lessons presented by the educator. Critical thinking is an essential skill that helps in making logical decisions based on concrete evidence. This process involves formulating problems, searching for arguments, performing deduction and induction, evaluating information, and ultimately making decisions. Currently, many teaching models are introduced by each teacher in schools. The development of education in Indonesia still does not nurture student creativity because schools only measure students' cognitive levels, resulting in low creativity levels among Indonesian students. Using crossword puzzles as a learning medium is proposed as a solution to enhance students' creativity, particularly junior high school students. Therefore, this research aims to analyze the benefits of crossword puzzles as a tool to increase student creativity. This analysis is conducted by gathering various scientific literature sources related to the research variables. The results of the literature review indicate that using crossword puzzles as a learning medium can enhance the creativity of junior high school students.*

**Keywords:** *Crossword*, *Puzzle*, Creativity, Students, Junior High School.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengajar yang memungkinkan siswa atau peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuannya adalah agar siswa atau peserta didik memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sopan santun, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka dan masyarakat (Masgumelar & Mustafa, 2021). Pendidikan formal merupakan pendidikan yang pada umumnya dilaksanakan melalui jalur pendidikan di sekolah. Pendidikan formal dimulai dari tingkat dasar, menengah hingga tingkat pendidikan tinggi, pendidikan yang dilakukan ini dilakukan secara terstruktur dan terprogram. Selanjutnya pendidikan non formal adalah pendidikan yang biasa digunakan sebagai pendidikan tambahan dari pendidikan non formal seperti ekstrakurikuler, bimbingan belajar, kursus, dan lain-lain. Pendidikan non-formal biasanya ditujukan bagi individu yang memerlukan pendidikan tambahan, pengganti, atau pelengkap dari pendidikan formal yang mereka jalani (Syaadah *et al.*, 2023). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak positif terhadap penggunaan alat bantu pengajaran di sekolah. Sekolah yang memiliki sumber daya yang memadai telah memanfaatkan teknologi ini sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar di kelas, mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, sehingga menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang lebih efektif dan efisien (Moto, 2019). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar-mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan

pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Dalam proses belajar-mengajar, media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa (Kholiq, A, 2023).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Kemampuan berpikir kritis akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang rumit, dan pertanyaan yang menantang. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan pada era globalisasi saat ini. *Crossword Puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia. Jadi media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya (Rahmah & Retno, 2016). Selain itu, *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (*review*) materi-materi yang sudah pernah disampaikan oleh guru. Materi atau bahan ajar yang telah disampaikan oleh pendidik. Metode ini juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Niswatin, 2023).

*Crossword Puzzle* adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang efektif untuk siswa, dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa mengurangi esensi proses belajar. Penggunaan permainan dalam bentuk teka-teki silang ini lebih efektif dalam pembelajaran karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa

dan mengurangi kebosanan di kelas (Eriska, 2018). *Crossword Puzzle* menambah kegembiraan dalam proses evaluasi karena membuatnya terasa seperti permainan. Jawabannya singkat, hanya dengan menuliskan kata-kata yang dibantu dengan petunjuk jumlah huruf pada kotak jawaban. Cara mengerjakan teka-teki silang sangat mudah, hanya perlu menuliskan jawaban pada kotak-kotak yang tersedia sesuai dengan jumlah kotak yang diperlukan (Aziz & Alfurqan, 2023). Petunjuk dalam *crossword puzzle* bisa berupa gambar, pernyataan, pertanyaan, atau kata kunci lainnya. Model pembelajaran teka-teki silang ini membantu peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah melalui teka-teki silang. Dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*, peserta didik dapat dengan efektif menemukan solusi dari suatu permasalahan tanpa mengurangi fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menghindari kebosanan (Permatasari, 2022). Penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan pencapaian akademis, kemampuan berpikir kritis, dan juga memberikan dorongan pada motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, penggunaan media *crossword puzzle* telah menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional dalam berbagai mata pelajaran. Hal ini menegaskan bahwa *crossword puzzle* dapat menjadi pilihan yang efektif dalam konteks pendidikan (Setiadi, 2021)

Berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang dapat diukur, dilatih, dan ditingkatkan, serta memiliki korelasi yang signifikan dengan

berpikir matematis. Ini melibatkan kegiatan intelektual kompleks yang fokus pada beberapa keterampilan, termasuk kemampuan merumuskan masalah, melakukan evaluasi, dan memiliki sensitivitas terhadap permasalahan yang dihadapi. (Dewi Kurniawati, 2020). Melatih kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran akan menciptakan siswa yang terampil dalam mengembangkan ide-ide baru yang orisinal dan estetis, serta membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Ini juga menekankan pentingnya berpikir intuitif dan rasional dalam proses pembelajaran. Proses ini bermanfaat dalam berbagai bidang sebagai solusi untuk mengatasi berbagai masalah (Kusmiati *et al.*, 2021). Kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktivitas kognitif yang menghasilkan perspektif baru terhadap suatu permasalahan. Definisi ini menekankan bahwa kreativitas tidak terbatas pada hasil yang bersifat pragmatis atau hanya dinilai berdasarkan penggunaannya. Kreativitas melibatkan cara berpikir yang inovatif dan seringkali menghasilkan solusi atau ide yang belum pernah dipertimbangkan sebelumnya. Ini memungkinkan individu untuk melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, menciptakan pendekatan yang unik dan orisinal dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi (Mahaputra, 2022). Kreativitas mencakup kemampuan untuk melihat hubungan yang sebelumnya tidak terlihat, dan menghasilkan solusi inovatif yang relevan dengan tantangan yang dihadapi. Ini melibatkan pemikiran yang fleksibel dan kemampuan untuk mengadaptasi serta menerapkan ide-ide baru secara praktis dalam berbagai konteks masalah (Mahrita & Cahyono, 2022)

Dalam proses pembelajaran, siswa perlu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini sangat penting agar siswa dapat menemukan solusi-solusi inovatif untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dengan cara yang kreatif. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis memungkinkan siswa untuk menemukan berbagai pendekatan dalam penyelesaiannya. Ini berarti siswa tidak hanya mengikuti langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah ada, tetapi juga berinovasi dan menciptakan metode baru yang lebih efisien dan efektif (Utami *et al.*, 2020). Pentingnya kemampuan kreativitas mencerminkan urgensi untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perubahan kompleks dan tantangan global. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pembentukan karakter yang mendukung ketangguhan mental, keterampilan sosial, dan kemampuan beradaptasi dengan konteks yang terus berubah (Hasanah *et al.*, 2023). Masih ada kecenderungan di beberapa sekolah di mana kebebasan siswa terbatas, dan guru sering kali mendominasi proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, tanpa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka sendiri. Padahal, kreativitas dapat berkembang secara optimal ketika siswa diberi kebebasan dalam berpikir dan bertindak, tanpa adanya pembatasan yang menghambat kemungkinan eksplorasi ide-ide baru dan inovatif (Zaskia Oktaviana Sari, 2016). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih interaktif dan kreatif, serta memberikan pengakuan dan apresiasi terhadap upaya dan hasil karya siswa, sehingga dapat mendorong

mereka untuk lebih berani dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka (Ratna, 2022). Karena belajar dari media sambil belajar dapat membangkitkan minat dan motivasi baru, merangsang aktivitas belajar dan memberikan efek psikologis positif pada siswa (Kholiq, A, 2023). Penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur untuk menganalisis seberapa cepat perlunya meningkatkan berpikir kritis siswa melalui teka-teki silang.

## **METODE**

Sumber referensi yang digunakan mencakup berbagai jurnal ilmiah yang relevan dengan variabel penelitian. Proses pencarian referensi dan data dilakukan secara digital menggunakan *platform-platform* seperti *Google Scholar*, SINTA, dan GARUDA. Kata kunci yang spesifik digunakan untuk mencari referensi antara lain meliputi: “*Crossword Puzzle*”, “Berpikir Kritis”, “Kreativitas”, “Kreativitas Pelajar Rendah”, dan “Efektivitas *Crossword Puzzle* terhadap Berpikir Kritis Pelajar”. Setelah pencarian referensi selesai, langkah selanjutnya adalah menyaring dan menganalisis jurnal-jurnal yang mendukung penelitian ini.

## **HASIL**

### **Efektivitas *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki silang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Syifa dan Supriatna, 2022). Pembelajaran penggunaan teka-teki silang terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini mendorong kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa dengan memberikan berbagai muatan ilmiah di dalamnya (Aziz dan Alfurqan, 2023)

penggunaan teka-teki silang untuk siswa SMP menawarkan berbagai keuntungan. Siswa mendapat nilai lebih baik dan kemampuan belajarnya meningkat. Selain itu, siswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif. Metode ini juga membantu siswa mengembangkan kreativitasnya dengan cara mengikuti kompetisi di luar sekolah (Niswatin, 2023). Berdasarkan hasil dan analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media teka-teki silang efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan berpikir kreatif siswa (Ermaita, 2016). Teka-teki silang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan melatih kreativitasnya, karena jawaban yang ditemukannya memberikan petunjuk terhadap jawaban selanjutnya. Dalam proses ini, siswa diajarkan untuk menggunakan kreativitasnya untuk memuaskan keingintahuannya terhadap jawaban yang belum ditemukan. Metode ini membantu siswa mengatasi rasa bosan karena harus terus berpikir dan mencari hingga semua jawaban ditemukan (Irmayanti dan Amalia, 2022). (Kholiq, A, 2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang sebagai alat pengajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Penerapan metode pembelajaran teka-teki silang terbukti positif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Metode ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik, namun juga efektif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa (Umiyati, 2014). Penerapan metode pembelajaran teka-teki silang tidak hanya positif meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa, namun juga mampu

meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan kognitif siswa. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pemikiran dan pembelajaran yang menyenangkan (Nurwahidah, 2022).

## **PEMBAHASAN**

### ***Critical Thinking***

. *Critical thinking* ialah proses penggunaan keterampilan berpikir secara efektif untuk membantu individu dalam membuat, mengevaluasi, dan menerapkan keputusan berdasarkan keyakinan atau tindakan yang diambil (Siswono, 2016). Kreativitas adalah kemampuan penting yang harus dimiliki setiap individu, termasuk sebagai salah satu *soft skill* yang esensial. Kreativitas melibatkan interaksi antara kekuatan intelektual, emosional, dan motivasional (Sudarti, 2020). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kreativitas pada anak-anak guna mendukung perkembangan mereka di berbagai aspek, seperti kognitif, sosial, emosional, dan afektif. Kreativitas adalah aktivitas mental di mana seseorang menciptakan ide-ide baru atau produk baru, atau menggabungkan keduanya, yang kemudian menjadi bagian integral dari identitasnya. Proses ini melibatkan kemampuan untuk memproduksi sesuatu yang orisinal dan inovatif, yang mencerminkan eksplorasi ide-ide baru serta kreativitas dalam berpikir dan mencipta (Rahayu *et al.*, 2022). Manfaat dari kemampuan berpikir kritis mencakup memiliki banyak opsi jawaban dan ide kreatif, memudahkan pemahaman terhadap sudut pandang orang lain, mendukung kerja tim yang efektif, meningkatkan kemandirian, sering menemukan peluang baru, mengurangi kesalahpahaman, dan lebih sulit untuk dimanipulasi. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis sangat berharga baik di lingkungan sekolah maupun di tempat kerja, karena memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan membuat

keputusan secara lebih mandiri (Prasetyo & Rosy, 2021). Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan solusi bagi berbagai masalah yang ada di sekitar individu. Orang yang kreatif mampu melihat berbagai alternatif solusi dalam menghadapi setiap tantangan yang dihadapinya. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk berpikir secara luas dan inovatif dalam mencari jalan keluar yang efektif dan tepat untuk setiap situasi yang dihadapi (Hasanah *et al.*, 2023). Semakin tinggi tingkat kreativitas siswa, semakin besar kemungkinannya untuk mencapai tujuan pendidikan. Kemampuan belajar siswa sangat terkait dengan tingkat kreativitas yang mereka miliki. Kreativitas yang kuat dapat membantu siswa dalam menyerap dan mengaplikasikan pengetahuan dengan cara yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran (Salsabila & Ramdhini, 2020).

### ***Crossword Puzzle***

*Crossword puzzle* adalah permainan yang melibatkan pengisian kolom-kolom kosong berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara horizontal dan vertikal. Dalam permainan ini, tersedia sejumlah pertanyaan atau kata/frase yang berfungsi sebagai petunjuk untuk mengisi kotak-kotak kosong yang telah dirancang sedemikian rupa (Samarinda *et al.*, 2022). *Crossword puzzle* adalah permainan di mana pemain menebak kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan dan mengisi kata tersebut dalam kotak-kotak kosong secara horizontal atau vertikal. Petunjuk dalam *crossword puzzle* bisa berupa gambar, pernyataan, pertanyaan, atau kata kunci lainnya (Afifah *et al.*, 2019).

Walaupun teka-teki silang pada dasarnya adalah sebuah permainan, namun permainan ini bersifat mendidik karena selain sebagai permainan yang menyenangkan juga dapat mengasah kemampuan berpikir siswa. Selain itu, penggunaan metode teka-teki

silang dalam pembelajaran membantu siswa lebih mengingat dan memahami kosakata karena terdapat unsur tantangan yang membangkitkan rasa ingin tahu. Metode ini juga dapat memperkuat daya ingat siswa, mencegah demensia dan melatih kemampuan informasinya (Permana dan Sintia, 2021). Metode pengajaran dengan menggunakan teka-teki silang diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran ini berfokus pada siswa, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta memungkinkan siswa bermain sambil bermain. Metode ini memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, meningkatkan kemampuan berpikirnya dan mengeksplorasi pilihannya dalam proses pembelajaran (Oktavia & Has, 2017).

Keuntungan menggunakan teka-teki silang adalah: a) Meningkatkan daya ingat. Ketika siswa dihadapkan pada teka-teki silang, mereka mencari semua pengalaman masa lalu mereka dan kemudian memilih pengalaman yang paling sesuai dengan pertanyaan tersebut. Ini membantu untuk mempertajam kemampuan memori siswa. b) Berlatih menjelaskan. Metode ini mendorong siswa untuk mengelompokkan atau menjelaskan beberapa kata sehingga membentuk kalimat yang utuh. c) Mengembangkan keterampilan analitis. Setelah pertanyaan, siswa meninjau dan menganalisis pengalamannya, bagaimana menggabungkan kata-kata yang paling tepat untuk membentuk sebuah kalimat utuh. d) Memberikan hiburan. Sebagai permainan yang mengasah otak dan memerlukan analisis yang baik, teka-teki silang merupakan kegiatan yang menghibur bagi siswa. Teka-teki silang mendorong siswa berpikir kreatif untuk menemukan dan menyusun jawaban yang benar (Saraswati, 2022).

Terdapat beberapa penelitian sama yang mengatakan bahwa *Crossword Puzzle* menjadi sarana media pembelajaran yang baik. Seperti penelitian yang dilakukan Siti Malihah dan Ujang Jamaludin dengan judul "Analisis Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Materi Rantai Makanan Bagi Siswa Sekolah Dasar" Penelitian menunjukkan hasil bahwa pada hasil observasi media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori "baik". sedangkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *Crossword Puzzle* sangat inovatif dan bersifat menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Diva Nadia Daniesvara., Dkk dengan judul "Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta" Yang mengatakan bahwa secara garis besar hasil belajar siswa dengan media *crossword puzzel* lebih baik dari pada dengan media tebak gambar. Hasil belajar dengan menggunakan *crossword puzzle* mendapatkan rata rata nilai 89,66 sedangkan media tebak gambar mendapatkan nilai rata rata 87,08, sehingga selisih nilai tersebut adalah 2,58.

Pada penelitian yang dilakukan Damanhuri dan Hefi Rusnita Dewi dengan judul "Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Pada Materi Limas dan Prisma untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII" pada penelitian ini amanhuri dan Hefi Rusnita Dewi mendapatkan hasil bahwa belajar teka-teki silang dapat membantu siswa

mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mempertajam daya ingat.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Adinda Ayu In Dira Sari., Dkk dengan judul "Implementasi Pembelajaran Jigsaw Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik SMP Pada Materi Pemanasan Global." dengan memadupadakan pembelajaran jigsaw dengan *crossword* memperoleh hasil bahwa *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 78,12% dan N-Gain skor diperoleh sebesar 59,61% dengan tingkatan efektivitas cukup efektif.

Penelitian yang dilakukan Elisabet Dyah Kusuma dengan judul "Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Berbasis Hots Pada Pembelajaran Tematik" Pada penelitiannya Elisabeth mengkolaborasi pelajaran tematik dengan media *crossword*, dan mendapatkan hasil bahwa Pembelajaran tematik melalui penggunaan dan penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis HOTS di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yang terlihat dari keaktifan siswa saat memanipulasi media *Crossword Puzzle*, di samping itu siswa terbantu dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Dan terakhir penelitian yang dilakukan Bi' Aqilah Amaliyah., Dkk dengan judul "Pengaruh Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran *Discovery* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI pada Materi Kesetimbangan Kimia." jika penelitian yang dilakukan elisabeth mengkolaborasi dengan mata pelajaran tematik, berbeda dengan yang dilakukan Bi' Aqilah Amaliyah, pada penelitiannya media

*crossword* disajikan dengan mata pelajaran kimia sehingga memperoleh hasil bahwa Ada pengaruh media *Crossword Puzzle* dalam model *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI SMAN 9 Makassar (studi pada materi pokok kesetimbangan kimia).

### **KESIMPULAN**

*Crossword puzzle* sebagai metode pembelajaran memiliki dampak positif terhadap kreativitas siswa, hasil belajar mereka, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. dengan menggunakan *crossword puzzle* cenderung memperoleh nilai yang lebih baik, menunjukkan peningkatan kreativitas dalam memecahkan masalah, dan aktif dalam proses belajar. Metode ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, serta merangsang rasa ingin tahu mereka terhadap materi pembelajaran.

Implementasi *crossword puzzle* tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan akademis, tetapi juga berperan dalam mengembangkan aspek kreativitas dan berpikir kritis siswa. Dengan mempertimbangkan hasil-hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mempromosikan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Afifah, L. N., Rukayah, & Adi, F. P. (2019). Penerapan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

Uang Pada Siswa. *Didaktika Dwija Indria*, 6(5), 2.

Aziz, M. F. A., & Alfurqan, A. (2023). Penggunaan Media Teka Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23164–23169. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10270%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10270/8254>.

Amaliyah, B. A. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Discovery terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Edu-Sains*, 20-24. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/31903-Article%20Text-108363-1-10-20240803.pdf>

Bara. (2012). Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan. *Jurnal Iqra'*, 6(2), 40–51. [http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol1.06no.02\(6\)](http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol1.06no.02(6)).

Dewi Kurniawati, A. E. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420>

Daniesvara, D. N. (2023). Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta. *Prosiding Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 1729.

- <https://seminar.uad.ac.id/index.php/emhasmengajar/article/viewFile/14908/4527>
- Damanhuri, & Dewi, H. R. (2024). Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Pada Materi Limas dan Prisma untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1339. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3202>
- Eriska, E. V. I. (2018). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi Sma Muhammadiyah 1 Palembang. <http://repository.radenfatah.ac.id/2915/>
- Ermaita. (2016). penggunaan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di sma negeri 10 bandar lampung.thesis.
- Farliana, N., & Setiaji, K. (2021). Workshop Pembelajaran Berbasis Higher Order Thinking Skill Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Berfikir Kritis Siswa. *Surya Abdimas*, 5(2), 150–159. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.1050>
- Hidayati, S., Fahrudin, & Astawa, I. M. S. (2018). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 65–75. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaBunayya/article/view/2419>
- Hasanah, H., Faizi, N., & Wijaya, A. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143–154.
- Irmayanti, & Amalia, R. (2022). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 12–18. <https://etdci.org/journal/hybrid>
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>
- Kusuma, E. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE BERBASIS HOTS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 267.10.26811/didaktika.v5i1.223
- Kholiq, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Patuh Kepada Orang Tua Dengan Metode *Crossword Puzzle*. *AL BAYAN: Jurnal Pengembangan Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, III(1), 67–76. <https://albayanjournal.com/index.php/albayan/article/view/52/42>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan

- Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mahrita, M., & Cahyono, R. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kecerdasan Emosional Dan Kreativitas Guru Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Sdn Binuang 4 Kabupaten Tapin. *Media Mahardhika*, 20(3), 501–511. <https://doi.org/10.29062/mahardhika.v20i3.425>
- Mahaputra, M. R. (2022). Literature Review Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Positif. *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 1(1), 33–40. <https://greenpub.org/JIM/article/view/4%0Ahttps://greenpub.org/index.php/JIM/article/download/4/4>
- Malihah, S., & Jamaludin, U. (2023). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE MATERI RANTAI MAKANAN BAGI SISWA SEKOLAH DASARPADA . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* , 325-326. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1258>
- Nurrita, T. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat03*, 171–187.
- Nurwahidah, N., Ruslan, R., Masitha, D., & Nurhidayanti, N. (2022). Penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan kreativitas dan berfikir kritis siswa pada pembelajaran kelas IV di MIS Sambinae Kota Bima. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.15642/tadarus.v11i2.1234>
- Niswatin, N. F. (2023). implementasi metode pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ips ix di smp negeri 02 trangkil pati. 9, 356–363.
- Oktavia, S. H., & Has, Z. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 43–57. <https://journal.uir.ac.id/index.php/PeKa/article/view/1183>
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP baiturrosyad lembur awi pacet. *RESOURCE | Research of Social Education*, 1(1), 19. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Permatasari, K. G. (2022). Pemanfaatan Model Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). *Jurnal Pedagogy*, 21(1), 129–142. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/inde>

- [x.php/pedagogy/article/download/142/129](https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938) Reynard.
- Rahayu, N., Putri H, S., Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, & Khalid, N. (2022). Keatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 79–88.  
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.96>
- Ratna, A. (2022). Pengembangan Paket Belajar Mozaik dan Kolese Bersama ( MOKOBER ) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II SD Negeri 2 Sepang. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 224(11), 122–130.
- Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 11–16.
- Salsabila, S., & Ramdhini, S. A. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *As-Sabiqun*, 2(1), 18–27.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.612>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117.  
<https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>.
- Setiadi, I. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan Synchronous Menggunakan Media Crossword Puzzle. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1.  
<https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752–755.
- Saraswati, V. (2022). Penerapan Metode Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Tokoh & Aliran Ilmu Kalam Siswa Kelas Xi Ips Ma Muhammadiyah 2 Yanggung Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022. 1–74.
- Sindi Apriliyanti, Maya Dewi Kurnia, Jaja, J., & Cahyo Hasanudin. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP dengan Menerapkan Model Pembelajaran Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(3), 09–15.  
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.645>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131.  
<https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Sari, A. A. (2023). Implementasi Pembelajaran Jigsaw Berbantuan

- Crossword Puzzle Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik SMP Pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Agritech*, 48. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/354-Article%20Text-583-1-10-20221012%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/354-Article%20Text-583-1-10-20221012%20(1).pdf) Belajar IPA siswa. *Jurnal IKA*, 16(2), 137-151
- Umiyati, Umiyati and, Drs. Djumadi, M.Kes., (2014) *Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV SDN Sukopuluhan 01 Tahun Pelajaran 2013/ 2014*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/download/5328/2997>
- Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2), 19–25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>.
- Zaskia Oktaviana Sari, e. a. s. (2016). pentingnya kreativitas dan komunikasi pada pendidikan jasmani dan dunia olahraga. *Jurnal Olahraga Prestasi*.12(1).97–110. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v1i2.1.9500>.