

## LITERASI

## LITERASI

ISSN: 2085-0344

e-ISSN: 2503-1864

Journal homepage: [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)Journal Email: [literasi.almaata@gmail.com](mailto:literasi.almaata@gmail.com)**Pengembangan Media Science Crossword Game Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Kelas 5 SD**<sup>1</sup>Musabiku Choiriyatul Himah, <sup>2</sup>Ragil Tri Oktaviani, <sup>3</sup>Shofi Nur Amalia<sup>1</sup>musabiquhima@gmail.com, <sup>2</sup>ragil.trioktaviani91@gmail.com, <sup>3</sup>shofinur94@gmail.com<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jawa Timur, Indonesia

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Science Crossword Game* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas 5 SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Bitar. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian ini yaitu kelas 5. Lokasi penelitian di SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Bitar. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, angket, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan skala *gutmaan*, skala *likert*, dan rumus *gain score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Science Crossword Game* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas 5 sebagai berikut : a) Kevalidan dan kelayakan media *Science Crossword Game* berbantuan canva, hasil dari validasi ahli materi mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,5 dengan presentase 87% yang berkategori “Sangat Valid”, sedangkan validasi ahli media mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,6 dengan presentase 90% yang berkategori “Sangat Valid” dan kelayakan media mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,9 dengan presentase 98% berkategori “Sangat Layak”, b) Bentuk pengembangan media *science crossword game* materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis diperoleh dari *pre tes* dan *post tes* mendapatkan rata-rata 0,72 berkategori “tinggi”, c) Bentuk pengembangan media *science crossword game* materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan kreativitas siswa dari hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil sebelum menggunakan media mendapatkan presentase 63% dengan kategori “cukup baik” sedangkan sesudah menggunakan media mendapatkan 93% berkategori “sangat baik”. Maka pengembangan media *Science Crossword Game* berbantuan canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas V.

**KATAKUNCI :** *science crossword game*; kemampuan berpikir kritis; kreativitas

## ABSTRACT

*This research aims to develop Science Crossword Game media assisted by Canva to improve the critical thinking and creativity skills of 5th grade students at Zaid Bin Tsabit Creative SDI, Bitar Regency. This research method is research and development Research and Development (R&D). The subject of this research is class 5. The research location is SDI Creative Zaid Bin Thabit, Bitar Regency. Data collection uses observation, interviews, tests, questionnaires, documentation. The data analysis techniques used are the gutmaan scale, Likert scale, and gain score formula. The results of the research show that the development of the Science Crossword Game media assisted by Canva to improve the critical thinking skills*

and creativity of grade 5 students is as follows: a) The validity and feasibility of the Science Crossword Game media assisted by Canva, the results of material expert validation obtained an overall average of 3.5 with a percentage of 87% is in the "Very Valid" category, while media expert validation gets an overall average of 3.6 with a percentage of 90% in the "Very Valid" category and media feasibility gets an overall average of 3.9 with a percentage of 98% in the "Very Valid" category. Feasible", b) The form of developing science crossword game media on the human digestive system material can improve critical thinking skills obtained from the pre-test and post-test getting an average of 0.72 in the "high" category, c) The form of developing science crossword game media on digestive system material Humans can increase students' creativity from the results of questionnaires before and after using media. The results before using the media were 63% in the "fairly good" category, while after using the media they were 93% in the "very good" category. So the development of Science Crossword Game media with the help of Canva can improve the critical thinking skills and creativity of fifth grade students.

**KEYWORDS:** science crossword game; critical thinking skills; creativity

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses seseorang atau individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap atau pemahaman baru melalui interaksi dengan seorang pendidik informasi, pengalaman, atau kemampuan seseorang sebagai hasil dari suatu proses belajar. Pembelajaran akan lebih mudah mencapai tujuan yang diinginkan apabila dilakukan dengan hal yang menyenangkan. Pembelajaran akan selalu memiliki tujuan, begitu pula dengan pembelajaran yang menyenangkan akan tetap memiliki tujuan.

Pembelajaran seringkali memiliki tujuan spesifik yang ingin dicapai. Ini bisa berupa penguasaan keterampilan tertentu, pemahaman konsep, atau peningkatan sikap. Pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, seperti pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi, melalui pelatihan di tempat kerja, atau bahkan dalam interaksi sehari-hari dengan lingkungan sekitar. Penting untuk diingat bahwa pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan dan dinamis. Hal ini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor individu seperti motivasi, minat, dan kemampuan

kognitif. Agar pembelajaran lebih efektif, maka dalam proses belajar mengajar di kelas perlu dilakukan kebaruan, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selanjutnya, Hairudin, dkk (2008) memberikan pengertian bahwa secara umum media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Jadi, Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan proses belajar peserta didik. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain: media cetak, media audio visual, media *digital* atau *online*, media interaktif, dan media lainnya. Pembelajaran saat ini lebih disebut dengan "Merdeka Belajar", merupakan pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi sebagai media belajar mengajar. Merdeka Belajar memberikan kebebasan dalam belajar yaitu bisa di mana saja, kapan saja, bahkan dari sumber mana saja. Apalagi dalam kondisi pandemi seperti saat ini, mau tidak mau, suka tidak suka, kita harus menerapkan metode belajar dengan berbagai sumber belajar. Salah satunya belajar melalui teknologi *digital*.

SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit merupakan salah satu sekolah penggerak. Setelah melaksanakan observasi pada Selasa, 9 Januari 2024, pembelajaran di sekolah tersebut sudah banyak menggunakan media digital dan pembelajaran interaktif. Semua kelas di SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit memiliki 2 rombongan belajar di setiap tingkat kelasnya. Penelitian ini memilih kelas 5 Nuh sebagai objek penelitian. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 5 Nuh, dampak dari sekolah yang dijadikan sekolah penggerak ini adalah guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dan membuat siswa lebih kreatif. Jadi tidak hanya guru yang dituntut kreatif namun juga siswa.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan di sekolah, permasalahan atau kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yaitu, mata pelajaran IPAS utamanya pada sains, merupakan mata pelajaran yang memerlukan proses beripikir yang tidak sederhana karena merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat metode ilmiah dalam pelaksanaannya serta hasilnya teruji dengan nyata, sehingga siswa dalam pembelajaran memerlukan konsentrasi yang lebih untuk dapat memahami materi sains, utamanya dalam pembahasan ini adalah sistem pencernaan manusia. Sistem yang

melibatkan banyak organ dalam tubuh yang memiliki fungsinya masing-masing.

Temuan selanjutnya adalah media pembelajaran. Saat ini guru menggunakan media cetak dengan buku paket Erlangga, selain itu juga menggunakan media *digital*. Namun dalam penggunaan media *digital*, dalam hal ini masih guru saja yang menggunakan, maksudnya guru membuat media lalu diambungkan pada LCD proyektor kemudian siswa menjawab jawaban di papan, siswa sendiri masih belum menggunakan media sendiri seperti membuka media lewat *smartphone*. Agar siswa dapat memahami materi yang tergolong dalam materi sulit dan membutuhkan berpikir secara serius, maka diperlukan media pembelajaran menarik yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa sekaligus materi tersampaikan dengan baik.

Hasil uraian temuan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif digunakan untuk itu, media pembelajaran *game* berbasis *Canva* dihadirkan sebagai media untuk meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa. *Game* dianggap ini menarik karena didesain dengan adanya permainan teka teki silang beserta *link* video pembelajaran di dalamnya.

*Canva* merupakan salah satu *platform* atau aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai desain, mulai dari poster, pamflet, dan lain sebagainya. Menurut Monoarfa (2021) *Canva* merupakan aplikasi berbasis *online* dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. *Canva* dapat dijalankan dengan mengunduh aplikasi atau

dapat dibuka melalui *website*. Kelebihan pembelajaran melalui *Canva* tidak harus mengunduh aplikasi namun cukup dibagikan link dan dapat di buka melalui *website* atau *chrome*. Aplikasi ini memungkinkan adanya *game* atau permainan, sehingga aplikasi ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran yang menarik. Penggunaan permainan bermanfaat untuk mengasah kemampuan otak, melatih emosional dan meningkatkan kreativitas.

Mengasah kemampuan otak dengan berpikir kritis sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan sikap dan daya pikir terhadap sesuatu. Santrock (2011) juga mengemukakan pendapatnya bahwa berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Berpikir kritis sering dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah. Melalui kemampuan berfikir secara kritis maka siswa akan membentuk karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan terutama pada kurikulum saat ini. Siswa yang telah mampu berfikir secara kritis, maka akan berlanjut untuk melakukan hal yang sesuai dengan pengetahuannya sehingga akan menumbuhkan sikap kreatif pada siswa.

Kreativitas sangat penting dimiliki oleh siswa. Sikap kreatif termasuk dalam ranah pendidikan karakter yang saat ini sangat ditekankan pada siswa. Kreativitas memiliki peran penting bagi siswa dalam berbagai cara: (1) pemecahan masalah, kemampuan untuk berpikir kreatif membantu siswa menemukan solusi yang inovatif terhadap masalah yang kompleks. Ini memungkinkan mereka untuk menemukan

pendekatan baru dalam memecahkan masalah, (2) pembelajaran yang menarik, ketika siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang kreatif, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memikat. Ini memicu minat dan motivasi dalam memahami pelajaran, (3) ekspresi diri, kreativitas memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang berbeda-beda. Ini memperluas cara siswa mengkomunikasikan ide dan perasaan mereka. Begitu pentingnya sikap kreatif harus ditumbuhkan kepada siswa.

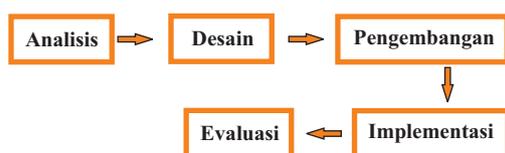
*Science Crossword Game* dikembangkan sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, sebagai media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *Canva* untuk membantu proses belajar siswa di masa merdeka belajar yang memanfaatkan teknologi sebagai media belajar mengajar serta untuk meningkatkan kreativitas siswa. Merujuk dari hasil permasalahan yang dipaparkan di atas dan solusi yang diberikan, dengan demikian bahwa media pembelajaran berupa permainan akan menarik bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas sebagai analisis kebutuhan, hasil temuan lapangan dan studi literasi untuk menentukan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya melalui media pembelajaran, maka media pembelajaran permainan yang berbasis *Canva* dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan dapat membantu siswa dalam belajar menggunakan media *digital*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas siswa melalui permainan edukatif yang sesuai dengan hasil penelitian di SDI

Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Blitar, dengan judul penelitian yaitu, “Pengembangan Media Science Crossword Game berbasis Canva Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Kelas 5 SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Blitar”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono dalam Firnanda, 2019). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam perencanaan dan implementasi pembelajaran. Menurut Hasyim (2016) yang menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE berbasis sistem sehingga komponen ADDIE saling berhubungan, saling mempengaruhi, saling mendukung untuk mencapai tujuannya. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan, yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).



**Gambar 1. Alur model ADDIE**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Wawancara pada awal

penelitian (tahap analisis) untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh responden. Angket yang disusun pada penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket kelayakan dan angket respon siswa aspek kreativitas (sebelum dan sesudah uji coba produk) serta *pre-test* dan *post-test*. Dokumentasi yang digunakan adalah berupa foto saat wawancara dan uji coba produk. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit.

Penilaian kevalidan media *Science Crossword Game* berbantuan canva dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Angket yang digunakan menggunakan skala *likert* antara 1-4 sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva*. **Tabel 1** menunjukkan rentang kategori kevalidan.

**Tabel 1. Rentang Kategori Kevalidan**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

**Tabel 2. Rentang Kategori Kelayakan**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Kelayakan pada media pembelajaran *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dinilai melalui angket respon guru. Angket yang digunakan menggunakan skala *likert* antara 1-4 sebagai tolak ukur ketercapaian kriteria media *Science Crossword Game*

berbantuan *Canva*. **Tabel 2** menunjukkan rentang kategori kelayakan.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* kepada siswa. Hasil data tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *Gain Skor*, dengan peningkatan skor yang merupakan selisih antara sebelum dan sesudah penggunaan media (Hake dalam Sundayana, 2014). Hasil dari analisis data *Gain Skor* menunjukkan pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa.

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{Skor angket sesudah} - \text{skor angket sebelum}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor angket sebelum}} \times 100$$

Adapun kriteria peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis**

Presentase	Keterangan Peningkatan
81% - 100%	Sangat Tinggi
66% - 100%	Tinggi
56% - 65%	Cukup
46% - 55%	Rendah
0% - 45%	Sangat Rendah

*Adaptasi (Arifin, 2014)*

**Tabel 4. Kriteria Peningkatan Kreativitas**

Presentase	Keterangan Peningkatan
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Cukup Baik
26% - 50%	Kurang Baik
>25%	Sangat Tidak Baik

Peningkatan kreativitas siswa diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Science Crossword Game* berbantuan *canva*

kepada siswa. Angket yang digunakan menggunakan skala *gutmaan* antara 1 dan 0. **Tabel 4** menunjukkan rentang kategori peningkatan kreativitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* materi sistem pencernaan manusia siswa kelas 5 SD. Media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahap awal adalah analisis, analisis dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan guru di SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Blitar. Observasi terhadap siswa dan wawancara terhadap guru dilaksanakan pada bulan November 2023.

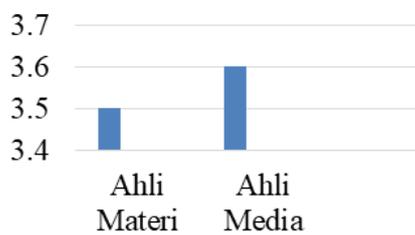
Kegiatan observasi untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran, minat siswa terhadap pembelajaran, hubungan siswa dengan guru, serta kondisi sekolah. Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Tahap desain dilakukan dengan menyesuaikan pada apa yang diteliti. Media tersebut didesain yang mana di dalamnya terdapat teks, gambar, *barcode*, petunjuk penggunaan dan evaluasi. Pengembangan media pada tahap desain dilihat dari segi materi dan desainnya.

Langkah yang ketiga adalah pengembangan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva*. Media dilengkapi dengan judul media, tampilan yang menarik. Bagian isi media memuat kotak teka-teki sesuai dengan jumlah soal. Setelah selesai pengembangan, dilanjutkan uji kelayakan media kepada para ahli. Setelah media dibuat, selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian uji kelayakan

dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan pertimbangan untuk revisi produk agar layak digunakan. Hasil dari uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media ditunjukkan pada **Tabel 5**, sedangkan grafik hasil uji kevalidan ditunjukkan pada **Gambar 2**.

**Tabel 5. Hasil Uji Kevalidan**

Uji Validasi	Nilai	Kategori
Ahli Materi	3.5	Sangat Valid
Ahli Media	3.6	Sangat Valid



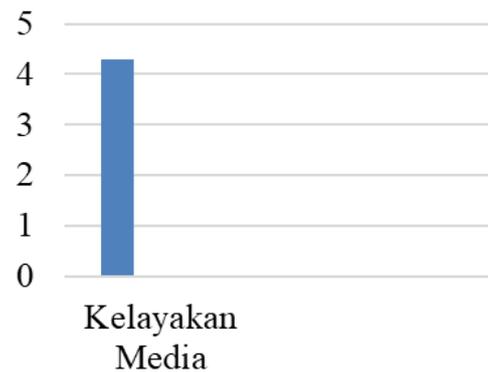
**Gambar 2. Grafik Hasil Uji Kevalidan**

Kevalidan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* ini didapatkan dari validasi ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi media oleh ahli materi adalah mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,5 berkategori “sangat valid”. Saran dari ahli materi adalah gambar kerongkongan perlu diganti, definisi gigi, penulisan fungsi organ pencernaan. Hasil dari validasi media oleh ahli media adalah mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,6 berkategori “sangat valid”.

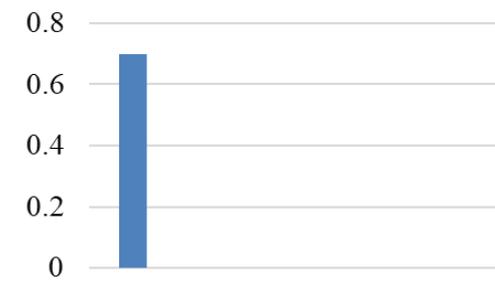
Setelah peneliti melakukan kevalidan, tahap selanjutnya adalah implementasi. Sebelum digunakan pada siswa media terlebih dahulu diuji kelayakannya, ditujukan kepada guru. Hasil dari kelayakan media yang dilakukan oleh guru mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,9 berkategori “sangat layak”.

Selanjutnya adalah uji coba kepada siswa untuk mengetahui peningkatan

kemampuan berpikir kritis siswa dan kreativitas. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peningkatan kemampuan berpikir kritis mendapatkan rata-rata 0,70 dengan kategori “tinggi”. Kategori tinggi ini dimaksudkan bahwasanya media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.



**Gambar 3. Grafik Hasil Kelayakan Media**



**Gambar 4. Grafik Hasil Kemampuan Berpikir Kritis**

Berdasarkan hasil angket respon siswa sebelum menggunakan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* mendapatkan presentase 63% berkategori “cukup baik”. Sedangkan sesudah menggunakan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* mendapatkan presentase 93% berkategori “sangat baik”.

Tahap evaluasi ini peneliti melakukan sedikit revisi pada media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* terkait kemenarikan media perlu ditambah *background* yang

mendukung serta ditambah dengan format identitas. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran tanpa menggunakan media maupun menggunakan media. Setelah mendapatkan saran dan validasi dari ahli materi dan media, peneliti melakukan pembenahan pada kesalahan tersebut.

**Kevalidan dan kelayakan pengembangan media *Science Crossword Game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas 5 SDI Kreatif Zaid bin Tsabit.**

Berdasarkan hasil perolehan skor validasi oleh ahli materi dan ahli media, media *Science Crossword Game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas 5 SDI Kreatif Zaid bin Tsabit Kabupaten Blitar dinyatakan “Sangat valid” untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dari ahli materi dan media dapat memperbaiki media lebih baik lagi. Selain itu, dengan adanya kevalidan media ini dapat menjadikan media benar-benar baik digunakan dalam pembelajaran. Selain kevalidan, media diuji kelayakannya oleh guru kelas 5. Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan kategori “sangat layak” untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dari guru adalah media perlu perbaikan supaya bisa digunakan anak-anak secara individu tanpa monitoring guru.

**Bentuk pengembangan media *Science Crossword Game* materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit**

Peningkatan kemampuan berpikir

kritis dalam media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* ini didapatkan dari hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan media dan *post-test* dilakukan setelah menggunakan media siswa kelas 5 SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Blitar. Menurut Dewi Pamungkas, Mawardi, Suhandi Astuti (2019) berpikir kritis adalah kemampuan yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan pemahaman siswa, sehingga akan berdampak kedalam hasil belajar siswa. Jadi, pentingnya beripikir kritis untuk siswa dapat menunjang keberhasilan belajar siswa.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* adalah dibuktikan dengan uji *N-Gain* mendapatkan rata-rata 0,72 dengan kategori “tinggi”. Kategori tinggi ini dimaksudkan bahwasanya media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

**Bentuk pengembangan media *Science Crossword Game* Materi Sistem Pencernaan Manusia dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDI Kreatif Zaid Bin Tsabit Kabupaten Blitar.**

Sedangkan peningkatan kreativitas siswa dapat dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Sebelum menggunakan media guru hanya menjelaskan materi dengan metode seadanya, setelah menggunakan media guru menjelaskan sesuai dengan rancangan dan dibantu menggunakan media *Science Crossword Game*. Total nilai yang didapatkan sebelum menggunakan media adalah 150 dengan persentase 63% berkategori “cukup baik”

sedangkan sesudah menggunakan media mendapatkan total nilai 222 dengan persentase 93% berkategori “sangat baik”. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research dan Development* dengan model pengembangan ADDIE, dimulai dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kevalidan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* didapatkan dari validasi ahli materi dan media. Hasil dari validasi media oleh ahli materi adalah mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,5 berkategori “sangat valid”. Hasil dari validasi media oleh ahli media adalah mendapatkan rata-rata keseluruhan 3,6 berkategori “sangat valid”.

Kelayakan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dari tanggapan guru diperoleh rata-rata keseluruhan 3,9 dengan “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil perolehan skor angket kelayakan media dari tanggapan guru dalam media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan kreativitas siswa 5 SDIT Al-Akbar Karanggayam Kabupaten Blitar dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah menggunakan media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dilakukan dari *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* adalah dibuktikan dengan uji *N-Gain* mendapatkan

rata-rata 0,70 dengan kategori “tinggi”. Kategori tinggi ini dimaksudkan bahwasanya media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva* dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan kreativitas siswa dapat dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Total nilai yang didapatkan sebelum menggunakan media adalah 150 dengan persentase 63% berkategori “cukup baik” sedangkan sesudah menggunakan media mendapatkan total nilai 222 dengan persentase 93% berkategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *Science Crossword Game* berbantuan *Canva*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hairudin, 2008. *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta : Dirjen Dikti dan Depdikbud.
- Monoarfa, M., & Haling, A. 2021. Pengembangan media pembelajaran *canva* dalam meningkatkan kompetensi guru. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (pp. 1085-1092).
- Pamungkas, Dewi, Mawardi Mawardi, and Suhandi Astuti. 2019. “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(2):212. doi: 10.23887/jisd.v3i2.17774.
- Santrock. John W. 2011. *Implementasi Strategi Pembelajaran “What-If”*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian*

*Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*

Bandung : Alfabeta.