



ELSE (Elementary
School Education
Journal)

PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA WAYANG SUKURAGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Salma Isnijali¹, Luhfi Hamdani Maula¹, Irna Khaleda Nurmeta¹, Dyah Lyesmaya¹

¹Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

Abstrak

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu minimnya penggunaan media belajar untuk menunjang pembelajaran khusus mata pelajaran IPS dengan stigma mata pelajaran IPS cukup hanya dengan menghafal saja sehingga yang terjadi hanya mendapatkan pembelajaran yang monoton. Penelitian ini merupakan PTK dengan 4 kali pertemuan, dimana tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pendidik, kemampuan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar melalui media ular tangga wayang sukuraga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, hanya 60% siswa menuntaskan nilai hasil belajarnya dengan rata-rata nilai 60. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa menjadi 69% dengan rata-rata nilai 69 dan pada siklus II terjadi kembali peningkatan persentase hasil belajar siswa menjadi 79% dengan rata-rata nilai 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga wayang sukuraga mampu membantu siswa mencapai hasil belajar mata pelajaran IPS yang optimal dan ilustrasi wayang sukuraga yang menarik.



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Kata Kunci: Hasil Pembelajaran IPS; Ular Tangga; Wayang Sukuraga

Abstract

The problem in this study is the lack of use of learning media to support learning, especially social studies subjects with the stigma of social studies subjects simply memorizing it so that what happens is only getting bored learn. This research is a PTK with 4 meetings, where the purpose of this research is to find out the activities of educators, students' critical thinking skills, and learning outcomes through the medium of wayang sukuraga snakes and ladders. The results of this study indicate that before the action was taken, only 60% of students completed their learning outcomes with an average score of 60. After the action was taken in cycle I there was an increase in student learning outcomes to 69% with an average score of 69 and in cycle II there was again increasing the proportion of student learning outcomes to 79% with an average value of 80. So it can be concluded that the application of the Wayang Sukuraga snake and ladder media can help students achieve optimal learning outcomes in social studies subjects and interesting wayang Sukuraga illustrations.

Keywords: Learning Outcomes IPS, Snakes and Ladders, Wayang Sukuraga

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Salma Isnijali

[salmainsnijali@u](mailto:salmainsnijali@ummi.ac.id)

[mmi.ac.id](mailto:salmainsnijali@ummi.ac.id)

Received: 02-07-2023

Accepted: 30-08-2024

Published: 31-08-2024

DOI

<http://dx.doi.org/10.30>

[651/else.v8i2.19236](http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.19236)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sebagai wadah dalam mencerdaskan seseorang untuk mengembangkan potensi karakter. Menghasilkan pendidikan yang berkualitas dilihat dari peran seorang guru. Guru menjadi peran penting dalam setiap proses pembelajaran kepada peserta didiknya (Fatmah, 2018). Proses mengajar terdapat lima komponen yang penting menurut Audie, (2019) yaitu adalah tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran dalam proses mengajar. Kelima komponen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Salah satu contohnya adalah metode pembelajaran yang dipilih untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas.

Kemampuan dalam berpikir kritis dapat membantu siswa berpikir, bekerja, dan menemukan hubungan antara hal-hal dengan lebih akurat. Kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (dalam Saputra, 2020) mengungkapkan bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses dalam mengungkapkan tujuan yang dilengkapi dengan alasan yang tegas tentang suatu kepercayaan dan kegiatan yang telah dilakukan. Kemampuan berpikir kritis memiliki beberapa indikator yang akan menjadi acuan dalam setiap proses berpikirnya. Menurut Facione (dalam Pertiwi, 2018) mengungkapkan bahwa kecakapan berpikir kritis yang utama terlibat dalam proses berpikir, yaitu: 1) Interpretasi adalah memahami dan mengkomunikasikan berbagai jenis data, situasi, pengalaman, penilaian, kebiasaan, adat, kepercayaan, dan aturan, 2) Analisis adalah untuk menemukan hubungan inferensial yang dimaksud dan aktual antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deksripsi, 3) Evaluasi adalah menaksir kredibilitas kerasahasiaan atau resepentasi yang merupakan laporan atau deksripsi dari persepsi, pengalaman, penilaian, dan pendapat, serta menaksir kekuatas logis, 4) Inference mengidentifikasi dan memperoleh unsur-unsur yang masuk akal, membuat dugaan-dugaan dan hipotesis, dan menyimpulkan, 5)

Penjelasan mampu menyatakan hasil dari penjelasan seseorang, mempresentasikan penalaran seorang dalam bentuk argumen yang kuat, 6) Regulasi diri secara sadar dapat mengontrol dan memberikan batasan yang digunakan dalam kegiatan tersebut dan hasil yang diperoleh.

Media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran belakngsung yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk mendorong keterlibatan siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keaktifan belajar di kelas dan telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran Hasan, *et al* (2021). Media pembelajaran dalam dunia pendidikan akan berfungsi sebagai proses untuk mencapai tujuan akademik, karena media juga merupakan alat komunikasi (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Media pembelajaran menjadi cara alternatif untuk menyampaikan materi dengan menampilkan benda nyata selama proses pembelajaran, dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran secara langsung karena mereka dapat melihat benda dalam wujud nyata ataupun secara digital yang menarik (Salsabila *et al.*, 2020). Selain itu, media ini merangsang kreativitas peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri.

Hasil penelitian Novita, *et al* (2020) menunjukkan bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan adanya perubahan aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media baik itu ular tangga digital maupun media pembelajaran lainnya dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif. Hasil penelitian Wati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar. Dan hasil penelitian Anggrainim *et al* (2018) menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang awalnya pra tindakan 1,49 (kurang kritis), siklus I

menjadi 2,22 (cukup kritis) dan siklus II menjadi 2,85 (kritis). Demikian juga dengan hasil belajar peserta didik yang semula pada pembelajaran pra tindakan 4 peserta didik (26,67%) yang tuntas di siklus I terdapat 11 peserta didik (73,33%) yang tuntas dan siklus II ada 14 peserta didik (93,33%) yang tuntas.

Hasil penelitian [Aulia et al \(2022\)](#) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir logis anak sebelum diterapkan media permainan ular tangga qr code dengan kemampuan berpikir logis anak setelah diterapkan media permainan ular tangga qr code. Selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan dapat memberikan kontribusi khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Hasil penelitian [Setiawan & Darmawan \(2023\)](#) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ini cukup efektif dalam pembelajaran matematika pada materi perbandingan ciri-ciri bangun datar yang dapat dilihat dari beberapa nilai diatas KKM. Kemudian juga efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap matematika dan dapat melatih kemampuan berpikir kritis matematis. Dan hasil penelitian [Nurunnazlah et al \(2024\)](#) menunjukkan bahwa penerapan Problem Solving dengan menggunakan permainan Mokshapat dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan guru pada mata pelajaran matematika tentang bilangan desimal untuk siswa kelas 4 SD N Demaan.

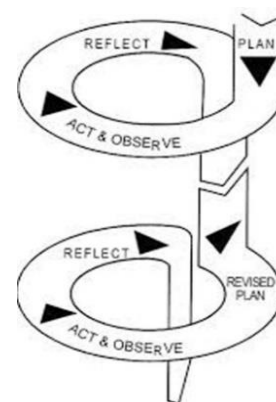
Keberhasilan dalam proses pembelajaran membutuhkan suasana belajar yang optimal dengan bantuan media pembelajaran sehingga siswa mampu mewujudkan hasil belajar secara maksimal ([Karo-Karo & Rohani, 2018](#)). Berdasarkan hasil wawancara, observasi dilapangan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih begitu minim. Hal tersebut mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar yang masih belum maksimal sebagai gambar ilustrasi dalam wujud nyata yang ditampilkan kepada peserta didik dalam memahami beberapa materi dan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis salah satunya pada mata pelajaran

IPS. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran ular tangga wayang sukuraga dengan bernilai karakter sebagai pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK). Menurut [Arikunto & Supardi \(2009\)](#), istilah dalam bahasa Inggris PTK diartikan dengan Classroom Action Research. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Singkatnya, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan dikelas dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada.

Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan media pembelajaran ular tangga Wayang Sukuraga. Rancangan PTK pada penelitian ini menggunakan rancangan PTK model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi Alur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar I Model Kemmis dan Taggart

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 25 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, lembar observasi, lembar tes akhir pada setiap siklus, dan dokumentasi. Kisi-kisi observasi disusun menggunakan lembar observasi yang diisi oleh guru pamong sebagai observer. Aspek yang diamati selama observasi mencakup tiga bagian utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri serta siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan penelitian.

Sementara itu, lembar tes digunakan untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kritis siswa setelah setiap siklus pembelajaran. Indikator yang dinilai dalam tes ini mencakup enam komponen utama, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inference (penarikan kesimpulan), penjelasan, dan regulasi diri. Indikator-indikator ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana siswa mampu menerapkan pemikiran kritis dalam pembelajaran.

Analisis data meliputi metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menilai kemampuan berpikir kritis siswa dengan menghitung skor rata-rata persentasenya berdasarkan lembar tes dan observasi. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis menggunakan media ular tangga wayang sukuraga selama proses pembelajaran, dibuktikan dengan hasil wawancara dan dokumentasi. Capaian keberhasilan dalam penelitian ini merupakan indikator keberhasilan kemampuan berpikir kritis yang mencapai 80% dari 25 siswa yang dinyatakan berhasil. (Arikunto & Supardi, 2009)

Indikator keberhasilan penelitian dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Rentang Skor/ Persentase	Kategori
86-100	Sangat Baik

76-85	Baik
61-75	Cukup
<60	Kurang
KKM	75

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan dan observasi penelitian ini dilakukan dengan empat kali pertemuan. Kegiatan observasi diamati oleh observer yang berasal dari teman sejawat dan juga guru untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru. Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi.

Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II ini disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Pendahuluan	84	Baik	87	Sangat Baik
Inti	73	Cukup	87	Sangat Baik
Penutup	75	Cukup	85	Baik
Nilai Rata-rata	77	Baik	86	Sangat Baik

1. Tahap Pendahuluan

Tahap ini diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan membimbing siswa untuk berdo'a, menyampaikan apersepsi dan menyampaikan indikator pembelajaran.

2. Tahap Kegiatan Inti

Tahap ini dilanjutkan dengan guru menyampaikan materi sesuai indikator yang disampaikan setelah itu guru memulai membagikan kelompok berdasarkan urutan absen dan mulai menjelaskan tata cara permainan ular tangga wayang sukuraga yang ditampilkan dalam *projector* mulai dari tampilan awal, dadu, dan menjawab pertanyaan setiap tantangannya. Berikut tampilan media pembelajaran ular tangga wayang sukuraga pada aplikasi *Canva*.

Gambar 2. Tampilan Awal Media Ular Tangga Wayang Sukuraga.



Siswa dalam perkelompok sudah menyiapkan kertasnya masing-masing secara individu untuk menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga tersebut. Siswa diberikan kesempatan untuk memilih tokoh wayang sukuraga yang dimainkan dalam papan ular tangga kemudian bersiap untuk memainkan dadu dan akan keluar hasil dari dadu jumlah yang harus dijalankan oleh tokoh yang dipilih perkelompok.

Gambar 3. Papan Media

Ular Tangga Wayang Sukuraga



Setelah tokoh dijalankan dan melangkah maju kemudian berhenti ditempat yang terdapat tanda *kudu lempang* salah satu tokoh wayang sukuraga maka individu semua kelompok bersiap untuk menjawab pertanyaan yang akan ditampilkan dengan cara ditulis. Total keseluruhan terdapat 10 pertanyaan yang sudah dipersiapkan.

Gambar 4. Kartu Soal pada Papan Ular Tangga



3. Tahap Kegiatan Penutup

Tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari itu dan juga melakukan evaluasi bersama hasil belajar karena menurut Husdarta (dalam shella monica, 2020) menjelaskan sebelum menutup pelajaran sebaiknya guru mengulangi kembali hal-hal yang dianggap penting hal secar verbal atau peragaan dengan mengajukan beberapa pertanyaan ke siswa. Contoh: Guru memberikan pertanyaan seputar materi yang diberikan tadi dan siswa diminta untuk membuat rangkuman dari materi tersebut.

Hasil observasi kinerja guru pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 77 yang termasuk kategori baik sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 86 yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Terjadilah peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6. Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II ini disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Pendahuluan	89	Sangat Baik	91	Sangat Baik
Inti	77	Baik	81	Baik

Penutup	77	Baik	80	Baik
Nilai Rata-rata	81	Baik	84	Baik

1. Tahap Pendahuluan

Tahap ini diawali siswa melakukan kegiatan berdo'a, persiapan sebelum belajar sesuai arahan dan bimbingan guru. Selanjutnya siswa menyimak apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sesuai dengan yang disampaikan oleh (Satria & Kusumah, 2019) fungsi apersepsi dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membawa dunia mereka ke dunia kita. Artinya, guru dapat mengaitkan apa yang telah diketahui atau di alami dengan apa yang akan dipelajari dengan begitu anak bisa berpikir secara kontekstual atau lebih nyata.

2. Tahap Kegiatan Inti

Tahap ini sesuai dengan lembar observasi pada guru, guru memulai menjelaskan dan siswa menyimak apa yang disampaikan oleh guru kemudian pembagian kelompok serta melakukan permainan ular tangga. Hasil siklus I ke siklus II terjadi peningkatan dengan ditengah-tengah pembelajaran masih ada beberapa siswa yang tidak fokus dan mengajak ngobrol temannya yang sekelompok.

3. Tahap Kegiatan Penutup

Tahap ini kelompok siswa bersama-sama membuat evaluasi dan refleksi serta membuat kesimpulan dengan guru.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 81 yang termasuk kategori baik sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 84 yang termasuk kategori baik.

Selain mendeskripsikan hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, penulis pun akan mendeskripsikan hasil tes kemampuan berpikir kritis yang dilakukan melalui kegiatan permainan ular tangga wayang sukuraga dengan kegiatan mengisi soal sebanyak 10 butir soal yang didalamnya sudah disesuaikan dengan kemampuan berpikir kritis. Sebelum dilakukannya tindakan penelitian, penulis lakukan wawancara diawal. Hasil dari wawancara tersebut didalam kelas yang telah dilakukan serta dengan menilati kemampuan berpikir kritis siswa yang memiliki enam indikator yaitu, interpretasi, menganalisis, evaluasi, *inference*, penjelasan, regulasi diri. Persentase nilai tuntas dan tidak tuntasnya siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan

Berpikir Kritis Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Persentase %	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai terendah	30.00	Sangat Kurang
3	Nilai Tertinggi	80.00	Sangat Baik
4	Nilai Rata-rata	61.00	Cukup
5	Jumlah yang memenuhi KKM	8	Kurang
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	17	Kurang

Pada pra siklus terdapat nilai setiap indikator 1) Interpretasi dengan skor sebanyak 360 dan nilai persentase 72%, 2) Analisis dengan skor sebanyak 295 dan nilai persentase 47%, 3) Evaluasi dengan skor sebanyak 150 dan nilai persentase 60%, 4) *Inference* dengan skor sebanyak 145 dan nilai persentase 58%, 5) Penjelasan dengan nilai skor 356 dan nilai persentase 73%, 6) Regulasi diri dengan skor sebanyak 200 dan nilai persentase 53% dari hasil siklus 1 pertemuan pertama dinyatakan 10 siswa tuntas dalam penilaian tes kemampuan berpikir kritis melalui tahapan enam indikator yang dinilai.

Berdasarkan hasil data pada pra siklus ditemukan nilai terendah dengan persentase 30 dan nilai tertinggi 80 sedangkan jumlah siswa dari 25 pada pra siklus yang mendapatkan nilai tertinggi sebanyak 8 siswa dan yang mendapatkan nilai terendah sebanyak 17 siswa dengan rata rata keseluruhan nilai 61. Prasiklus dilakukan tanpa adanya media pembelajaran yang akan diberikan. Pada pra siklus keadaan kelas masih sangat kurang kondusif dan siswa masih sangat perlu

bantuan bimbingan. Setelah diketahui hasil dari kegiatan prasiklus Kemampuan berpikir kritis masih sangat kurang maka dari itu dilakukanlah tindakan selanjutnya dengan tujuan agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui media pembelajaran ular tangga wayang sukuraga. Berikut nilai hasil tes dan diagram perbandingan dari prasiklus ke siklus 1

Tabel 5. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siklus I

No	Aspekyang diamati	Persentase %	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai terendah	55.00	Kurang
3	Nilai Tertinggi	85.00	Sangat Baik
4	Nilai Rata-rata	67.00	Cukup
5	Jumlah yang memenuhi KKM	14	Cukup
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	11	Cukup

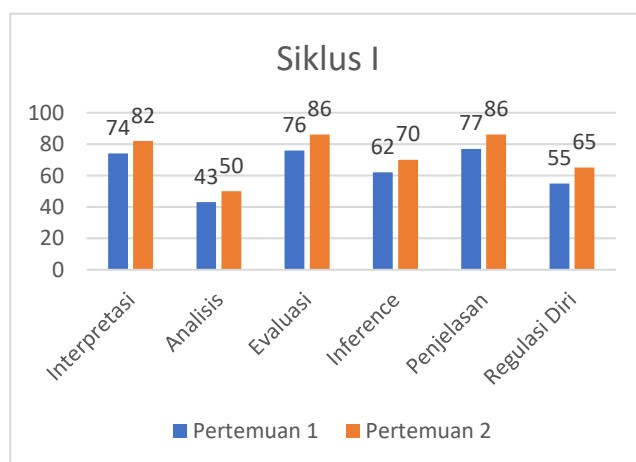
Siklus I ini menggunakan metode pembelajaran klasikal menjelaskan materi kepada siswa melalui buku dan permainan ular tangga melalui aplikasi *canva* yang ditampilkan melalui layar projector. Pada siklus 1 telah terjadi peningkatan dari pra siklus dan siklus dengan ketercapaian nilai 69%. Pada keseluruhan siklus terdapat enam indkator yang dinilai setiap pertemuannya melalui soal yang dikemas dengan percakapan tokoh wayang sukuraga setiap soalnya untuk menilai arti syukur manusia kepada tuhan yang telah menciptakan seluruh alam semesta. Enam indikator tersebut ditemukan pada siklus 1 pertemuan pertama terdapat nilai setiap indikator 1) Interpretasi dengan skor sebanyak 370 dan nilai persentase 74%, 2) Analisis dengan skor sebanyak 270 dan nilai persentase 43%, 3) Evaluasi dengan skor sebanyak 190 dan nilai persentase 76%, 4) Inference dengan skor

sebanyak 155 dan nilai persentase 62%, 5) Penjelasan dengan nilai skor 385 dan nilai persentase 77%, 6) Regulasi diri dengan skor sebanyak 205 dan nilai persentase 55% dari hasil siklus 1 pertemuan pertama dinyatakan 10 siswa tuntas dalam penilaian tes kemampuan berpikir kritis melalui tahapan enam indikator yang dinilai.

Pada siklus 1 pertemuan ke dua terdapat nilai 1) Interpretasi dengan skor sebanyak 410 dan nilai persentase 82%, 2) Analisis dengan skor sebanyak 310 dan nilai persentase 50%, 3) Evaluasi dengan skor sebanyak 215 dan nilai persentase 86%, 4) Inference dengan skor sebanyak 175 dan nilai persentase 70%, 5) Penjelasan dengan nilai skor 430 dan nilai persentase 86%, 6) Regulasi diri dengan skor sebanyak 245 dan nilai persentase 65% dari hasil siklus 1 pertemuan kedua dinyatakan 14 siswa tuntas dalam penilaian tes kemampuan berpikir kritis melalui enam indikator yang dinilai.

Berdasarkan hasil keseluruhan nilai siklus 1 telah terjadi peningkatan ditemukan nilai terendah dengan persentase 55 dengan kategori kurang dan nilai tertinggi 85 dengan kategori sangat baik sedandangkan nilai rata-rata yang diperoleh 67, jumlah siswa yang memenuhi KKM ≥ 75 sebanyak 14 siswa dan yang belum memenuhinya sebanyak 11 siswa.

Gambar 2. Diagram Peningkatan Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I



Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siklus II

No	Aspekyang diamati	Persentase %	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai terendah	65.00	Cukup
3	Nilai Tertinggi	85.00	Baik
4	Nilai Rata-rata	75.00	Cukup
5	Jumlah yang memenuhi KKM	21	Baik
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	4	Baik

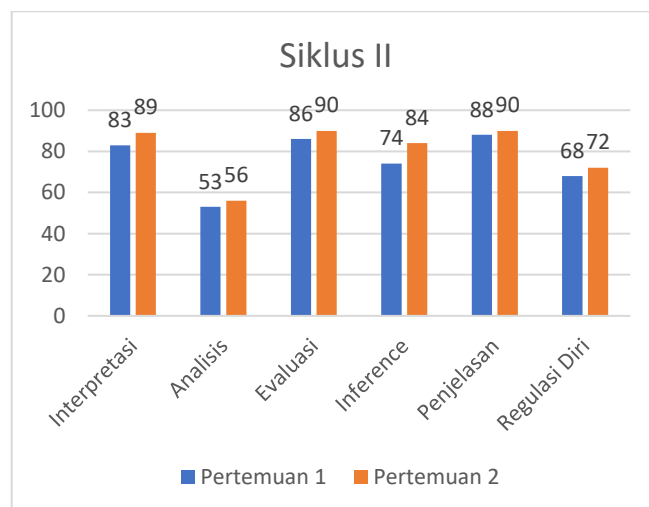
Siklus II ini setelah melihat hasil refleksi dari siklus sebelumnya dan kegiatan belajar lebih maksimal karena guru dan siswa sudah terbiasa dengan metode yang digunakan sebelumnya. Sehingga pada siklus II ini menggunakan metode lain dengan cara penyampaian melalui video pembelajaran sumber *youtube* yang sesuai dengan tema pembelajaran yang dibahas. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar (Nurwahidah *et al.*, 2021). Pemerolehan nilai pada siklus II telah terjadi peningkatan dari pra siklus dan siklus dengan ketercapaian nilai 79%. Pada keseluruhan siklus terdapat enam indikator yang dinilai setiap pertemuannya melalui soal yang dikemas dengan percakapan tokoh wayang sukuraga setiap soalnya untuk menilai arti syukur manusia kepada tuhan yang telah menciptakan seluruh alam semesta. Enam indikator tersebut ditemukan pada siklus II pertemuan pertama terdapat nilai setiap indikator 1) Interpretasi dengan skor sebanyak 415 dan nilai persentase 83%, 2) Analisis dengan skor sebanyak 330 dan nilai persentase 53%, 3) Evaluasi dengan skor sebanyak 215 dan nilai persentase 86%, 4) Inference dengan skor sebanyak 185 dan nilai persentase 74%, 5)

Penjelasan dengan nilai skor 435 dan nilai persentase 87%, 6) Regulasi diri dengan skor sebanyak 250 dan nilai persentase 87% dari hasil siklus 1 pertemuan pertama dinyatakan 17 siswa tuntas dalam penilaian tes kemampuan berpikir kritis melalui tahapan enam indikator yang dinilai.

Pada siklus II pertemuan ke dua terdapat nilai 1) Interpretasi dengan skor sebanyak 445 dan nilai persentase 89%, 2) Analisis dengan skor sebanyak 350 dan nilai persentase 56%, 3) Evaluasi dengan skor sebanyak 225 dan nilai persentase 90%, 4) Inference dengan skor sebanyak 210 dan nilai persentase 84%, 5) Penjelasan dengan nilai skor 450 dan nilai persentase 90%, 6) Regulasi diri dengan skor sebanyak 260 dan nilai persentase 69% dari hasil siklus 1 pertemuan kedua dinyatakan 21 siswa tuntas dalam penilaian tes kemampuan berpikir kritis melalui enam indikator yang dinilai.

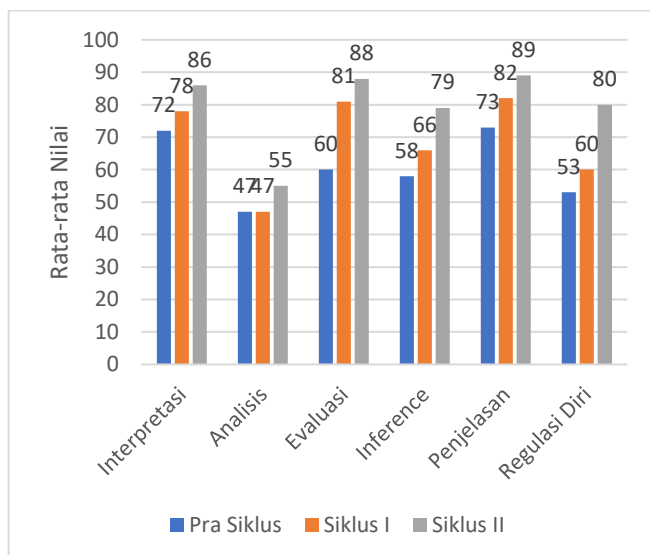
Berdasarkan hasil keseluruhan nilai siklus 1 telah terjadi peningkatan ditemukan nilai terendah dengan persentase 65 dengan kategori cukup dan nilai tertinggi 85 dengan kategori baik sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh 75, jumlah siswa yang memenuhi $KKM \geq 75$ sebanyak 21 siswa dan yang belum memenuhinya sebanyak 4 siswa.

Gambar 3. Diagram Peningkatan Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus II



Berdasarkan diagram gambar 5, siklus II telah terjadi peningkatan setiap indikatornya.

Gambar 4. Diagram Peningkatan Persentase Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pra Siklus, Siklus I, Siklus II



Berdasarkan diagram hasil tes kemampuan berpikir kritis dengan enam indikator yang dinilai, terjadi peningkatan persentase setiap indikator mengalami peningkatan. Pada indikator Interpretasi siswa mencoba memahami dan mengekspresikan makna yang diberikan pada penjelasan guru dan kartu soal pada media pembelajaran ular tangga wayang sukuraga juga dicantumkan makna dan nilai kehidupan untuk bersyukur. Menurut [Nurwahidah et al., \(2021\)](#) Aspek interpretasi ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan mengungkapkan kembali maksud dari macam pengalaman data, peristiwa, keputusan, dan prosedur. Indikator Interpretasi siklus I dari pertemuan pertama sampai ke dua pada saat dikelas masih memerlukan pengulangan-pengulangan materi yang sudah dijelaskan oleh guru pada saat sudah memulai permainan ular tangga wayang sukuraga hingga pada saat pertemuan ke dua siswa saling berdiskusi di awal sebelum permainan ular tangga dimainkan. Pada siklus II pertemuan pertama sampai kedua dengan metode lain yang dicoba memaparkan penjelasan

melalui video pembelajaran terlihat menjadi antusias dan kondusif pada saat penjelasan dipaparkan melalui video yang ditampilkan. Terlihat adanya peningkatan yang signifikan mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Dengan nilai persentase pra siklus 72, siklus I 78 dan siklus II 86. Siswa selalu antusias akan percakapan tokoh wayang sukuraga yang terdapat dalam setiap soal untuk memahami pertanyaan selanjutnya dan menyimpulkan nilai kehidupan.

Indikator ke dua yaitu analisis, berdasarkan hasil diagram pra siklus mendapatkan nilai persentase 47, siklus I 47 dan siklus II 55. Siswa menganalisis setiap pertanyaan yang terdapat dalam kartu pada saat memainkan ular tangga wayang sukuraga. Indikator ke tiga adalah evaluasi dengan nilai persentase pra siklus 60, siklus I 81, siklus II 88.

Indikator ke tiga evaluasi tersebut siswa mampu menilai pernyataan atau pendapat yang didapatkan dari hasil diskusi dan menyimpulkan sendiri hasil dari pemecahan soal yang didapatkan.

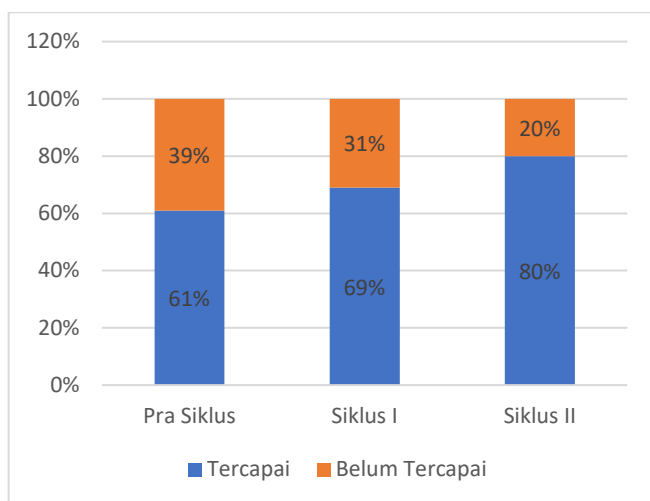
Indikator ke empat adalah evaluasi dengan nilai pada pra siklus 60, siklus I 81 dan siklus II 88. Indikator *inference* atau kesimpulan ini siswa mampu mengidentifikasi dan menarik kesimpulan dari jawaban yang diberikan menurut [Facione dalam Affandy et al., \(2019\)](#) untuk mengidentifikasi dan mengamankan unsur-unsur yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal.

Indikator ke lima adalah penjelasan dengan perolehan persentase nilai pra siklus 73, siklus I 82, dan siklus II 89. Siswa menyatakan hasil penalarannya sendiri secara rinci dan juga jelas berdasarkan dengan apa yang sudah disampaikan.

Indikator ke enam adalah regulasi diri dengan nilai persentase yang diperoleh pada pra

siklus 53, siklus I 60 dan siklus II 80. Siswa secara sadar mengontrol dan menimbang hasil jawaban yang dijawab oleh diri sendiri pada setiap soal pertanyaan yang telah diberikan.

Gambar 5. Diagram Persentase Kemampuan Berpikir Kritis



Berdasarkan gambar 5 menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dilihat dari hasil pra siklus ke siklus I sebesar 9%. Sedangkan dari siklus I ke siklus II peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran siklus II guru dan siswa melihat hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Selain itu, setiap siklus melakukan dua pertemuan yang membentuk nilai siklus. Pertemuan kedua ini mempengaruhi nilai yang dicapai siswa dan guru karena telah dilakukan pada pertemuan pertama. Pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pertemuan I jumlah siswa yang tuntas mencapai nilai KKM sebanyak 14 siswa (69%) dan pertemuan II sebanyak 22 siswa (80%). Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

Melihat peningkatan yang terjadi dari pra siklus, siklus I sampai siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga wayang sukuraga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran

IPS. Dinyatakan indikator kemampuan berpikir kritis sudah mencapai target keberhasilan yaitu 80% dari 25 siswa dengan pendidik atau guru mencoba menggunakan metode lain dan media pembelajaran agar tetap kondisi belajar mengajar menyenangkan dan juga bagi siswa belajar itu tidak membosankan atau sulit. Hal ini sejalan dengan Cahyono *et al.*, (2022) dan Kartika *et al.*, (2021) yang menyatakan bahwa pendidik yang baik akan selalu berusaha melaksanakan pembelajaran yang baik pula agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga wayang sukuraga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada hasil tes kemampuan berpikir kritis terus meningkat di setiap pertemuannya hingga mampu mencapai nilai terbaik dan melebihi indikator nilai KKM. Pada hasil

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas dan juga kreativitas pembelajaran di sekolah dasar terlebih khususnya mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan juga kreatif untuk menunjang selama pembelajaran berlangsung agar selama pembelajaran akan selalu ada pembaharuan-pembaharuan yang berinovasi tinggi untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa yang mampu mengeksplor jauh lebih baik. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang relevan dan inovasi pembelajaran yang hasilnya dapat digunakan sekolah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, H., Aminah, N. S., & Supriyanto, S. (2019). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa pada materi fluida dinamis di SMA Batik 2 Surakarta. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPPF)*, 9(1), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jmpf.v9>

- i1.31608
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS 2 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1). <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>
- Arikunto, S., & Supardi, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Aulia, E. R., Maulidiyah, E. C., Fitric, R., & Mas'udah, M. (2022). MEDIA ULAR TANGGA QR CODE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). PIMIKIRAN ABRAHAM MASLOW TENTANG MOTIVASI DALAM BELAJAR. *TAJJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1). <https://doi.org/10.52266/tajjid.v6i1.767>
- Fatmah, N. (2018). Pembentukan karakter dalam pendidikan. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(2), 369–387. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.602>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kartika, I., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 36–46. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/192>
- Monica, S., & Hadiwinarto, H. (2020). Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMKN 1 Lubuklinggau. *Jaedcaation*, 3(2), 12–23. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Nurunnazlah, F., Masfuah, S., & Kuryanto, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sd N Demaan Dengan Menggunakan Permainan Mokshapat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1430–1443. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2638>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pertiwi, W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik SMK pada Materi Matriks. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 821–831. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1775>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). URGENSI PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2). <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7. <https://osf.io/v7g2k/download>
- Satria, I., & Kusumah, R. G. T. (2019). Analisis Keterkaitan Motivasi Dan Apersepsi Terhadap Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJ SSE)*, 1(1), 114–123. <https://pdfs.semanticscholar.org/f001/d845f33eb321262e8fb4f114a758dc471de5.pdf>
- Setiawan, D., & Darmawan, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih

Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Di Sdn Tlogomas 2 Pada Konsep Perbandingan Ciri-Ciri Bangun Datar. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 3(9). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um067v3i92023p1>

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>