



Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar dan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa

Waskita Kusumaningrum¹, Suhandi Astuti²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 292020084@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-01 Keywords: <i>Critical Thinking Ability; Science and Social; Snake and ladder.</i>	This research aims to determine the effectiveness of Snake and Ladder learning media is with Flashcard media towards improving critical thinking skills in Fase B Science and Social subjects at SD Gugus Joko Tingkir. The study used a quantitative method (experimental) with a Quasi Experimental research design, specifically Non Equivalent Control Group Design. Before the treatment, a pretest was administered, and after the treatment, a posttest was given. The critical thinking skills were assessed using a rubric. The research results based on the T test using the Independent Sample T-Test technique yielded a value 5,202 with a sig. (2-tailed) 0.000 and df is 61. The probability value was < 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis (H0) and acceptance alternative hypothesis (Ha). Thus, the Snake and Ladder learning media was found to be significantly more effective than the Flashcard media in enhancing critical thinking skills in Fase B Science and Social subject at SD Gugus Joko Tingkir.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-01 Kata kunci: <i>Kemampuan Berpikir Kritis; IPAS; Ular Tangga.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga dengan media pembelajaran kartu bergambar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS Fase B SD Gugus Joko Tingkir. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif (eksperimen) dengan desain penelitian <i>Quasi Eksperimental</i> jenis <i>Non Equivalent Control Group Design</i> . Pada awal sebelum perlakuan akan diberikan <i>pretest</i> dan di akhir setelah pemberian perlakuan akan diberikan <i>posttest</i> , yang akan dinilai menggunakan rubrik kemampuan berpikir kritis. Dari hasil penelitian berdasarkan uji T menggunakan teknik <i>Independent Sample T-Test</i> yang diperoleh 5,202 dengan <i>sig. (2-tailed)</i> 0,000 dan df sebesar 61. Nilai probabilitas < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Media ular tangga lebih efektif secara signifikan dibandingkan dengan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPAS Fase B SD Gugus Joko Tingkir.

I. PENDAHULUAN

Menurut Safitri et al., (2022), Kurikulum pendidikan Indonesia telah berubah dari tahun ke tahun, hal ini dimulai dengan Kurikulum Rentjana Pelajaran 1947 dan berlanjut hingga Kurikulum Merdeka saat ini. Program pendidikan terbaru yakni Kurikulum Merdeka, saat ini banyak diterapkan oleh beberapa lembaga pendidikan. Kurikulum Merdeka adalah program pendidikan terapan yang berfokus membantu peserta didik membangun profil dan mengilhami mereka dengan prinsip dan nilai-nilai yang ditemukan dalam sila Pancasila. Menurut Madhakomala et al., (2022), pada kurikulum merdeka belajar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial". Menurut Budiwati et al., (2023), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya, serta interaksi antara benda hidup dan benda mati di alam semesta.

Sehingga dapat diketahui, IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang fenomena yang terjadi di sekitarnya untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembentukan dirinya. Menurut Ennis dalam (Endang Susilawati et al., 2020), berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara kritis dan mengambil keputusan tentang hal-hal yang harus dilakukan, diyakini, dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Marivcica dan Spijunovicb dalam (Putri et al., 2018), berpikir kritis adalah proses intelektual kompleks yang memerlukan beberapa keterampilan, yaitu: 1) Keterampilan merumuskan masalah, 2) Mengevaluasi, 3) Sensitivitas terhadap masalah.

Dengan adanya berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk menyelesaikan masalah faktual dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas menganalisis, menghubungkan, membandingkan, menginterpretasi, menilai, dan menalar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus belajar dan mempersiapkan segala hal yang mendukung proses pembelajaran, untuk mendorong peserta didik untuk berpikir kritis saat memecahkan suatu masalah. Berdasarkan fakta di lapangan, pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan karena guru kurang mempersiapkan dalam merencanakan pembelajaran. Seringkali, guru masih menjadi pusat pembelajaran (teacher-centered) dan masih banyak guru yang menggunakan metode menghafal dalam pembelajaran IPAS, yang menyebabkan banyak peserta didik merasa jenuh karena pembelajaran yang terlalu kaku.

Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menunjang pendidikan di Kurikulum Merdeka Belajar saat ini. Kegiatan pembelajaran IPAS mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memegang peran penting sebagai mediator, yang memungkinkan komunikasi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik. Maka dari itu, pemilihan dalam penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS yakni kartu bergambar dan ular tangga yang dapat meningkatkan minat yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Arsyad dalam (Sari, E. R., & Kurniawan, 2019), kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang menerangkan gambar di dalamnya. Menurut Novita dalam (Gunansyah, G., 2022), keunggulan dari kartu bergambar adalah bersifat nyata yang dapat menjelaskan gambar untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, menurut Musdalifah dalam (Gunansyah, G., 2022), mengatakan bahwa keunggulan dari kartu bergambar adalah ukuran yang kecil, yang membuatnya mudah dibawa dan digunakan di mana saja. Selain itu, bahan dan proses pembuatannya mudah, berisi materi yang pendek sehingga peserta didik lebih mudah

mengingatnya, dan dapat diterapkan dalam permainan sehingga mereka tidak jenuh.

Sehingga dapat diketahui, media kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisikan gambar, teks, atau simbol yang dapat menjelaskan materi untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, dan dapat diterapkan sebagai permainan agar peserta didik tidak merasa jenuh. Menurut Affandi dalam (Solekhah, I. et al., 2020), permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Konsep dari permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang dimulai dengan melempar dadu kemudian menjalankan pion yang terdapat dalam beberapa kotak, yang di dalamnya menampilkan gambar ular dan tangga. Dalam permainan, jika mendapatkan tangga artinya naik, namun jika mendapatkan ular maka artinya turun ke jalur tersebut. Pemain dianggap menang jika dia mencapai kotak finish pertama.

Menurut Bahari & Yuliani (2021), tujuan penggunaan media ular tangga adalah untuk membuat suasana belajar di ruang kelas tidak membosankan, karena hal ini dapat membuat peserta didik tertarik dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Selain itu, ular tangga dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan memecahkan masalah. Memecahkan masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, karena mereka akan menggunakan logika mereka untuk berpikir, yang mana hal tersebut merupakan salah satu indikator berpikir kritis. Sehingga dapat diketahui, permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu yang terdiri dari beberapa kotak yang menampilkan ular dan tangga. Tujuan penggunaan media ular tangga adalah untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi, kemampuan pemecahan masalah, interaksi sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dilaksanakan penelitian "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar dan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa" guna mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis khususnya pada mata pelajaran IPAS siswa Fase B.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, dan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimental design*. Dalam desain penelitian eksperimen kuasi ini, masing-masing kelompok eksperimen mendapatkan *pretest* untuk mengetahui kondisi kemampuan awal mereka. Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus Joko Tingkir yang terletak di Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga. Dengan mengambil 3 SD sebagai subjek dan objek penelitian diantaranya, SD Negeri Tingkir Tengah 01, SD Negeri Tingkir Tengah 02, dan SD Negeri Tingkir Lor 02. Penelitian ini diikuti oleh 3 kelas dengan jumlah keseluruhan 63 peserta didik Fase B.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non-tes (lembar observasi). Pada teknik tes peneliti memberikan *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Selanjutnya, pada teknik non-tes peneliti memberikan lembar observasi kepada observer guna mengetahui kesesuaian sintak pada model pembelajaran. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dan uji analisis statistik. Teknik deskriptif diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 berupa nilai rata-rata (*means*), nilai minimal, nilai maksimal, dan standar deviasi. Selanjutnya, uji analisis statistik diperoleh melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tingkat kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa Fase B kelompok eksperimen 1, diperoleh dengan mengolah hasil soal *pretest* dan *posttest* berupa 10 soal uraian yang terdiri dari nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, standar deviasi distribusi frekuensi dan penyajiannya dalam bentuk grafik.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 1

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	32	48	12	60	37.50	11.025
Post-Test	32	44	40	84	59.13	11.164
Valid N	32					

Berdasarkan tabel 1, analisis deskriptif pada nilai rata-rata kelompok eksperimen 1 menggunakan media kartu bergambar yang

diikuti oleh 32 peserta didik sebesar 37,50 dengan nilai minimum 12, nilai maksimum 60, dan standar deviasi 11,025. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar nilai rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 59,13 dengan nilai minimum 44, nilai maksimum 84, dan standar deviasi 11,164.

Distribusi frekuensi nilai *pre-test* pada kelompok eksperimen 1 menunjukkan bahwa terdapat 5 peserta didik dengan nilai antara 0-20 dengan persentase sebesar 6%, 20 peserta didik dengan nilai antara 21-40 dengan persentase sebesar 63%, 10 peserta didik dengan nilai antara 41-80 dengan persentase sebesar 31%. Selanjutnya pada nilai *post-test* pada kelompok eksperimen 1 mengalami peningkatan yang terdapat 6 peserta didik dengan nilai antara 21-40 dengan persentase sebesar 6%, 17 peserta didik dengan nilai antara 41-60 dengan persentase sebesar 53%, 12 peserta didik dengan nilai antara 61-80, 1 peserta didik dengan nilai 81-100 dengan persentase 3%.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	31	48	28	76	48.77	10.036
Post-Test	31	44	48	92	75.23	11.096
Valid N	31					

Berdasarkan tabel 2, analisis deskriptif pada nilai rata-rata kelompok eksperimen 2 menggunakan media ular tangga yang diikuti oleh 31 peserta didik sebesar 48,77 dengan nilai minimum 28, nilai maksimum 76, dan standar deviasi 10,036. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga nilai rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 75,23 dengan nilai minimum 48, nilai maksimum 92, dan standar deviasi 11,096.

Distribusi frekuensi nilai *pretest* pada kelompok eksperimen 2 menunjukkan bahwa terdapat 5 peserta didik dengan nilai antara 21-40 dengan persentase sebesar 16%, 23 peserta didik dengan nilai antara 41-60 dengan persentase sebesar 74%, 3 peserta didik dengan nilai antara 61-80 dengan persentase sebesar 10%. Selanjutnya pada nilai *post-test* pada kelompok eksperimen 2 mengalami peningkatan yang terdapat 4 peserta didik dengan nilai antara 41-60 dengan persentase sebesar 13%, 18 peserta didik dengan nilai antara 61-80 dengan persentase sebesar 58%, 9 peserta didik

dengan nilai antara 81-100 dengan persentase sebesar 29%.

Tabel 3. Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Pre-Test Eksperimen 1	.098	32	.200*
	Post-Test Eksperimen 1	.112	32	.200*
	Pre-Test Eksperimen 2	.155	31	.054
	Post-Test Eksperimen 2	.150	31	.074

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui nilai signifikansi hasil pre-test dan post-test pada Kolmogorov-Smirnov melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa populasi data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.900	1	61	.347
	Based on Median	1.066	1	61	.306
	Based on Median and with adjusted df	1.066	1	60.516	.306
	Based on trimmed mean	.979	1	61	.326

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil dari *Test of Homogeneity of Variance* nilai *pretest* pada *Based on Mean* menunjukkan signifikansi 0,347, *Based on Median* menunjukkan signifikansi 0,306, *Based on Median and with adjusted df* menunjukkan signifikansi 0,306, dan *Based on trimmed mean* menunjukkan signifikansi 0,326. Dari hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa populasi data nilai *pre-test* kelompok eksperimen 1 dan 2 menunjukkan angka signifikansi > 0,05, yang berarti populasi data nilai *pre-test* memiliki varian yang homogen (sama).

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.081	1	61	.776
	Based on Median	.123	1	61	.727
	Based on Median and with adjusted df	.123	1	60.528	.727
	Based on trimmed mean	.108	1	61	.743

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil dari *Test of Homogeneity of Variance* nilai *post-test* pada *Based on Mean* menunjukkan signifikansi 0,776, *Based on Median* menunjukkan signifikansi 0,727, *Based on Median and with adjusted df* menunjukkan signifikansi 0,727, dan *Based on trimmed mean* menunjukkan signifikansi 0,743. Dari hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa populasi data nilai *post-test* kelompok eksperimen 1 dan 2 menunjukkan angka signifikansi > 0,05, yang berarti populasi data nilai *post-test* memiliki varian yang homogen (sama).

Hasil uji prasyarat kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 adalah homogen. Untuk hasil *pretest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 0,306 > 0,05 dan nilai *posttest* sebesar 0,727 > 0,05. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 adalah homogen. Selanjutnya, hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan > 0,05 sehingga data kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji T

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Kemampuan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	515.576	.000	5.202	61	.000	15.101	2.903	9.196 20.905
	Equal variances not assumed			5.208	60.909	.000	15.101	2.899	9.303 20.899

Berdasarkan dari tabel 6, analisis uji T menggunakan teknik *Independent Sample Test* yang diketahui nilai t hitung adalah 5,202 dengan sig. (2-tailed) 0,000 dan df sebesar 61. Nilai probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak dan

Ha diterima, dapat dikatakan juga bahwa kemampuan berpikir kritis kelompok eksperimen 2 lebih tinggi daripada kelompok eksperimen 1. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis menggunakan uji T menunjukkan penerapan media ular tangga lebih efektif secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPAS di SD Gugus Joko Tingkir.

B. Pembahasan

Dari hasil penelitian berdasarkan uji T menggunakan teknik *Independent Sample T-Test* yang diperoleh 5,202 dengan *sig. (2-tailed)* 0,000 dan *df* sebesar 61. Nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Media ular tangga lebih efektif secara signifikan dibandingkan dengan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPAS Fase B SD Gugus Joko Tingkir. Pada hasil penelitian ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Solekhah, I., Khasanah, N., & Hariz, A. R. (2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem menunjukkan hasil dari menggunakan uji t, diketahui hasil thitung $>$ ttabel yaitu $3,891 > 2,015$ dengan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan persentase 43,48. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada materi ekosistem MA Hidayatul Muhtadi'i.

Penelitian yang dilakukan oleh Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021) tentang Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA pengumpulan data menggunakan hasil dari metode validasi menunjukkan skor persentase sebesar 97,6%; validasi panduan 93,3%; validasi soal 87,5%; aspek kepraktisan 97,9%; dan keefektifan mendapat skor 97,36%. Berdasarkan hasil dari perhitungan, disimpulkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar, memahami materi, dan berfikir menggunakan nalar untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII SMA. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2018) tentang 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 menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik pra-tindakan 1,49 tergolong kurang kritis, pada siklus I rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik 2,22 termasuk cukup kritis, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 2,85 dengan kriteria kritis. Hasil belajar pra-tindakan 26,67% yang tuntas; pada siklus I terdapat 73,33% yang tuntas; dan siklus II terdapat 93,33% yang tuntas. Hasil perhitungan ini dapat disimpulkan bahwa, penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) melalui Media Pembelajaran Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPS materi Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga di kelas 2 SD Negeri Kutowinangun 07.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga secara signifikan lebih efektif dibandingkan dengan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik siswa Fase B pada mata pelajaran IPAS di SD Gugus Joko Tingkir, Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga, menurut analisis data dan temuan pada penelitian ini. Perhitungan ini didasarkan pada hasil teknik *Independent Sample T-Test* untuk uji T yaitu sebesar 5,740 dengan taraf signifikansi *2-tailed* sebesar 0,000 dan *df* sebesar 61. Maka, H_0 ditolak sedangkan H_a diterima karena nilai probabilitasnya $< 0,05$. Sehingga, dapat diketahui bahwa penerapan media ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan media kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi IPAS siswa Fase B.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan pada pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta sebaiknya guru dan kepala sekolah bekerja sama untuk mensosialisasikan media

pembelajaran ular tangga dengan tujuan media ular tangga dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat digunakan oleh guru kelas sebagai inovasi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. (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. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333.
- Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 617-626.
- Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 421-430.
- Hartini, H., Rugaiyah, R., & Madhakomala, R. (2022). Pengawasan, Pengendalian Dan Evaluasi Implementasi Kurikulum Pada Pendidikan Dan Pengembangan Umum Sekolah Staf Dan Pimpinan Menengah Kepolisian Negara Republik Indonesia. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2).
- Putri, F. M. (2018). Kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan Teori Apos pada Siswa Kelas VIII. 1 SMP Negeri 6 Sekayu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076-7086.
- Sari, E. R., & Kurniawan, O. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125-138.
- Solekhah, I., Khasanah, N., & Hariz, A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 40-51.
- Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 11-16.