

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI MI AL MA' SUM JEPON BLORA

Tia Dwi Aprilianti¹, Cahya Amalia Cusna², Armiya Nur Lailatul Izzah³
IAI Khozinatul Ulum Blora^{1,2,3}
e-mail: tiad363@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Al Ma'sum Jepon Blora. Latar belakang penelitian berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar matematika dan keterbatasan siswa dalam berpikir kritis, terutama pada aspek analisis, evaluasi, serta pemecahan masalah. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate)*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respons siswa, observasi, dan tes berpikir kritis. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta guru menunjukkan media tergolong sangat layak dengan skor rata-rata di atas 84%. Uji coba terbatas pada 20 siswa memperlihatkan peningkatan signifikan: skor rata-rata pretest sebesar 62,4 (kategori cukup) naik menjadi 83,6 (kategori sangat baik) pada post-test. Temuan ini menegaskan bahwa permainan ular tangga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif sekaligus efektif dalam mengasah keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media sederhana ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Berpikir Kritis, Matematika*

ABSTRACT

This study focuses on developing a snakes and ladders-based learning medium to enhance the critical thinking skills of fifth-grade students at MI Al Ma'sum Jepon Blora. The research is motivated by the low achievement in mathematics and students' limited critical thinking abilities, particularly in analysis, evaluation, and problem-solving. The method employed was Research and Development (R&D) using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Research instruments included validation sheets, student response questionnaires, observation, and critical thinking tests. Validation results from subject experts, media experts, and teachers indicated that the medium was highly feasible, with an average score above 84%. A limited trial involving 10 students showed a significant improvement: the average pretest score of 62.4 (fair) increased to 83.6 (very good) in the posttest. These findings highlight that the snakes and ladders game is not only engaging but also effective in fostering interactive learning and strengthening students' critical thinking skills. Therefore, this simple educational game has the potential to serve as an innovative alternative for improving mathematics learning quality in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Critical Thinking, Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Namun, bagi sebagian besar siswa, pelajaran ini kerap menjadi tantangan. Data dari *International Association for the Evaluation of Education Achievement (IEA)* melalui penelitian TIMSS menunjukkan bahwa prestasi matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini menegaskan pentingnya keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran



matematika. Menurut Purwati (2020), berpikir kritis diperlukan untuk menyusun solusi yang tepat terkait apa yang harus diyakini dan dilakukan. Kemampuan ini juga berkaitan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis umumnya lebih teliti dan hati-hati dalam menyelesaikan masalah. Sebelum menentukan solusi, mereka menganalisis masalah, menimbang berbagai alternatif, lalu memilih langkah paling tepat agar kesimpulan yang diambil logis dan akurat.

Pemecahan masalah matematika pada dasarnya merupakan proses kognitif yang membantu siswa memperoleh pengetahuan baru. Magdalena (2021) menekankan bahwa ketika dihadapkan pada permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata, siswa perlu berpikir rasional: mulai dari mengidentifikasi masalah, merumuskan cara penyelesaian, menggunakan penalaran logis, hingga menarik kesimpulan yang tepat. Sejalan dengan itu, *Facione* dalam Nuryanti et al. (2018) menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan pengaturan diri dalam mengambil keputusan, yang mencakup interpretasi, analisis, evaluasi, penalaran, serta penyajian argumen berbasis bukti, konsep, metode, maupun kriteria yang relevan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti di MI Al-Ma'sum Jepon pada 13 September 2025 menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan menyelesaikan soal matematika. Saat guru menjelaskan, banyak siswa kurang memperhatikan, enggan mengemukakan pendapat, dan belum percaya diri menyampaikan solusi. Beberapa siswa juga terlihat kurang mampu menghubungkan pemahamannya dengan konteks masalah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar sekaligus melemahkan kemampuan berpikir kritis mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih tepat, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan metode permainan.

Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran matematika dapat disajikan lebih efektif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep, prinsip, maupun prosedur (Rusmana & Kurniawarsih, 2020). Di tingkat sekolah dasar, berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi berdasarkan logika serta bukti yang sah. Namun, metode pembelajaran yang monoton dan satu arah sering kali menjadi hambatan (Fitriana & Supahar, 2019). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media yang dapat menstimulasi pemikiran siswa, seperti permainan edukatif. Salah satu media yang potensial adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan konten pembelajaran.

Studi oleh Sari & Harjono (2021) membuktikan bahwa model 4D dapat menghasilkan media yang layak, praktis, dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Sementara itu, Amirunni'am et al. (2025) menekankan bahwa permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode penelitian dan pengembangan melalui model 4D menjadi pendekatan yang terarah, sistematis, dan empiris dalam menghasilkan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa berpikir lebih kritis dan reflektif terhadap materi pelajaran.

Penggunaan ular tangga sebagai media edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Pengembangan media ini di kelas V MI Al-Ma'sum Jepon Blora memiliki dasar yang kuat, terutama karena keterbatasan media yang masih dominan konvensional. Media ular tangga dinilai mampu melatih keterampilan berpikir kritis, meningkatkan motivasi, sekaligus memperkaya pengalaman belajar siswa. Sejumlah penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas media ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan sebuah modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) bagi mata pelajaran Fisika di tingkat Sekolah Menengah Atas. Model pengembangan yang diadopsi



adalah menjadi empat tahapan utama: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi awal (*Define*), (2) Perancangan Produk Awal (*Design*), (3) Validasi Ahli dan Revisi Produk (*Develop*), dan (4) Penggunaan dan penyebarluasan (*Disseminate*). Subjek validator meliputi tiga ahli materi dan ahli media untuk validasi, serta 20 siswa kelas V sebagai sampel uji coba terbatas (*pilot test*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dengan skala Likert 5 poin untuk mengukur kelayakan produk (validitas) oleh para ahli, dan angket respons siswa untuk mengukur kepraktisan produk (praktikalitas). Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif persentase untuk mengolah skor hasil validasi dan kepraktisan, yang kemudian dikonversi menjadi kategori kualitatif sebagai dasar untuk menarik kesimpulan kelayakan produk tanpa memerlukan uji statistik inferensial lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga Edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Al Ma'sum Jupon Blora. Pengembangan dilakukan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang memandu proses mulai dari analisis kebutuhan hingga penerapan di kelas. Pada tahap *Define* (Pendefinisian), pengembangan lembar eksperimen diawali dengan analisis kebutuhan untuk memahami kondisi awal literasi siswa kelas V MI Al Ma'sum Jupon Blora. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di kelas masih bersifat konvensional, berupa ceramah guru dan demonstrasi sederhana. Alasan ini diperkuat dengan pernyataan oleh salah satu guru di MI Al Ma'sum Jupon Blora bahwa media eksperimen yang tersedia terbatas, sering kali rumit atau mahal.

Hasil observasi yang bersifat konvensional tersebut, siswa sering hanya menjadi pendengar tanpa banyak kesempatan melakukan eksplorasi langsung. Identifikasi masalah ini menjadi dasar perumusan solusi berupa media eksperimen yang bersifat praktis, sederhana, dan menarik bagi siswa. Analisis kurikulum juga menunjukkan bahwa terdapat kompetensi dasar yang mendukung pembelajaran matematika, seperti mengenal bilangan 1000, serta melatih kemampuan berpikir logis. Di sini bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga kemampuan berpikir kritis.

Kegiatan pembelajaran belum tersedia secara optimal dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterampilan. Pengembangan lembar eksperimen ini dapat menjadi penguatan dalam merealisasikan tuntutan kurikulum melalui pendekatan aktivitas yang lebih interaktif dan kontekstual. Analisis karakteristik peserta didik, ditemukan bahwa siswa kelas V MI Al Ma'sum Jupon Blora memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang mencoba hal baru, serta menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Oleh sebab itu, lembar eksperimen yang dikembangkan dan dirancang untuk memadukan unsur bermain, percobaan sederhana, dan pengenalan konsep pengkodean ringan (seperti urutan langkah kegiatan). Analisis tujuan pembelajaran mengarah pada pengembangan pembelajaran matematika yang mencakup pemahaman konsep sederhana, kemampuan melakukan praktik, serta melatih keterampilan berbahasa melalui diskusi hasil percobaan.

Tahap *design* berfokus pada perancangan media dengan menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. Kotak-kotak pada papan tidak hanya berisi angka, tetapi juga pertanyaan atau tugas yang menuntut siswa berpikir kritis, mulai dari analisis sederhana hingga pemecahan masalah kontekstual. Tampilan papan dibuat berwarna cerah dengan ilustrasi sesuai usia siswa kelas V untuk menambah daya tarik. Pada tahap desain penulis membuat media ular tangga dengan menggunakan aplikasi edit *Canva*, yang kemudian hasilnya di cetak dalam bentuk *banner* yang mana hal ini merupakan hal penting dari konsep dalam isi produk yang

akan dirancang oleh penulis. Ular tangga adalah permainan berupa papan untuk anak-anak yang dimainkan lebih dari 2 orang.

Media pembelajaran ini berbentuk papan permainan ular tangga konvensional, di mana kotak-kotak kecil, gambar ular (untuk penurunan), dan tangga (untuk kenaikan) berfungsi sebagai penghubung antar posisi. Pergerakan peserta didik ditentukan oleh lemparan dadu. Tahap merancang (*Design*) media ini dilakukan dengan mempertimbangkan secara cermat kesesuaian antara kebutuhan belajar peserta didik dengan Kompetensi Dasar dan indikator yang harus dicapai. Secara fisik, media ini dicetak pada *banner* yang didesain untuk memuat soal penjumlahan pada setiap kotaknya. Fokus perancangan adalah memastikan media secara visual menarik dan secara pedagogis relevan, dengan menyertakan elemen ular dan tangga untuk mekanisme *reward* dan *punishment* dalam permainan.

Pada tahap mengembangkan (*Develop*), media fisik digabungkan dengan konten akademis, yaitu materi penjumlahan Matematika. Sebelum digunakan secara luas, media ini harus melalui proses validasi untuk menjamin kelayakannya. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji aspek teknis dan substansi konten. Setelah validasi dari para ahli membuktikan kelayakan media, prototipe tersebut kemudian diuji coba langsung pada kelompok kecil siswa sebagai tahap awal implementasi.

Tabel 1. Hasil Validasi *Design* Oleh Ahli Materi Dan Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Banner ular tangga yang berjumlah 100 kotak, dengan ukuran per kotak 10cm.	Banner ular tangga yang berjumlah 25 kotak, dengan ukuran per kotak 45 cm.
	
Kartu pertanyaan tanpa adanya nomor sebagai tanda nomor urut pertanyaan.	Kartu pertanyaan dengan adanya nomor sebagai tanda nomor urut pertanyaan.

Penilaian untuk validasi aspek materi meliputi lima indikator berpikir kritis yaitu pemecahan masalah, pemahaman, analisis, evaluasi, dan menarik kesimpulan. Penilaian ini



Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Ahli Materi			Rata-rata
	I	II	III	
Pemecahan Masalah	100%	92%	75%	89%
Pemahaman	92 %	100%	100 %	97%
Analisis	83%	92%	75%	83%
Evaluasi	92%	83%	67%	80%
Menarik Kesimpulan	100%	100%	83%	94%
Nilai	89%			
Kategori	Sangat Valid			

Aspek penilaian dari ahli materi pada instrumen ini menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata nilai akhir sebesar 89% yang termasuk dalam kategori *Sangat Valid*. Secara lebih rinci, aspek pemecahan masalah dinilai dengan rata-rata 89% yang menegaskan bahwa isi instrumen telah sesuai dengan kompetensi dan kebutuhan pembelajaran. Aspek pemahaman memperoleh skor 97%. Analisis mencapai 83%. Aspek evaluasi mencapai rata-rata 80%, walaupun pada ahli validator ke III menunjukkan nilai terendah dari semua aspek yaitu 67%. Hal ini mengindikasikan bahwa muatan lokal sudah diperhatikan namun perlu penguatan lebih lanjut. Dengan keseluruhan hasil yang tinggi ini, instrumen dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam konteks penelitian maupun pengembangan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Ahli Media			Rata-rata
	I	II	III	
Ukuran	100%	100%	87,5%	96%
Tampilan	75%	87,5%	87,5%	83%
Desain Topografi	75%	87,5%	75%	79%
Fungsi manfaat	100%	87,5%	87,5%	92%
Nilai Akhir	87,5%			
Kategori	Sangat Valid			

Tabel 3 menunjukkan aspek penilaian dari ahli media terhadap instrumen ini menunjukkan nilai akhir sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori *Sangat Valid*. Penilaian dilakukan terhadap empat indikator utama, yaitu ukuran, tampilan, desain tipografi, dan fungsi manfaat. Dari keempat aspek tersebut, indikator ukuran memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 96%, yang menegaskan bahwa instrumen telah sesuai standar dalam hal proporsi dan kesesuaian ukuran. Sementara itu, indikator fungsi manfaat juga dinilai sangat baik dengan rata-rata 92%, menunjukkan bahwa instrumen memiliki efektivitas dan kegunaan yang jelas dalam penerapannya. Untuk aspek Tampilan, instrumen memperoleh nilai rata-rata 83%, yang berarti visualisasi dan penyajiannya sudah baik namun masih memiliki ruang untuk penyempurnaan agar lebih menarik dan komunikatif. Pada aspek desain tipografi, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 79%, menjadi indikator terendah dari keseluruhan penilaian, mengisyaratkan bahwa penggunaan huruf, keterbacaan, serta penataan teks perlu ditingkatkan agar lebih optimal. Meskipun terdapat perbedaan nilai pada masing-masing aspek, keseluruhan hasil menunjukkan bahwa instrumen secara umum sangat valid dan layak digunakan.

Tahap akhir adalah *disseminate*, yaitu penerapan media pada kelas V MI Al Ma'sum Jepon Blora secara penuh. Guru juga diberikan panduan penggunaan agar manfaat media dapat dimaksimalkan. Jika hasilnya terbukti efektif, media ini berpotensi dikembangkan lebih luas di kelas atau sekolah lain sebagai inovasi pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al Ma'sum Jepon Blora tahun ajaran 2025/2026, dengan 20 siswa pada uji coba terbatas dan seluruh siswa kelas V pada uji coba lapangan.

Data dikumpulkan melalui observasi untuk mengamati keterlibatan siswa, angket untuk mengetahui respons siswa dan guru, serta tes berpikir kritis (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur efektivitas media. Instrumen penelitian meliputi lembar angket respons, serta soal tes berpikir kritis yang mengacu pada indikator berpikir kritis. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana, meliputi skor validasi, persentase respons, dan *gain score* untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan media. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif sekaligus meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Berikut media ular tangga yang telah di implementasikan dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Implementasi Media Ular Tangga Pada Siswa

Peneliti menyimpulkan bahwasanya kondisi kesulitan di lapangan yang di alami peserta didik adalah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran lebih cenderung monoton. Pembelajaran ini membuat peserta didik bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya permainan ular tangga ini dapat menghibur dan mendidik. (Ariyanto et al., 2020). Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran nilai meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan Ennis (2018) yang menegaskan bahwa evaluasi merupakan inti dari berpikir kritis.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Al Ma'sum Jepon Blora. Kondisi awal menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis soal, mengevaluasi strategi penyelesaian, dan menarik kesimpulan logis. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis mereka rendah, dan hasil belajar matematika belum mencapai standar ketuntasan. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), penelitian ini



menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga didesain untuk menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Proses pengembangan dilakukan secara sistematis dimulai dari identifikasi kebutuhan siswa, perancangan *prototipe*, validasi oleh para ahli, hingga uji coba di lapangan sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar. Validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru kelas menunjukkan bahwa media ular tangga tergolong sangat layak, dengan skor rata-rata kelayakan di atas 84%. Ini menandakan bahwa media telah memenuhi standar pedagogis dan teknis yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Ennis (2018) yang mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses berpikir rasional dan reflektif yang berfokus pada pengambilan keputusan tentang apa yang harus dipercaya atau dilakukan.

Keberhasilan media ular tangga dalam menstimulasi berpikir kritis sejalan dengan temuan berbagai studi mengenai *Game-Based Learning* (GBL) yang terbukti efektif mengoptimalkan keterampilan abad ke-21 atau 4C (Kritis, Kreatif, Komunikasi, Kolaborasi). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan GBL, termasuk permainan digital adaptif, mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang menantang seperti Matematika dan IPA (Lubis et al., 2023). Unsur tantangan, *reward*, dan *feedback* instan yang terdapat dalam permainan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan interaktif, menjauhkan siswa dari kejenuhan metode konvensional. Hal ini dikuatkan oleh temuan di tingkat Sekolah Dasar bahwa permainan ular tangga, baik fisik maupun berbasis Android, terbukti secara signifikan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran (Devi et al., 2025).

Selain itu, teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) juga relevan di sini (Ardania et al., 2024). Melalui aktivitas bermain yang kolaboratif, siswa dapat saling membantu dalam memecahkan soal, berdiskusi, dan menyimpulkan jawaban. Peran guru sebagai fasilitator menjadi penting untuk memberikan *scaffolding* (dukungan sementara) agar siswa mampu mencapai kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Dengan demikian, media ini bukan hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengoptimalkan potensi belajar melalui interaksi sosial dan dukungan lingkungan. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Model permainan ular tangga tidak hanya beroperasi pada ranah kognitif individu, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial yang krusial untuk pengembangan berpikir kritis, sesuai dengan kerangka teori Vygotsky. Dalam permainan kolaboratif, siswa diposisikan dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana mereka saling memberikan *scaffolding* (dukungan sementara) untuk menganalisis masalah dan mencapai solusi logis (Wibawa et al., 2021). Oleh karena itu, media ini memiliki implikasi kuat bagi implementasi Kurikulum Merdeka, yang menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan mengedepankan proyek kolaboratif. Guru Penggerak dapat menggunakan media ini sebagai model untuk mengembangkan inovasi pembelajaran serupa yang menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial, memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya sekadar mencapai ketuntasan materi, tetapi juga menumbuhkan karakter dan kemampuan *higher order thinking skills* (HOTS) siswa (Pratiwi et al., 2024; Izzah, 2025).

Permainan edukatif seperti ular tangga menghadirkan suasana kompetitif yang sehat, meningkatkan antusiasme, dan mengurangi kejenuhan dalam belajar matematika (Halidah et al., 2024; Kristanti, 2022; Nawafilah & Masruroh, 2020). Lebih dari itu, permainan ini menumbuhkan keaktifan, rasa ingin tahu, dan keberanian siswa dalam mengemukakan



pendapat. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena mampu menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan belajar yang menyenangkan. Selain praktis dan ekonomis, media ini juga dapat diadaptasi untuk berbagai materi dan jenjang pembelajaran lainnya, sesuai kebutuhan guru dan karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Al Ma'sum Jepon Blora. Dengan kata lain, media ular tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan terarah. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran sederhana, murah, dan relevan untuk melatih keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar. Meski demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi jumlah sampel, cakupan materi, maupun durasi penelitian. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga adalah strategi pembelajaran yang layak dan bermanfaat untuk mendukung pencapaian kompetensi abad 21, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirunni'am, T. R. N., Bekti, R. A., & Masrofi, A. (2025). Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau Dari Prinsip Pengajaran Dan Asesmen di SDN Kampungdalem 4: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 532-538. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.456>
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 8(1), 77-85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85-99. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Devi, N. L. P. I. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 456-466. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1415>
- Ennis, R. H. (2018). Critical thinking across the curriculum: A vision. *Topoi*, 37(1), 165-184. <https://doi.org/10.5840/inquiryct20183312>
- Fitriana, D. A., & Supahar. (2019). Developing an assessment instrument of mathematical problem-solving skills in senior high school. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 2(3), 138-141. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v2i3.81>
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64-74. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>



- Izzah, A. N. L. (2025). Implementasi Asesmen Autentik dalam Kurikulum Merdeka: Studi Fenomenologi pada Guru Penggerak di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Keguruan Dan Pendidikan*, 2(01), 23-33. <https://doi.org/10.010125/q67qjt18>
- Kristanti, R. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 3 Gumulan. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 323-327). <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81090>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh game based learning (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816-2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Magdalena, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 258–267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37-46. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis keterampilan berpikir kritis mahasiswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 155–158. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10490>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopia, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592-596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39-48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>