JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

# Development of Snake and Ladder on Clasification of Vertebrate and Invertebrate Animal to Improve Critical Thinking Skills of Third Grade Students

*Linda Ayu Resa Aprilia*[1], *Mohamad Fatih*[2], *Isna Khuni Mu'alimah*[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia[1,2,3]

**Article Information**
Submitted : June 16, 2026
Reviewed : July 02, 2026
Published : July 17, 2026

**Keyword**
Snake and Ladder Game
Critical Thinking Skills
Vertebrate and Invertebrate
Classification

**Correspondence Email**
lndayursaaprl@gmail.com

**ABSTRACT**
This study aimed to develop a Snake and Ladder learning media on vertebrate and invertebrate animal classification to improve the critical thinking skills of third-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed media achieved a validity score of 95% from material experts, 95% from media experts, and a feasibility score of 98% based on teacher responses. Furthermore, students' average scores increased from 76.05 to 86.58 after the implementation of the media. Therefore, the Snake and Ladder learning media can be used as an innovative learning resource to enhance students' critical thinking skills.

DOI: https://doi.org/10.22437/gentala.v11i2.57169

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar pengetahuan dan pola pikir ilmiah peserta didik. Pada tahap operasional konkret, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang nyata agar konsep dapat dipahami secara menyeluruh (Susanto, 2022). Kemampuan memahami informasi merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran karena berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyimpulkan materi yang dipelajari. Mu'alimah dkk. (2023) menjelaskan bahwa penguatan kemampuan literasi dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih mendalam. Pembelajaran yang bermakna akan membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam (Hamalik, 2021).

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III pada tanggal 20 Desember 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas masih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Guru lebih sering memanfaatkan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi belum diterapkan secara optimal. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Fatih, 2020). Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Fatih & Alfi, 2021). Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa juga masih rendah. Sebagian siswa juga belum mampu memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih dan masih kesulitan menjawab soal yang membutuhkan analisis sederhana. Siswa lebih banyak menghafal materi dibandingkan memahami konsep pembelajaran secara mendalam.

Hasil pengamatan di kelas memperlihatkan bahwa siswa relatif mampu memahami materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, seperti ekosistem dan metamorfosis. Materi tersebut lebih mudah dipahami karena dapat diamati secara konkret. Kesulitan muncul ketika siswa mempelajari materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrate dalam kegiatan mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan menyimpulkan suatu objek berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *(game-based learning)* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Syawaluddin dkk. (2020) mengembangkan media Snake and Ladder pada pembelajaran IPS dan menemukan bahwa media tersebut valid, praktis, serta efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Septiyanto dan Nuroh (2022) juga menyimpulkan bahwa media Snake and Ladder mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau keterampilan berpikir secara umum. Belum banyak penelitian yang mengembangkan media Snake and Ladder dengan mengintegrasikan indikator keterampilan berpikir kritis pada materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata di sekolah dasar.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *snake and ladder* yang dirancang secara khusus sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar, materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata, serta berorientasi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan menarik kesimpulan secara sederhana.

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and* Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dalam bentuk media pembelajaran *Snake and Ladder* pada materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata, serta untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. Metode R&D memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk sebelum diimplementasikan secara lebih luas Metode R&D memungkinkan peneliti melakukan proses pengembangan secara bertahap dan sistematis sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Lokasi penelitian berada di SDN Kedawung 03, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 19 orang. Pemilihan subjek tersebut didasarkan pada kesesuaian materi "Klasifikasi Hewan Vertebrata dan Invertebrata" dengan kurikulum kelas III dan kebutuhan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi "Klasifikasi Hewan Vertebrata dan Invertebrata", sehingga relevan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan media pembelajaran *snake and ladder*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk (1974). Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kebutuhan pembelajaran serta tanggapan guru terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Observasi diarahkan untuk mengidentifikasi ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Selain itu, angket digunakan dalam penilaian kelayakan media yang digunakan. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pemberian *pretest* dan *posttest*, sehingga perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III dapat dianalisis.

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar angket validasi ahli media dan ahli materi serta lembar tes peningkatan berpikir kritis siswa. Instrument tersebut disusun berdasarkan indicator yang sesuai dengan tujuan penelitian dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas untuk memastikan bahsa data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t) melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Uji t bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan setelah perlakuan diberikan (Fitri dkk, 2023). Mengingat karakteristik data yang berpasangan, jenis uji yang digunakan adalah *paired sample t-test*. Penentuan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi *(p-value)* < 0,05 sebagai indikator adanya perbedaan yang bermakna.

## HASIL PENELITIAN

### *Desain pengembangan Media Snake and Ladder*

Media *Snake and Ladder* adalah media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan media konvensional. Secara fisik, media ini berbentuk papan banner berukuran 80 cm × 100 cm yang memuat perpaduan kotak permainan, ular, tangga, serta warna yang dirancang menarik untuk meningkatkan perhatian peserta didik. Pada media *snake and ladder* juga di lengkapi dengan dadu, pion, kartu tantangan dan buku panduan agar mudah di pahami saat bermain. Tabel berikut menyajikan rincian desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *snake and ladder*.

**Tabel 1.** Desain Produk

| Desain | Keterangan |
|---|---|
| **Gambar 1.** Papan permainan media *snake and ladder* | Papan permainan media *snake and ladder* pada gambar tersebut merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan interaktif. Papan permainan *Snake and Ladder* berukuran 100 cm × 80 cm yang menampilkan kotak permainan, gambar ular dan tangga. |

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

| Desain | Keterangan |
|---|---|
| **Gambar 2.** Kartu Tantangan | Kartu pertanyaan pada gambar tersebut berisi beberapa soal yang harus dijawab oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Kartu ini berfungsi sebagai sarana untuk melatih pemahaman, menambah pengetahuan, serta mendorong siswa berpikir kritis terhadap materi yang dipelajari. Desain visual kartu tantangan berukuran 9 cm × 13 cm yang berisi soal materi klasifikasi hewan berbasis keterampilan berpikir kritis. |
| **Gambar 3.** Buku Panduan | Buku panduan pada gambar tersebut digunakan agar guru dapat memahami Langkah-langkah penggunaan media yang sudah dibuat. Buku panduan berukuran A5 (14,8 × 21 cm) yang berisi tujuan, komponen, aturan, dan langkah penggunaan media *Snake and Ladder*. |

### *Kevalidan dan Kelayakan Media Snake and Ladder*

Hasil kevalidan digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan serta menyesuaikannya dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media terhadap media Pembelajaran *Snake and Ladder*.

**Tabel 2.** Kevalidan Ahli Materi dan Ahli Media

| Validator | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|
| Validator Materi | 95% | Sangat Valid |
| Validator Media | 95% | Sangat Valid |

Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dinilai layak untuk diujicobakan. Ahli materi memberikan skor kelayakan 95%, yang mengindikasikan kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran konsep, kedalaman materi, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta berpikir kritis dan kreatif. Di sisi lain, ahli media memberikan skor 95% sebagai penilaian terhadap desain tampilan, komposisi warna, keterbacaan tulisan, kejelasan petunjuk permainan, konsistensi tata letak, serta ukuran dan bahan media. Hasil kelayakan digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

media pembelajaran yang dikembangkan serta menyesuaikannya dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Berikut hasil penilaian respon guru kelas 3 terhadap media Pembelajaran *Snake and Ladder*.

**Tabel 3.** Kelayakan Respon Guru

| Validator | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|
| Guru kelas 3 | 98% | Sangat Layak |

Berdasarkan respon guru dari media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dinilai layak digunakan. Guru kelas III memberikan skor kelayakan 98%, yang mengindikasikan kesesuaian materi, kemanfaatan media, pengembangan berpikir kritis, kemudahan penggunaan dan kelayakan penggunaan di kelas

***Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis***

**Tabel 5**. *T-test pretest* dan *posttest*

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | T | Df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pre Test - Post Test | -10.526 | 7.245 | 1.662 | -14.018 | -7.034 | -6.333 | 18 | .000 |

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Kriteria pengambilan keputusan mengacu pada Sugiyono (2022), yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Karena nilai signifikansi 0,000 <0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

## PEMBAHASAN

***Proses Pengembangan Media Snake and Ladder***

Pengembangan media pembelajaran Snake and Ladder dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define*, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas III SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa cenderung pasif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Mu'alimah. (2023) yang menyatakan

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

bahwa kegiatan pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih optimal. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri hewan, mengelompokkan hewan berdasarkan karakteristiknya, dan menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fatih dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media Snake and Ladder yang terdiri atas papan permainan, kartu tantangan (*challenge card*), pion, dadu, dan petunjuk penggunaan. Kartu tantangan disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis sehingga dapat mendorong siswa untuk menganalisis, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menyimpulkan informasi yang diperoleh selama permainan berlangsung.

Tahap *develop* dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Proses validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi, tampilan media, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap *disseminate*, media diperkenalkan kepada guru kelas III SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar dan diserahkan kepada sekolah sebagai alternatif media pembelajaran pada materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata. Kegiatan diseminasi penting dilakukan agar produk pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, sekaligus mendukung pengembangan kualitas pembelajaran di sekolah (Mu'alimah, 2025). Melalui tahapan tersebut dihasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

***Kevalidan dan Kelayakan Media Snake and Ladder***

Kevalidan dan kelayakan media Snake and Ladder ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan indikator keterampilan berpikir kritis yang ingin dicapai. Selain itu,

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

media telah memenuhi aspek kelayakan isi sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli media juga memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Kelayakan media semakin diperkuat oleh hasil respon guru yang memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media karena dinilai dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Fatih dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah melalui proses validasi memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon guru, media *Snake and Ladder* dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

***Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis***

Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa diketahui melalui hasil pretest dan posttest siswa kelas III SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 76,05, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 86,58, sehingga terjadi peningkatan sebesar 10,53 poin setelah penggunaan media Snake and Ladder dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Snake and Ladder*. Peningkatan kemampuan siswa setelah penggunaan media pembelajaran juga ditemukan dalam penelitian Fatih (2023), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung perkembangan kemampuan berpikir dalam pembelajaran.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa terjadi karena media *Snake and Ladder* melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan dan kartu tantangan yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, mengelompokkan,

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

serta menyimpulkan informasi. Aktivitas tersebut sejalan dengan teori Ennis (2011) yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat berkembang melalui proses analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa tidak hanya memahami materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata, tetapi juga terlatih untuk berpikir lebih logis dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Snake and Ladder mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori *Game-Based Learning* yang dikemukakan oleh Plass dkk. (2015), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui tantangan, umpan balik, dan interaksi selama proses belajar. Pada penelitian ini, kartu tantangan dalam media *Snake and Ladder* mendorong peserta didik untuk menganalisis ciri-ciri hewan, membandingkan karakteristik, mengelompokkan hewan sesuai klasifikasinya, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Aktivitas tersebut selaras dengan teori berpikir kritis Ennis (2011) yang menekankan kemampuan menganalisis, membuat inferensi, memberikan alasan, dan menarik kesimpulan secara logis. Dengan demikian, media Snake and Ladder tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas analisis dan pemecahan masalah.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Snake and Ladder* pada materi klasifikasi hewan vertebrata dan invertebrata yang dikembangkan menggunakan model 4D sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 95%, validasi ahli media sebesar 95%, dan respon guru sebesar 98% yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, penggunaan media Snake and Ladder mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 76,05 menjadi 86,58 pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang menandakan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media. Media Snake and Ladder memadukan unsur permainan edukatif dengan kartu tantangan berbasis indikator berpikir kritis sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, mengelompokkan, serta menyimpulkan informasi secara lebih mendalam.

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 661-671
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Dengan demikian, media Snake and Ladder dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

## REKOMENDASI

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam serta menerapkan media *Snake and Ladder* pada materi atau mata pelajaran lain. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh penggunaan media terhadap keterampilan abad ke-21 lainnya, seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi siswa.

## REFERENSI

Agnafia, D. N. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran biologi. *Florea, 6*(1), 45–53.

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*.

Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment.

Fatih, M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB*.

Fatih, M. (2023). *Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar*.

Fatih, M., & Alfi, C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*.

Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). *Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SDN Bendogerit 1 Kota Blitar*.

Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Al Latif, N., & Hidayat, M. M. (2023). *Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar*.

Mu'alimah, I. K. (2025). *Menumbuhkan budaya literasi: Pendampingan penyusunan pembelajaran yang berorientasi pada PISA*.

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Mu'alimah, I. K., Niwangtika, W., & Nisak, W. K. (2023). *Pemanfaatan cerita fantasi untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar*. *Innovative: Journal of Social Science Research, 3*(1), 447–454.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat, 3*(1), 171–187.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283.*

Septiyanto, N. H., & Nuroh, E. Z. (2022). *Snakes and Ladders Media in Social Sciences Learning of Elementary School Students.*

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syawaluddin, A., Rachman, S. A., & Khaerunnisa. (2020). *Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School.*

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, IN: Indiana University.

Widoyoko, E. P. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Copyright (c) 2026 Linda Ayu Resa Aprilia, Mohamad Fatih, Isna Khuni Mu'alimah
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License