

PENGARUH MEDIA BERMAIN *SNAKES AND LADDERS* *CARD* TERHADAP KETERAMPILAN BERFIKIR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPTD SDN LONGKEK 1

Idris Afandi

idriiss777@gmail.com

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Ibrohimy Bangkalan, Indonesia

Rohis Hasbi Maulana

rohis96@gmail.com

UPTD SDN Longkek 1, Bangkalan, Indonesia

ABSTRACT

The background of this study is the problem of children's thinking skills that are not honed and the lack of effective use of media in supporting the growth and development of children's thinking skills. These thinking skills are also in children's Basic Thinking skills, where these thinking skills focus on understanding, memorizing and how students answer questions raised by educators. So it is necessary to conduct research that examines the problems and seeks solutions behind the problems that have been seen in the explanation above. So in line with the problems in the background above, the formulation of the problem in this study is formulated as follows: How is the Implementation of Snakes and Ladders Card Playing Media on Students' Thinking Skills, This research was conducted at UPTD SDN Longkek I, Galis District, Bangkalan Regency. By using descriptive quantitative research type, and data collection using Observation method (Condition of place, students and school activities), Questionnaire/Survey to students, Interview with homeroom teacher/class teacher, and Documentation in each research activity. The results of the research from the application of this teaching media, the researcher obtained very good results, this can be seen from the results of the questionnaire/survey and observer sheets which have a score weight that is classified as very good, namely in the range of 80-100 nominal scores and the percentage of positive answers. This is strengthened by the analysis data referring to the results of the product moment, namely as follows: where the calculated r is obtained at 0.846 and the table r is 0.413, meaning that the calculated $r >$ table r . Then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence of Snakes And Ladders Card Media on Students' Thinking Skills at UPTD SDN Longkek 1.

Key words: *Media, Snakes And Ladders Card, Basic Thinking,*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah problem keterampilan berfikir anak yang kurang diasah dan kurangnya pemanfaatan media yang efektif dalam menunjang tumbuh kembang keterampilan berfikir anak. Keterampilan berfikir tersebut juga berada pada keterampilan Basic Thingking (Pemikiran Dasar) anak, dimana keterampilan berfikir

ini berfokus pada pemahaman, penghafalan dan cara peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh pendidik. Sehingga dirasa perlu dilakukannya penelitian yang mengupas masalah dan mencari solusi dibalik permasalahan yang telah terlihat pada pemaparan diatas. Sehingga sejalan dengan permasalahan yang ada pada latar belakang diatas, maka dirumuskanlah rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana Implementasi Media Bermain Snakes And Ladders Card Terhadap Keterampilan Berfikir Peserta Didik, Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Longkek I, Kec. Galis. Kab. Bangkalan. Dengan menggukan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, dan pengumpulan datanya dengan menggunakan metode Observasi (Kondisi tempat, pserta didik dan kegiatan sekolah), Kuisisioner/Angket kepada peserta didik, Wawancara kepada wali kelas/guru kelas, dan Dokumentasi disetiap kegiatan penelitian. Hasil penelitian dari penerapan media ajar ini, peneliti memperoleh hasil yang sangat baik, hal ini terlihat dari hasil kuisisioner/angket dan lembar observer yang memiliki bobot skor yang tergolong sangat baik yaitu dikisaran skor 80-100 nominal maupun persentase jawaban positif. Hal ini dikuatkan dengan data analisis yang mengacu dari hasil product moment, yaitu sebagai berikut: dimana r hitung diperoleh sebesar 0,846 dan r tabel sebesar 0,413 dengan artian bahwa r hitung $>$ r tabel. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh Media Snakes And Ladders Card Terhadap Keterampilan Berpikir Peserta Didik Di UPTD SDN Longkek 1.

Kata Kunci: Media, *Snakes And Ladders Card*, Keterampilan berpikir.

A. Pendahuluan

Berpikir adalah suatu hal yang wajar dilakukan oleh setiap manusia apa lagi bagi mereka yang sedang menimba ilmu di sebuah sekolah atau perguruan tinggi, berpikir sendiri merupakan suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan. Berpikir juga merupakan suatu kegiatan mental untuk membangun dan memperoleh pengetahuan.¹ Kemampuan berpikir pada peserta didik juga dapat terlihat dari bagaimana cara mereka berkomunikasi antar teman maupun kepada guru, yang dimana semakin baik komunikasinya maka semakin baik pula cara mereka berfikir/memikirkan suatu hal seperti kosa kata dan pembahasan yang akan di bicarakan. Sehingga keterampilan berpikir pada peserta didik semestinya harus diperhatikan oleh

¹ Triana Jamilatus Syarifah, Budi Usodo, Riyadi, *Higher Order Thinking (Hot) Problems To Develop Critical Thinking Ability And Student Self Efficacy In Learning Mathematics Primary Schools*, (Universitas Sebelas Maret - National Seminar on Elementary Education), 2018, Conferense Series 1, 918.

pendidik, dikarenakan keterampilan berpikir pada peserta didik sangat penting dalam tumbuh kembang daya ingat dan daya nalar peserta didik apa lagi informasi baru yang ditangkap oleh peserta didik dapat dengan mudah mereka ingat pada masa tersebut. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mereka menalar dalam menjawab dan bertanya mengenai apa saja yang ingin mereka utarakan dan yang ingin mereka pertanyakan kepada seorang pendidik mengenai pembelajaran disekolah. Selain daya nalar anak, daya ingat pada anak juga harus diasah apa lagi dimasa *Golden Eeg* mereka yang dengan mudah informasi dapat masuk dalam ingatan anak. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri dikarenakan daya ingat peserta didik selalu dirasa penting untuk dikembangkan, contohnya dalam mengingat materi pelajaran, menjawab soal/pertanyaan dan daya nalar mereka dalam pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Keterampilan berpikir ini berhubungan dengan *Basic Thinking* (Pemikiran Dasar) yaitu pengetahuan anak dalam menjawab, memahami dan menjumlahkan angka-angka, sehingga keterampilan berfikir pada anak tersebut sangat berhubungan dengan daya ingat anak. Kemampuan berfikir dasar (*lower order thinking*) hanya menggunakan kemampuan terbatas pada hal-hal yang rutin dan bersifat mekanis, seperti menghafal dan mengulang-ulang informasi yang telah diberikan sebelumnya. Secara umum, keterampilan berfikir terdiri atas tiga tingkat, yaitu: dasar (*basic thinking*) atau (*recall thinking*), kritis (*critical thinking*) dan kreatif (*creative thinking*). Tingkat berfikir paling rendah adalah keterampilan dasar (*basic thinking*) atau (*recall thinking*) yang terdiri atas keterampilan yang hampir otomatis atau *refleksif*.² Dalam keterampilan dasar (*basic thinking*), peserta didik akan memahami konsep-konsep seperti penjumlahan, pengurangan dan sebagainya termasuk aplikasinya dalam soal-soal. Dalam mengasah keterampilan berpikir pada anak ada hal yang harus diperhatikan dalam sistem pendidikannya yaitu adalah bagaimana seorang pendidik dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi anak dalam proses belajar mengajar. Demi mewujudkan tujuan belajar tersebut, seorang pendidik semestinya menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar dengan adanya media ajar. Media

² Ibid, 922.

belajar sendiri beraneka ragam jenisnya seperti media *audio*, *visual*, dan *audio visual*, adanya media disini bertujuan untuk menunjang tersampainya informasi mengenai materi ajar terhadap peserta didik dan media ajar sendiri setiap waktu mengalami perkembangan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar. Adapun tujuan media menurut Smaldino, dkk adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Sedangkan menurut Dwyer mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik.³ Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran tersebut. Ada pula kegiatan pembelajaran seraya bermain akan melibatkan siswa dalam belajar, membangun keaktifan siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa.⁴ Contohnya media belajar kartu bergambar yang dimana peserta didik dapat belajar dan juga seraya bermain bersama teman kelasnya. Salah satu perkembangan dalam media ajar sendiri yaitu dengan adanya kemajuan teknologi dan fungsi media yang tidak hanya sebagai alat bantu melainkan juga dapat menjadikannya sebagai media bermain bagi peserta didik saat belajar. Hal ini tidak lepas dari kreatifitas seorang pendidik dalam meningkatkan mutu belajar peserta didik dikelas ataupun diluar kelas.

Selain itu, dengan pembelajaran menggunakan kartu bergambar dengan menghubungkan materi yang di pelajari dan yang akan dipahami dapat mengembangkan gagasan atau konsep yang tidak mudah dilupakan.⁵ Dengan adanya media ajar seraya bermain ini juga dirasa perlu dikarnakan ditingkat SD/MI adalah masa dimana anak-anak masih cenderung kedunia bermain, sehingga memunculkan nuansa bermain dan bersenang-senang dirasa sangat efektif bagi peserta didik saat belajar dikelas. Adapula beberapa penyebab orang

³ Prof. Dr. Nunuk suryani, achmad setiawan, aditin putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Surakarta, PT Remaja Rosdakarya), 2019. 9.

⁴ Kadek Ria Arsini, Maria Goreti Rini Kristiantari, *Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia*, (Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia), 2022, Vol 5, 174.

⁵ Dina Hafni, N. (2021). *Peningkatan Prestasi Belajar Ips Menggunakan Media Kartu Bergambar (Draw Card)*. (PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education), 3(1), 19–33.

memilih media antara lain adalah: bermaksud mendemonstrasikannya, dapat menguasai media tersebut, memberikan gambaran yang lebih konkret dan dapat membuat lebih baik lagi dalam proses pembelajaran.⁶

Berbicara mengenai peserta didik apalagi dijenjang pendidikan dasar, pendidikan dasar atau setingkat SD/MI di Indonesia sendiri pada tahun 2022 sudah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka, yang dimana pada kurikulum ini sistem pembelajarannya lebih terfokus pada bagaimana pendidik dapat membentuk karakter pada peserta didik, pencipta produk (karya/barang) dan juga mengangkat minat dan bakat dari peserta didik itu sendiri, pembentukan karakter sendiri dalam kurikulum merdeka terfokus pada pembentukan pemuda berkarakter Pancasila yang dimana lima sila pada Pancasila ini akan dijelaskan kepada peserta didik untuk dipahami dan dapat diaplikasikan oleh mereka.

Salah satu perubahan yang terlihat dalam kurikulum ini sendiri adalah dipadukannya dua mata pelajaran yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang menjadikannya mata pelajaran baru yaitu IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁷ Dengan begitu adanya media ajar dapat memberikan suatu komponen yang dapat merangsang cara berfikir peserta didik sekaligus memotivasi mereka agar lebih mendalami dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik di kelas. Hal tersebut dirasa sangat efektif dalam pembelajaran bagi anak dan juga dua mata pelajaran tersebut dirasa berkesinambungan dalam kegiatan sehari-hari bagi anak. IPAS sendiri membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk

⁶ Dr. Arief S. Sadiman, Drs. R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta, Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada) 2010, cetakan ke 14. 84.

⁷ Badan Standart, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia 2022, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, Fase A – Fase C. 4.

memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.⁸

Sehingga media *Snakes And Ladders Card* ini dirasa cocok dengan proses tumbuh kembang daya pikir peserta didik, dikarenakan media ini dapat memicu semangat belajar para peserta didik dikarenakan perpaduan dua permainan dalam media ini termasuk dalam kategori permainan yang populer di kalangan anak-anak, yaitu permainan ular tangga dan kartu bergambar. Media *Snakes And Ladders Card* ini juga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mengembangkan *Basic Thinking* mereka seperti pada ranah memahami, menghafal/mengingat dan menjawab soal-soal yang diajukan oleh pendidik.

Dengan alasan tersebut dirasa media *Snakes And Ladders Card* ini sangat cocok dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yang mulai diterapkan di setiap sekolah dasar setingkat SD/MI se-Indonesia mengingat dampak dan tujuan dari media ini dapat menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mengingat dan menjawab mereka. Dengan pemaparan di atas maka diangkatlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Bermain *Snakes And Ladders Card* Terhadap Keterampilan Berfikir Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di UPTD SDN Longkek 1” ini dirasa perlu, dikarenakan penulis berharap adanya penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan pengetahuan baru bagi seorang pendidik yang mengalami permasalahan dalam keterampilan berpikir pada peserta didiknya, dan penelitian ini juga dapat membantu seorang pendidik yang masih kebingungan dalam memilih dan menggunakan media ajar yang efektif pada pembelajaran IPAS untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar dikelas nantinya.

Sehingga tujuan dari pembelajaran dan adanya media ajar tersebut dapat tercapai agar kualitas SDM di Indonesia khususnya generasi muda dapat semakin meningkat dan berkualitas yang dapat membangun bangsa nantinya.

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

⁸ Ibid.

Media adalah sesuatu hal yang sering kita jumpai di rumah, sekolah ataupun lingkungan masyarakat dan media pembelajaran tersebut berbagai jenisnya, seperti visual, audio dan audio visual. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar.⁹ Dari pendapat Gagne tersebut terlihat jelas fungsi media bagi dunia pendidikan, adanya media sendiri menurut Gagne dapat merangsang motivasi belajar siswa disekolah/didalam kelas. Adapun menurut Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁰ Sedangkan media menurut Fleming adalah penyebab atau alat yan turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.¹¹ Begitupun Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹²

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Ada pula pembelajaran dapat dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.¹³ Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan menjadi satu kesatuan dikarenakan dari komponen satu dengan komponen yang lain tersebut adalah suatu proses tindak lanjut dari pembelajaran disekolah. Ada juga pengertian media pembelajaran menurut Wibawanto mengemukakan bahwa, media

⁹ Dr. Arief S. Sadiman, Drs. R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta, Pustekom Dikbud Dan Pt Raja Grafindo Persada) 2010, Cetakan Ke 14. 6.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Arsyad, Azhar, *media pembelajaran*, (jakarta, PT raja grafindo persada), 2019. 3.

¹² Prof. Dr. Nunuk suryani, achmad setiawan, aditin putria, *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, (Surakarta, PT Remaja Rosdakarya), 2019. 4.

¹³ Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*, (Direktorat Jendral Pendidikan, Pendidikan agama Republik Indonesia), 5.

pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁴ Ada pula menurut Hamka, bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹⁵ Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi disekolah yang dapat berfungsi sebagai penyalur dan penunjang keberhasilan pembelajaran.

Keterkaitan Media *Snakes And Ladders Card* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir

Media *Snakes And Ladders Card* adalah media pembelajaran sambil bermain, yang dimana media ini tergolong dalam media visual dan cetak. Dikarenakan dalam media ini akan ditampilkan sebuah gambar, tulisan dan juga warna-warna didalamnya. Proses permainannya pun seperti pada permainan ular tangga pada umumnya dan juga seperti permainan monopoli (kartu), akan tetapi didalam media *Snakes And Ladders Card* ini dua permainan yang telah disebutkan barusan dipadukan dan dimodifikasi sehingga terciptalah media pembelajaran sambil bermain baru yaitu *Snakes And Ladders Card*. Keterampilan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kecakapan dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan.¹⁶ Menurut De Bono Keterampilan berpikir juga didefinisikan sebagai keterampilan mental yang memadukan kecerdasan dengan pengalaman.¹⁷ Sehingga keterampilan dalam berpikir dapat diperoleh dari usaha peserta

¹⁴ Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar UM, 2021, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat, CV Jejak, Anggota IKAPI) ,12.

¹⁵ Ibid. 13

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 15 Desember 2023, 13.03.

¹⁷ Rina Nugrahenny Sunardjo, Suroso Adi Yudhianto, Taufik Rahman, *Analisis Implementasi Keterampilan Berpikir Dasar dan Kompleks dalam Buku IPA Pegangan Siswa SMP Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, (bandung, Jurusan Pendidikan Biologi, Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia), 2016, Vol 13, 134.

didik dalam mengasah pengetahuannya, seperti menghafal dan menjawab soal dan pertanyaan dari pendidik.

Adapun menurut Liliyasi mengenai keterampilan berpikir yaitu berdasarkan prosesnya keterampilan berpikir dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks.¹⁸ Dimana dari kedua bagian tersebut memiliki karakter yang berbeda dan juga tahapan yang berbeda pula. Keterampilan atau kemampuan berpikir yang paling rendah adalah mengingat.

Kemampuan ini yang sejak awal pada umumnya dilatihkan kepada siswa, misalnya mengingat fakta, kejadian tertentu dan dan sebagainya.¹⁹ Sekalipun berada pada level rendah, namun peranan dalam mengingat tetap penting bagi peserta didik, hal ini bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah.

Kemampuan mengingat yang telah diasah pada anak dapat mempermudah mereka dalam menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh seorang pendidik, hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan bernalar mereka dan juga memperkaya kosa kata mereka pada setiap jawaban yang mereka lontarkan.

Oleh karena itu melatih keterampilan mengingat pada peserta didik semestinya mendapat perhatian yang tepat dan proporsional. Kebanyakan siswa pada tahun-tahun pertama dilatih untuk menghafal agar mereka bisa mengingat, walaupun tanpa mengerti mengapa harus demikian (dihafalkan). Ada juga kemampuan berpikir pada level berikutnya adalah kemampuan memahami konsep-konsep, kemampuan untuk mengenal ataupun menerapkan sebuah konsep yang diajarkan tersebut untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Sehatta Seragih, *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Matematika*, (Semnas, Matematika Dan Pendidikan Matematika), 2018. 312.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif, menurut Sugiono penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.²⁰ Kuantitatif sendiri berhubungan dengan angka-angka dan perhitungan, sehingga pengumpulan data disini dapat terlihat dari banyaknya data yang diperoleh lalu diperhitungkan akan sebab dan akibatnya. Ada banyak jenis dalam penelitian kuantitatif akan tetapi pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif jenis deskriptif, dimana penelitian kuantitatif sendiri adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat dijelaskan. Terlepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan pada data kuantitatif. Selain itu jenis penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih independen tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain.²¹

Teknik Analisis Data

Dalam analisis data peneliti menggunakan beberapa rumus statistik, yaitu sebagai berikut:

1. Presentase

Hipotesis yang diangkat di dalam penelitian ini akan diuji berdasarkan data yang diperoleh. Data ini akan mengalami yang namanya kedudukan, posisi ataupun ranking dan selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase yang telah dipilih oleh peneliti, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Presentase,

²⁰ Untung nugroho, *metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*, (jawa tengah, CV. Sarnu untung), 2018. 3.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), 297.

F = Frekuensi sedang dicari presentasinya,

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya siswa.

Setelah diketahui presentasinya, kemudian dideskripsikan dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut:

- 1) 80% - 100% tergolong sangat baik
- 2) 60% - 79% tergolong baik
- 3) 50% - 59% tergolong kurang
- 4) 0% - 49% tergolong tidak baik

2. Product Moment

Menurut Sugiyono Koefisien korelasi product moment merupakan teknik korelasi yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data dari dua variabel atau tersebut adalah sama.²² Sehingga dalam penelitian kuantitatif ini, agar dapat menjawab dari hipotesis dan rumusan masalah diatas, maka peneliti akan menggunakan product moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[NX^2 - (\sum x)^2] [NY^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi antara variabel X dan variabel Y,

$\sum XY$ = Koefisien Korelasi,

$\sum X$ = Jumlah skor nilai X,

$\sum Y$ = Jumlah skor nilai Y,

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y,

N = Jumlah subjek yang diteliti.

²² Bisma Indrawan Sanny, Rina Kaniawati Dewi, *Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017*, (Bandung, Politeknik Piksi Ganesha), 2020, Vol 4, 82.

C. HASIL PENELITIAN

Dari hasil tersebut maka r hitung yang di peroleh dalam penelitian ini sebesar 0,846, jika mengacu pada Tabel 3.2, Interpretasi Nilai “ r ” *Product Moment* maka hasil tersebut tergolong pada kategori Tinggi atau Sangat Baik. Dari yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa r hitung diperoleh sebesar 0,846 dan pada tabel diatas dapat dilihat r tabel pada 5% adalah sebesar 0,413 dengan artian bahwa r hitung $>$ r tabel. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh Media *Snakes And Ladders Card* Terhadap Keterampilan Berpikir Peserta Didik Di UPTD SDN Longkek 1. Dari hasil Nilai “ r ” *Product Moment* dapat diartikan bahwa terdapat korelasi antara penerapan media *Snakes And Ladders Card* tergolong pada interpretasi yang tergolong tinggi. Hal ini juga didukung dari hasil observasi peneliti dan juga wawancara kepada pihak sekolah yaitu bapak Ubay Dillah Ra’is yang menyatakan bahwa media *Snakes And Ladders Card* ini memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir peserta didik, hal tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Peneliti

Dari apa yang telah diamati oleh peneliti, lokasi penelitian dirasa sangat nyaman untuk aktivitas belajar dan proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan fasilitas, sarana dan prasarana di sekolah UPTD SDN Longkek 1 cukup lengkap, seperti perpustakaan, pojok baca, halaman olahraga dan juga koprasa sekolah.

Selain itu, berbicara perihal kegiatan pembelajaran di SDN Longkek 1, disini pendidik sering kali menggunakan media ajar seperti proyektor, visual, audio dan gambar-gambar yang dikembangkan oleh pendidik menjadi media bermain dll. Akan tetapi media tersebut seringkali kurang di aplikasikan walaupun telah banyak jenis dan ragam media yang sudah dibuat, apa lagi dengan adanya mata pelajaran baru yaitu IPAS semenjak kurikulum merdeka diterapkan pendidik harus memutar otak untuk mencari dan membuat media yang cocok untuk di aplikasikan. Sehingga peneliti ingin mencoba media *Snakes And Ladders*

Card yang dimana mereka dapat belajar sambil bermain sehingga motivasi peserta didik dapat terpicu untuk belajar.

b. Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas IV

Dari wawancara peneliti dengan wali kelas IV, peneliti memperoleh beberapa point diantaranya, mengenai penggunaan media ajar di SDN Longkek 1, mengenai mata pelajaran IPAS dan mengenai tanggapan wali kelas terhadap penerapan media SLC, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media di UPTD SDN Longkek 1 dikatakan oleh bapak Ubed tidak ada media khusus dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di setiap kelas, media yang digunakan oleh pendidik adalah media umu yang memang sering dipakai dalam pembelajaran dikelas seperti proyektor, mp3, dan gambar/visual.
- 2) Mata pelajaran IPAS dari sudut pandang narasumber (Bapak Ubed) adalah mata pelajaran yang bagus dan pada dasarnya IPA dan IPS memang sangat cocok digabungkan, dikarenakan memiliki korelasi dalam ruanglingkup materi, seperti lingkungan, alam, interaksi dan makhluk hidup. Akan tetapi IPAS sendiri belum secara keseluruhan dapat memadukan 2 mata pelajaran IPS dan IPA, hal tersebut terlihat dari buku ajar yang masih memfokuskan mata pelajaran IPA disemester 1 dan IPS disemester 2.
- 3) Tanggapan narasumber sekaligus observer 1 mengenai penerapan media SLC dikelas IV: bapak Ubed menyampaikan bahwa media SLC yang diterapkan tergolong media yang bagus untuk digunakan dalam pelajaran ipas, apa lagi media tersebut adalah media belajar sambil bermain yang dapat memotivasi peserta didik dan dapat menunjang semangat belajar mereka. Akan tetapi setiap media pasti memiliki kelebihan dan juga kekurangan yang dimana media SLC yang dibuat oleh peneliti memiliki kekurangan dari segi ukuran yang dimana sering kali peserta didik tidak dapat melihat bagaimana teman-teman mereka yang sedang mengaplikasikan media tersebut dikarenakan terhalang oleh peserta didik yang lain (Bapak Ubed).

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti mengenai Pengaruh Media Snakes And Ladders Card Terhadap Keterampilan Berpikir Peserta Didik Kelas IV Di UPTD SDN Longkek 1, maka diambil kesimpulan sebagai berikut: Implementasi media SLC di UPTD SDN Longkek 1 dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan respon baik dari pihak sekolah maupun peserta didik. Hal ini dapat terwujud dikarenakan beberapa faktor yaitu media SLC yang memiliki kecocokan dengan mata pelajaran IPAS dan media SLC yang memiliki basic media belajar sambil bermain yang sangat digemari oleh peserta didik.

Keterampilan berpikir anak pada dasarnya sangat baik, akan tetapi seorang pendidik harus dapat mengasah keterampilan tersebut hingga dapat berkembang. Hal ini berhubungan dengan bagaimana seorang pendidik dalam mendidik peserta didiknya, contohnya seperti metode apa yang pendidik pakai, media apa yang sudah pendidik siapkan dan bahan ajar apa yang sudah seorang pendidik paparkan kepada peserta didik, hal ini harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Idris, Nur Hasanah, *Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca Di Kelompok B Di Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis*, (STIT Al Ibohmy Bangkalan), Al-Ibrah, Vol. 7 No. 2 Desember 2022.
- Arsini Kadek Ria, Maria Goreti Rini Kristiantari, *Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia*, (Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia), 2022, Vol 5.
- Arsyad, Azhar, *media pembelajaran*, (jakarta, PT raja grafindo persada), 2019.
- Badan Standart, *Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia 2022*, Capaian

Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS),
Fase A – Fase C.

Hafni Dina, N. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Media Kartu Bergambar (Draw Card)*. (PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education), 2021, 3(1).

Hakim Lukmanul, Rinjani Saragih, *Pengaruh Citra Merek, Persepsi Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Npk Mutiara Di Ud.Barelang Tani Jaya Batam*, (Universitas Riau Kepulauan, Batam, Indonesia), 2019, Vol 6.

Hamdi Asep Saepul, E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta, Grub Penerbitan CV Budi Utama).

Jamal Syafruddin, *Merumuskan Tujuan Dan Manfaat Penelitian*, (Al-Munir, jurnal ilmiah dakwah dan komunikasi) Vol III, No.5, 2012.

Janti Suhar, *Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen*, (Yogyakarta, Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)), 2014.

Kamus Besar Bahasa indonesia Online, 15 Desember 2023, 13.03.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, *Pengetahuan*, 16 November 2023, 16.13.

Lolang Enos, *Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif*, (Toraja, Universitas Kristen Indonesia Toraja) Vol.No.III, 2014-2015.

Nugroho Untung, *metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*, (jawa tengah, CV. Sarnu untung), 2018.

Nurfadhillah Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar UM, 2021, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat, CV Jejak, Anggota IKAPI).

Rahayu Widia Indah dan Ujang Jamaludin, *Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Mahluk Hidup*, (Program Magister Pendidikan Dasar FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa), 2023, Vol 18, No 2.

Riyana Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*, (Direktorat Jendral Pendidikan, Pendidikan agama Republik Indonesia).

- Sadiman Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*, (Jakarta, Pustekkom Dikbud Dan Pt Raja Grafindo Persada), Cetakan Ke 14.
- Sahir Syahrida Hafni, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta, Penerbit KBM Indonesia), 2021.
- Sanny Bisma Indrawan, Rina Kaniawati Dewi, *Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset(ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017*, (Bandung, Politeknik Piksi Ganesha), 2020, Vol 4.
- Saragih Schatta, *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Matematika*, (Semnas Matematika Dan Pendidikan Matematika), 2008.
- Seragih Schatta, *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Matematika*, (Semnas, Matematika Dan Pendidikan Matematika), 2018.
- Suardi Moh, 2018, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Grub Penerbitan CV Budi Utama).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), 297.
- Sunardjo Rina Nugrahenny, Suroso Adi Yudhianto, Taufik Rahman, *Analisis Implementasi Keterampilan Berpikir Dasar dan Kompleks dalam Buku IPA Pegangan Siswa SMP Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, (bandung, Jurusan Pendidikan Biologi, Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia), 2016, Vol 13.
- Suryani Nunuk, achmad setiawan, aditin putria. 2019. *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, (Surakarta, PT Remaja Rosdakarya).
- Suryanti Adetya, Mawardi, Krisma Widi Wardani, *Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 SD Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning*, (PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga) 2019, Vol 13, No 1.
- Susanti, Afrida Zulfiana, *ICT Pembelajaran*, (Fakultas Agama Islam, UM Sidoarjo) 2017, 4.

Syarifah Triana Jamilatus, Budi Usodo, Riyadi, *Higher Order Thinking (Hot) Problems To Develop Critical Thinking Ability And Student Self Efficacy In Learning Mathematics Primary Schools*, (Universitas Sebelas Maret - National Seminar on Elementary Education), 2018, Conferense Series 1.

Wahyuningtias Dianka; Trias Septyoari Putranto; Raden Nana Kusdiana, *Uji Kesukaan Hasil Jadi Kue Brownies Menggunakan Tepung Terigu Dan Tepung Gandum Utuh*, (jakarta barat, Faculty of Economic and