

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII MELALUI MEDIA ULAR TANGGA KEWARGANEGARAAN PADA MATA PELAJARAN PPKN*IMPROVING CRITICAL THINKING SKILLS OF VIII GRADE STUDENTS THROUGH CIVIC LADDER SNAKE LEARNING MEDIA IN PANCASILA AND CIVIC EDUCATION***Lia Audina Anggraini*, Nur Wahyu Rochmadi**Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia**INFO ARTIKEL****Riwayat Artikel:**Diterima : 29 September 2020
Disetujui : 21 Januari 2021**Keywords:**

learning media, civic ladder snake, critical thinking, students

Kata Kunci:

media pembelajaran, ular tangga kewarganegaraan, berpikir kritis, siswa

***) Korespondensi:**E-mail: liaaudinaanggraini13@gmail.com

Abstract: this study aimed to produce appropriate, attractive, and effective learning media for Pancasila and Citizenship Education to improve students' critical thinking skills. The development procedure was carried out according to the Thiagarajan 4-D Model. The test subjects in this study were VIII grade students of the Laboratorium Malang Junior High School. Media validity was known from the results of media expert validation by 97.5 percent and material expert validation by 92.5 percent, and the attractiveness of media based on a questionnaire obtained by 90 percent. The civic ladder snake learning media was able to improve students' critical thinking skills because the post-test results were higher than the pretest results. The critical thinking ability average of students on the large-scale test increased from 38.7 percent to 87 percent. So, there had been a significant change in students' critical thinking skills after the implementation of the civic ladder snake learning media. The civic ladder snake learning media were valid, attractive, and able to improve students' critical thinking skills.

Abstrak: kajian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Prosedur pengembangan dilakukan sesuai dengan Model 4-D Thiagarajan. Subjek uji coba dalam kajian ini yaitu siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Laboratorium Malang. Validitas media diketahui dari hasil validasi ahli media sebesar 97,5 persen dan validasi ahli materi sebesar 92,5 persen, serta kemenarikan media berdasarkan angket diperoleh sebesar 90 persen. Media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena hasil *post test* yang diperoleh siswa lebih tinggi dari hasil *pretest*. Rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada uji skala besar meningkat dari 38,7 persen menjadi 87 persen. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa sesudah diterapkan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan. Kesimpulannya media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan valid, menarik dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

PENDAHULUAN

Tantangan yang dihadapi suatu negara di abad ke-21 berkaitan dengan kemajuan di segala aspek kehidupan berbangsa dan bernegara, terutama bidang pendidikan, sumber daya manusia,

pekerjaan, dan teknologi. Kemampuan yang harus dikuasai siswa saat ini yaitu menguasai keilmuan, memiliki keterampilan metakognitif, membangun komunikasi yang efektif serta berkolaborasi dengan sesama secara efektif

(Sugiyarti, Arif, & Mursalin, 2018). Kegagalan pendidikan di Indonesia salah satunya ditemukan dalam bidang pendidikan kewarganegaraan (Yunus, Habibi, & Mawarti, 2020). Harapan yang ingin diwujudkan dengan kenyataan yang didapatkan seringkali menimbulkan suatu kesenjangan sehingga dibutuhkan sebuah formula untuk mewujudkannya, dalam hal ini berkaitan dengan pembelajaran kewarganegaraan.

Berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran PPKn menurut Bloom memiliki beberapa aspek yang dikembangkan, diantaranya yaitu kemampuan berpengetahuan atau kognitif, kemampuan bersikap atau afektif, dan keterampilan atau psikomotorik (Putra, 2017). Belajar merupakan proses alamiah yang dialami oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari (Huda, 2017). Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berasal dari materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Arsyad, 2011). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif karena penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana, 2009). Kontribusi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu membuat suatu kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, lebih interaktif, serta meningkatkan kualitas belajar dan keterampilan berpikir siswa (Syauqi, 2012). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara untuk mentransfer informasi dari sumber belajar kepada siswa.

Permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keberhasilan

dalam proses pembelajaran membutuhkan suasana belajar yang optimal dengan bantuan media pembelajaran sehingga siswa mampu mewujudkan hasil belajar secara maksimal (Karo-Karo & Rohani, 2018). Media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap mutu pembelajaran (Sunaengsih, 2016). Kebebasan belajar yang diberikan melalui suatu strategi yang menyenangkan merupakan salah satu upaya untuk memanusiaikan siswa (Haglund, 2004). Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa (Sadiman, 2002). Permainan atau *game* juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi ide-ide seputar kewarganegaraan ke permukaan (Muslimin, Putri, & Somakim, 2012). Strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu berupa permainan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kekinian. Guru harus memiliki kemampuan dan kreativitas dalam mengembangkan media yang digunakan untuk pengelolaan kelas yang lebih baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

METODE

Metode yang digunakan kajian ini yaitu model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model pengembangan 4D terdiri atas empat langkah, yaitu pendefinisian atau *define*, perancangan atau *design*, pengembangan atau *develop*, serta diseminasi atau *disseminate* (Ernawati, 2014). Tahap pendefinisian dilakukan dengan analisis awal pada siswa, konsep, tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis awal bertujuan mengetahui, menentukan, dan menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi, sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang tepat sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Analisis siswa bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa sebagai subjek penelitian dalam kajian ini. Analisis

konsep digunakan untuk mengidentifikasi konsep-konsep pada materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media ular tangga kewarganegaraan. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang harus dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Spesifikasi tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan hasil analisis tugas dan analisis konsep yang digunakan sebagai dasar penyusunan perangkat pembelajaran.

Tahap perancangan bertujuan mengembangkan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan pada mata pelajaran PPKn. Tahap perancangan meliputi beberapa langkah, yaitu penyusunan tes berbasis kriteria, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Tahap pengembangan dilakukan setelah melalui tahap *define* dan *design*, yang menghasilkan rancangan awal berupa media pembelajaran yang disebut dengan *prototype 1*, kemudian dilakukan uji validitas dan uji coba lapangan. Uji validitas terdiri atas validasi ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh data kemenarikan dan keefektifan media yang dikembangkan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan berupa media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan, agar dapat diterima oleh pengguna baik individu maupun kelompok.

Subjek uji coba dalam kajian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Laboratorium Malang. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 anak untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk. Uji kelompok besar awal dilakukan pada 31 anak untuk melakukan *pretest* dan *post test*. Data dalam kajian ini diperoleh dari ahli media, materi, guru serta siswa yang berupa saran melalui angket instrumen validasi terhadap kelayakan produk. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif, sedangkan analisis kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan analisis persentase. Hasil dari analisis kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan (Tamami, 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila terdapat minimal 80% siswa memperoleh skor di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau mencapai nilai 75 dari skala 0-100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk Awal Media Pembelajaran Ular Tangga Kewarganegaraan

Kajian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan. Sebelum produk tersebut dikembangkan, tahapan awal yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan. Hasil analisis awal yang dilakukan melalui wawancara menunjukkan banyak guru yang cenderung menggunakan *power point* dan ceramah. Metode yang digunakan menjadikan siswa hanya mendengarkan dan membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kurang menarik sehingga siswa kurang memiliki antusias. Para siswa mengaku lebih menyukai pembelajaran yang dalam kegiatan belajarnya menggunakan media permainan. Bahkan siswa menyukai pembelajaran yang memberikan kesan terhadap para siswa seperti bermain sambil belajar di dalam kelas. Atas dasar fakta-fakta lapangan di atas, media permainan ular tangga kewarganegaraan ini dikembangkan.

Materi pembelajaran yang digunakan pada media ular tangga kewarganegaraan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 3.5 yaitu memproyeksikan nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Materi ini dipilih karena materi ini cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara lebih spesifik, tujuan pembelajarannya adalah dengan menggunakan media ular tangga kewarganegaraan, siswa diharapkan mampu mendeskripsikan peran pemuda terhadap peristiwa Sumpah Pemuda, menjelaskan macam-macam organisasi kepemudaan pada peristiwa Sumpah Pemuda, menganalisis makna yang terkandung dalam teks Sumpah Pemuda, serta memproyeksikan nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai bhinneka tunggal ika dengan percaya diri dan jelas.

Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan prinsip media dan kriteria kelayakan media pembelajaran yaitu kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa (Arsyad, 2011). Desain awal media pembelajaran permainan ular tangga dibuat semenarik dan sekreatif mungkin dengan mempertimbangkan

penggunaan teknologi digital. Media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan dikembangkan menjadi permainan berbasis aplikasi. Media permainan ini diharapkan mampu menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik, menjadikan siswa lebih interaktif, kualitas belajar meningkat, proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta peran guru dapat berubah ke arah yang positif dan interaktif.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh seseorang. Konsep dalam permainan ular tangga yaitu dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu, apabila memperoleh gambar tangga berarti harus naik dan gambar ular berarti harus turun. Permainan ular tangga dilakukan dengan metode tersebut hingga ada pemain yang berhasil mencapai *finish* (Afandi, 2015). Media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan dilengkapi dengan kartu yang berisi lima soal esai berdasarkan indikator berpikir kritis, yang digunakan sebagai instrumen untuk mengukur keefektifan media melalui hasil *pretest* dan *post test*. Keunikan permainan ular tangga yang dikembangkan ini adalah berbasis aplikasi sehingga media ini berbentuk digital.

Media permainan ular tangga digital ini terdiri atas tiga bagian yaitu menu awal, papan permainan, dan kartu soal. Desain pada menu awal ini dibuat sesuai dengan tema yaitu Sumpah Pemuda, ada potret beberapa anak muda yang mencirikan keberagaman Indonesia dari segi agama dan jenis kulit (lihat gambar 1). Anak muda ini saling bergandeng tangan, hal ini menggambarkan pemuda Indonesia berasal dari latar belakang yang berbeda tetapi masih bersatu dalam mencintai Indonesia dan saling

menghargai satu sama lain. Berikut gambar 1 merupakan desain awal permainan. Pada menu utama ini terdapat tombol *play*, pengaturan, dan petunjuk permainan. Apabila diklik, tombol *play* akan mengarahkan untuk memulai permainan. Tombol pengaturan berisi tentang pengaturan suara dan musik dalam permainan. Tombol petunjuk berisi petunjuk permainan ular tangga kewarganegaraan.

Papan permainan berupa papan ular tangga yang didesain menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi, atraktif serta menyenangkan (Nugrahani, 2007). Permainan ini dapat dilakukan maksimal 4 orang dalam satu kelompok. Karakter pemain dalam permainan ini juga didesain dengan menarik dan unik untuk menarik perhatian dari siswa. Setiap pemain akan mendapatkan karakter dengan warna yang berbeda untuk membedakan antara pemain satu dengan pemain yang lain. Tombol lempar dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah pemain untuk berjalan melalui papan bergambar kotak dan angka yang telah disediakan (lihat gambar 2). Setelah dadu dilemparkan, pemain akan melakukan permainan. Pemain melangkah sesuai dengan jumlah dadu. Apabila pemain tiba pada kotak yang tidak ada gambar tangga atau ular, pemain akan mendapatkan kartu sesuai dengan nomor yang akan muncul pada papan permainan seperti yang terlihat pada gambar 3. Kartu tersebut berisikan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran. Spesifikasi kartu tersebut berupa kertas yang didesain menarik seperti gambar 4. Apabila pemain ketika melangkah tiba pada kotak yang terdapat gambar ular maka siswa tersebut tidak mendapatkan kartu pertanyaan. Namun siswa tersebut wajib turun menuju kotak sesuai dengan panjang ular tersebut. Sebaliknya, pemain yang melangkah dan berhenti pada kotak



Gambar 1. Menu Awal Permainan Ular Tangga Kewarganegaraan



Gambar 2. Papan Permainan Elektronik



Gambar 3. Kartu Soal pada Papan Permainan

yang terdapat gambar tangga, siswa sebagai pemain dapat naik ke kotak selanjutnya sesuai tinggi tangga pada gambar papan ular tangga kewarganegaraan tersebut.

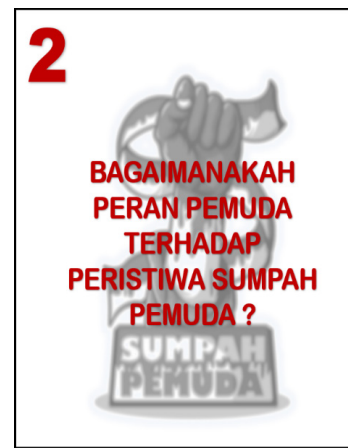
Agar media ini mudah diterima dan dapat digunakan oleh semua kalangan, media ini juga dilengkapi dengan buku panduan. Buku panduan ini merupakan buku petunjuk teknis penggunaan aplikasi ular tangga kewarganegaraan. Buku ini berisi panduan untuk instalasi aplikasi permainan ular tangga kewarganegaraan pada perangkat komputer dan operasionalisasi aplikasi permainan ular tangga kewarganegaraan dari awal yang meliputi cara membuka aplikasi, cara bermain, hingga cara menutup aplikasi permainan.

Data Uji Coba Media Pembelajaran Ular Tangga Kewarganegaraan

Data uji coba yang disajikan merupakan hasil validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi, hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji coba kelompok besar. Hasil validasi digunakan untuk menilai kesesuaian antara media pembelajaran dengan teori yang sudah ada, serta menilai tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Hasil uji coba pada siswa baik dari kelompok kecil atau kelompok besar didasarkan pada hasil instrumen respon guru dan instrumen respon siswa.

Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran dan Ahli Materi

Validasi produk dilakukan dengan cara memberikan media kepada validator, kemudian validator menilai media berdasarkan lembar validasi yang telah dikembangkan. Penilaian terhadap media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan dilakukan menggunakan angket dengan 10 indikator yang meliputi kemenarikan kesesuaian tampilan secara visual (pemilihan warna, huruf, karakter, ikon yang digunakan dan lain sebagainya). Hasil validasi



Gambar 4. Kartu Pernyataan Soal

ahli media pembelajaran secara umum diperoleh skor sebesar 97,5%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan. Validator tidak hanya memberikan penilaian saja tetapi juga memberikan saran atau masukan terhadap media yang dikembangkan (Akbar, 2013).

Hasil analisis dari penilaian ahli materi pembelajaran menunjukkan skor 92,5%, dengan demikian materi pembelajaran pada media yang dikembangkan sangat valid. Validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Ada 11 indikator untuk menilai hal ini. Saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan yaitu perlu dilakukan spesifikasi terhadap indikator dalam menganalisis dan memproyeksikan materi pembelajaran, meskipun demikian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun telah layak digunakan.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa yang diminta untuk memberikan penilaian terhadap media yang dibuat dengan cara memberi skor pada angket yang telah dikembangkan. Hasil analisis kemenarikan media pembelajaran diperoleh skor sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kemenarikan media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Diyannah & Atok, 2021). Siswa memberikan beberapa

saran agar media ular tangga kewarganegaraan menjadi lebih menarik lagi, yaitu: (a) kartu soal dalam permainan sebaiknya dibuat dalam bentuk kolom, untuk menghindari perolehan kartu soal yang sama antar siswa, (b) perlu ditambahkan efek lagu dan gambar yang lebih banyak lagi agar siswa merasa tertarik untuk bermain bersama.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa yang diperoleh melalui hasil *pretest* dan *post test* siswa dalam menjawab kartu soal yang dibuat berdasarkan indikator berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap 31 siswa diketahui bahwa rata-rata siswa memperoleh skor 81 dengan nilai 75 sebagai KKM. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan media yaitu berupa *pre test* dan *post test*. *Pretest* dilakukan ketika media belum digunakan, sedangkan *post test* dilakukan setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Soal yang digunakan sebanyak 10 butir berbentuk esai dengan nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 25. Uji validitas

dan uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan instrumen soal yang telah disusun. Hasil uji validitas terhadap instrumen soal dipaparkan dalam tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa r hitung > r tabel, sehingga instrumen soal yang digunakan dapat dikatakan valid. Nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel menunjukkan bahwa soal-soal yang dikembangkan bersifat valid (Arikunto, 2013). Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,861, yang berarti bahwa soal yang dikembangkan bersifat reliabel. Instrumen soal dikatakan reliabel apabila r alpha lebih besar dari r hitung (Sari & Suswanto, 2017). Keefektifan media yang dikembangkan diukur dengan menggunakan *pre test* dan *post test*. Distribusi frekuensi hasil *pre test* dan *post test* kelas VIII-B dipaparkan dalam tabel 2.

Data tabel 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ular tangga kewarganegaraan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa,

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

r hitung	r tabel (31 = N; distribusi nilai : 5%)	Keterangan
0,830	0,355	Valid
0,670	0,355	Valid
0,628	0,355	Valid
0,758	0,355	Valid
0,691	0,355	Valid
0,736	0,355	Valid
0,606	0,355	Valid
0,727	0,355	Valid
0,638	0,355	Valid
0,450	0,355	Valid

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test dan Post Test Kelas VIII-B

Kategori	Kelas Interval	Pre Test		Post Test	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tinggi	89-100	2	6,45 %	2	6,45 %
Sedang	75-88	12	38,7 %	27	87 %
Rendah	0-74	17	54,8 %	2	6,45 %
Nilai Tertinggi			90		92
Nilai Terendah			60		72
Rata-rata			73		81

karena terjadi peningkatan skor *pre test* dan *post test* yang diperoleh siswa. Peningkatan terjadi pada hasil *pre test* dan *post test* dari siswa dengan kemampuan berpikir kritis dalam kategori sedang, yang semula hanya berjumlah 12 siswa kemudian meningkat menjadi 27 siswa. Hasil *pre test* dan *post test* diuji dengan menggunakan teknik analisis parametrik yaitu uji *paired sample t test*, untuk mengetahui perbedaan antara *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan. Uji normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* perlu dilakukan sebelum uji *paired sample t test* dilaksanakan, untuk mengetahui tingkat kenormalan data yang telah dikumpulkan (Arifin, 2017). Hasil uji normalitas *shapiro wilk* kelas VIII-B dipaparkan dalam tabel 3.

Data pada tabel tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,093 dan *post test* 0,424. Berdasarkan nilai signifikansi *pretest* dapat disimpulkan bahwa data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Hal ini diketahui dengan signifikansi *pre test* $0,093 > 0,05$ dan signifikan *post test* $0,424 > 0,05$. Berdasarkan hasil di atas, data dikatakan bersifat normal atau berdistribusi normal, sehingga pada tahapan selanjutnya dapat dilakukan uji *t* berpasangan. Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig sebesar 0,00, yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima karena nilai Sig lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan signifikansi antara hasil *pre test* dan *post test*. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan.

Produk Akhir Media Pembelajaran Ular Tangga Kewarganegaraan

Berdasarkan data hasil uji coba dan masukan dari para ahli, penelitian pengembangan yang telah dilakukan telah menghasilkan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan yang telah disempurnakan, memiliki kekhasan, dan kelebihan. Ciri khas yang pertama, pengembangan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan mengusung tema Sumpah Pemuda dan Bhinneka Tunggal Ika yang ditampilkan secara visual

menggunakan logo dan gambar yang bermakna sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran PPKn. Kedua, media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan merupakan permainan yang dilengkapi dengan kartu soal yang harus dipecahkan oleh masing-masing siswa yang memperoleh kartu tersebut. Kartu soal dibuat berdasarkan indikator berpikir tingkat tinggi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kartu soal dibuat sebanyak sepuluh soal subjektif dalam bentuk esai. Ketiga, media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan permainan tersebut. Keempat, media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan memuat berbagai kegiatan atau aktivitas siswa dalam memecahkan dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal. Kekhasan yang kelima, terdapat penilaian yang digunakan untuk memberikan skor kepada siswa.

Kelebihan dari media pembelajaran permainan ular tangga warga negara adalah siswa dapat melakukan pembelajaran menyenangkan yaitu bermain sambil bermain. Tidak hanya itu saja, siswa juga dapat belajar secara berkelompok dan penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, pengembangan media ular tangga kewarganegaraan telah sesuai dengan karakteristik pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa (Dhari, 2021). Indikator kemampuan berpikir kritis ada lima, yaitu mampu: (a) memberikan penjelasan sederhana, dengan cara memfokuskan jawaban yang disampaikan, (b) mempertimbangkan jawaban atau argumen secara bertanggung jawab atau kredibel, (c) menarik kesimpulan serta menyusun keputusan dengan mempertimbangkan hasilnya, (d) memberikan penjelasan lebih lanjut terkait argumen yang disampaikan, (e) menentukan suatu tindakan dengan berinteraksi dengan orang lain (Purwati, Hobri, & Fatahillah, 2016). Media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan berpikir

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk Kelas VIII-B

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_test	.135	31	.156	.942	31	.093
Post_test	.152	31	.066	.966	31	.424

siswa, sehingga efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Media ular tangga kewarganegaraan memiliki beberapa karakteristik, yaitu menggunakan logo dan gambar bertemakan PPKn, adanya kartu yang berisi soal, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media dan penilaian terhadap siswa yang berhasil memecahkan persoalan yang disediakan. Kelebihan media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan yaitu penggunaan logo bertemakan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, terdapat kartu yang berisi soal dengan indikator berpikir tingkat tinggi, serta adanya petunjuk penggunaan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media tersebut. Media pembelajaran ular tangga kewarganegaraan telah tervalidasi dan teruji sehingga dinyatakan layak, menarik, dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 77-89.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dhari, D. P. W. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Specialist Dialogue Team (SDT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 260-273.
- Diyana, I., & Atok, A. R. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 201-209.
- Ernawati. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Model 4-D pada Materi Getaran Gelombang dan Bunyi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP Negeri 6 Palu. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*, 3(1), 62-71.
- Haglund, R. (2004). Humanistic Mathematics Teaching Can Make a Difference: Using Humanistic Content and Teaching Methods to Motivate Students and Counteract Negative Perceptions of Mathematics. *Humanistic Mathematics Network Journal*, 27(4), 1-18.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91-96.
- Muslimin, Putri, R. I. I., & Somakim. (2012). Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 100-112.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.
- Purwati, R., Hobri, & Fatahillah, A. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat pada Pembelajaran Model Creative Problem Solving. *Jurnal Kadikma*, 7(1), 84-93.
- Putra, F. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas XI*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 1008-1016.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar.

- Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 439-444.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190.
- Susilana, R., & Riyana C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Syauqi, K. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Las Busur Manual di SMK Negeri 1 Sedayu*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tamami, S. (2020). Pengembangan Modul PPKn Berbasis Masalah pada Materi Norma dan Keadilan Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 178-186.
- Yunus, M., Habibi, M. M., & Mawarti, R. A. (2020). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Prestasi Akademik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 122-130.