



# Efektivitas Media *Ludo* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone

Sri Rahma Dani<sup>1\*</sup>, Hasan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bone, Watampone, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 25, 2023

Revised July 30, 2023

Accepted January 31, 2024

Available online February 4, 2024

### Kata Kunci:

Kemampuan Berpikir Kritis,  
Media *Ludo*, Pembelajaran IPA

### Keywords:

*Critical Thinking Skill, Ludo  
Media, Science Learning Results*

This is an open access article under the

HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri  
Bone All rights reserved.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas V MI Nurul Yaqin Lompo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pre-experiment*, khususnya *one group pretest-posttest design*. Lokasi penelitian ini adalah MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Nurul Yaqin Lompo yang berjumlah 26 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Ludo* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada *Uji Paired Sample T-Test* dengan menggunakan bantuan pengolahan data SPSS Versi 22. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Ludo* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

## ABSTRACT

*This research aims to determine the effectiveness of Ludo media in improving students' critical thinking skills in class V science learning MI Nurul Yaqin Lompo. The method used in this study is an experiment with a pre-experiment design, especially one group pretest-posttest design. The location of this study is MI Nurul Yaqin Lompo, Bone Regency. The data collection techniques used are observation and tests. The subjects of this study were class V students of MI Nurul Yaqin Lompo totaling 26 students. The results of this study show that Ludo media is effective in improving students' critical thinking skills in science learning. This can be seen based on the Paired Sample T-Test using the help of SPSS Version 22 data processing. From the results of the study, a significant value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  was obtained. Thus,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. From these results, it can be concluded that Ludo media is effective in improving the critical thinking skills of grade V students of MI Nurul Yaqin Lompo, Bone Regency.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar juga merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dan pengetahuan (Purwanto, 2010).

Pembelajaran IPA merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan di jenjang pendidikan dasar yaitu SD. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik. Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Mata pelajaran Ipa merupakan wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPA yang diajarkan di sekolah bertujuan untuk membekali siswa agar mampu mengembangkan kemampuan observasi dan eksperimentasi serta berpikir kritis (Khaeruddin, 2007).

Kemampuan berpikir kritis merupakan satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini. Pada abad ke-21 peserta didik dituntut untuk mampu menguasai esensial kemampuan yakni kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreatif dan berkomunikasi yang efektif. Berpikir kritis merupakan komponen penting yang harus dimiliki oleh siswa. Karena seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, setiap waktu seseorang dituntut untuk berpikir kritis, tidak hanya menerima sesuatu informasi begitu saja, namun harus bisa memilih informasi yang diterimanya serta mencari sebab akibat dan bukti secara logis (Tambunan, 2021).

Berpikir kritis adalah kegiatan berpikir yang tinggi yang meliputi kegiatan menganalisis, menyintesis, mengenal permasalahan, dan pemecahannya, menyimpulkan dan mengevaluasi (Prameswari et al., 2018). Kemampuan berpikir kritis merupakan hal yang sangat penting dimiliki peserta didik terutama di dalam proses pembelajaran. Karena dengan berpikir kritis peserta didik akan dilatih untuk mengamati keadaan, memunculkan pertanyaan, memecahkan masalah secara tepat dan logis. Peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kritis dapat membantu suatu pertimbangan dengan baik untuk mengambil suatu keputusan (Saputri & Rahayu, 2021; Ramadan, 2024). Namun, kenyataannya penerapan proses belajar mengajar kurang mendorong pada pencapaian kemampuan berpikir kritis terutama pada pembelajaran IPA (Nur, 2019; Nur, 2019). Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah karena pada saat proses pembelajaran guru hanya cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan tidak nampak proses berpikir yang baik (Wahyuni, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MI Nurul Yaqin Lompo bahwa terlihat pada saat proses pembelajaran guru mengajar hanya menggunakan sistem ceramah dan tidak menggunakan variasi media pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa merasa bosan dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya sehingga pada saat guru bertanya hanya sebagian siswa yang menjawab soal dari guru namun mereka memberikan jawaban yang seadanya saja, dan ada juga siswa yang tidak sama sekali mengetahui jawaban pertanyaan yang guru berikan. Jika guru tidak memulai dengan menunjuk peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, maka siswa hanya diam dan cenderung pasif dan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru masih terbatas. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik rendah, terutama pada pembelajaran IPA.

Dari permasalahan tersebut peneliti ingin menggunakan media *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dikarenakan media *Ludo* ini merupakan media yang mudah dilakukan oleh siswa dan dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Kelebihan

media *Ludo* ini dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif berpikir secara kritis karena permainan ini memerlukan ketelitian dalam bermain (Maria, 2021)

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data menggunakan kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Nurmawati, 2014; Sugiyono, 2017).

Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2023, tepatnya di semester genap tahun ajaran 2022/2023 di MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone. Subjek pada penelitian ini yaitu 26 orang siswa dari kelas V. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experiment* dengan desain *One Group Pretest–posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan hasil pengamatan suatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Tes dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan soal pilihan ganda yang terdiri atas 10 butir soal. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis data deskriptif, uji hipotesis, dan uji efektivitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas media *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone, diperoleh hasil bahwa media *Ludo* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji *paired sample t-test* dan uji efektivitas dengan menggunakan *N-Gain* pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Paired Sample t-Test Kemampuan Berpikir Kritis

Pretest dan posttest	Mean	Std. Deviation	T. Tabel	Lower	Upper	T. Hitung	Df	Sig (2-tailed)
	33.077	12.890	2.528	38.283	27. 871	13.084	25	.000

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa dalam kelompok eksperimen  $t \text{ hitung} = 13.084 > t \text{ tabel} = 2.528$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Selain itu, dapat dilihat pada nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $0.000 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hal ini berarti adanya pengaruh media *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA Kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

**Tabel 2.** Uji *N-Gain*

	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
N-gainskor Valid	26	40	100	66.8590
V(listwise)	26			

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan nilai *N-Gain Score* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah sebesar 66.8590 atau 67% berada pada kisaran 56 – 75. Hal itu termasuk dalam

kategori cukup efektif. Penggunaan media *Ludo* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

### **Pembahasan**

*Ludo* berpotensi sebagai permainan untuk mempromosikan keterlibatan siswa, meningkatkan minat serta menciptakan rasa, saling membutuhkan dan kolaborasi dalam setiap kelompok. Bermain telah terbukti memberikan lingkungan yang kuat untuk belajar dan mereka memotivasi anak-anak untuk belajar bahkan mereka yang pada awalnya tidak tertarik pada materi pelajaran atau menganggap konten sebagai yang paling sulit dipahami. Permainan juga dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan berpikir, kolaborasi pemecahan masalah mereka, dan keterampilan spasial, persepsi, dan visualisasi.

Media *Ludo* dalam penelitian ini efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Nurul Yaqin Lompo. Keefektifan tersebut dapat dilihat pada hasil uji paired sample T-Test dan uji efektivitas. Hal ini dilihat pada nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  yang artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $0.000 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Selain itu hasil perhitungan dari N-Gain Score diperoleh nilai rata-rata sebesar 66.8590 atau 67% yang berada pada kisaran 56 – 75 termasuk dalam kategori cukup efektif. Penggunaan media *Ludo* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

Hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang juga meneliti tentang kemampuan berpikir kritis siswa. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Andriyani, dkk (2021) yang menemukan bahwa bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media tematik *Ludo* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPA. Begitupun penelitian Usman, dkk (2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran *Fun Thinker Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *Ludo* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas V MI Nurul Yaqin Lompo. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  yang artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $0.000 > 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Selain itu hasil perhitungan dari N-Gain Score diperoleh nilai rata-rata sebesar 66.8590 atau 67% yang berada pada kisaran 56 – 75 termasuk dalam kategori cukup efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ludo* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA kelas V MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Andriyani, A., Purwandari, S., & Hajron, K. H. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Ludo* Tematik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA. *Borobudur Educational Review*, 1(1), 22-29.
- Baranyai, T., Egri E., & Molnar, A.E. (2019). Developing Preservice Primary School Teachers: Mental Computation Competency by Games. *Acta Didactica Napocensia*, 12(1), 153-164.
- Khaeruddin, dkk. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Konsep dan Implementasinya di Madrasah*. Semarang: Pilar Media.
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Ludo* untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*, 4(1), 30-35.

- Nur, S. (2019). Peranan Lingkungan Fisik yang Kondusif dalam Meningkatkan Kinerja Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 17(1), 582-590, DOI: <https://doi.org/10.30863/ekspose.v17i1.115>
- Nur, S. (2019). Pendekatan Joyful Learning sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) di Madrasah Ibtidaiyah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 16(2), 376-388. DOI: <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i2.98>
- Nurmawati, F. (2014). *Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Kecerdasan Emosional Siswa dalam Proses Pembelajaran PKN*. Disertasi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prameswari, S. W., Suharno, S., & Sarwanto, S. (2018). Inculcate Critical Thinking Skills In Primary Schools. *Social, Humanities, And Educational Studies*, 1(1).
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadan, S. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(01), 19-30. DOI: <https://doi.org/10.46963/mash.v7i01.1396>
- Saputri, M. A., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Discovery Learning terhadap Berfikir Kritis pada Pembelajaran Matematika: Kajian Meta-Analisis. *FONDATIA*, 5(1), 85-94.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, L. O. (2021). Implementasi Pembelajaran Cooperative Learning dan Locus Of Control Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Journal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1051–1061.
- Usman, R., Zakaria, Z., & Basysyar, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Mi Amir Al-Jannah Tippulue dengan Media Fun Thinkers Book. *MARAJA (Madrasah Ibtidaiyah Research Journal)*, 1(2), 56-64. Retrieved from <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/maraja/article/view/5135>
- Wahyuni, S. (2015). Pengembangan bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. In *PROSIDING: Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(6).