

Pengembangan Media *Snake and Ladder Game Mission* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII pada Materi Keberagaman Bangsa Indonesia

Nerpianti Nete*, Siti Awaliyah, Nur Wahyu Rochmadi

Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Corresponding Author: nerpianti.nete.2407128@students.um.ac.id

Dikirim: 27-02-2026; Direvisi: 31-03-2026; Diterima: 05-04-2026

Abstrak: Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila akibat minimnya variasi media pembelajaran interaktif menjadi masalah utama. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Snake and Ladder Game Mission* untuk menguji kelayakan, kemenarikan, serta efektivitasnya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model Borg and Gall yang disederhanakan. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung melalui teknik purposive sampling. Instrumen meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta pretest–posttest untuk mengukur keterampilan berpikir kritis. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan uji N-Gain untuk melihat peningkatan keterampilan. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak oleh ahli media (95%), ahli materi (100%), dan ahli pembelajaran (100%). Uji kemenarikan kelompok kecil memperoleh skor 96,61% dan kelompok besar 91,93% kategori sangat menarik. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor 92,26% kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan skor pretest 65,27 menjadi posttest 81,48 dengan nilai N-Gain 0,45 kategori sedang. Media ini mampu meningkatkan aktivitas diskusi serta memfasilitasi peningkatan kemampuan analisis, interpretasi, dan pengambilan keputusan peserta didik. Dengan demikian, media *Snake and Ladder Game Mission* layak, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMP. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan versi digital guna efisiensi waktu, memperluas subjek penelitian untuk generalisasi, serta mengeksplorasi variabel fasilitasi guru guna mengoptimalkan skor N-Gain.

Kata Kunci: media pembelajaran; snake and ladder game mission; berpikir kritis; pendidikan pancasila.

Abstract: The low critical thinking skills of students in Pancasila Education due to the lack of interactive learning media variations is a major problem. This study aims to develop *Snake and Ladder Game Mission* media to test its feasibility, attractiveness, and effectiveness in improving critical thinking skills of seventh-grade students on the Diversity of the Indonesian Nation material. The study uses Research and Development (R&D) method with a simplified Borg and Gall model. The research subjects consisted of 27 seventh-grade students of SMP Negeri 6 Tana Tidung selected through purposive sampling technique. Instruments included expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, and pretest-posttest to measure critical thinking skills. Data were analyzed using descriptive quantitative methods and N-Gain test. Results showed the media was highly feasible according to media experts (95%), material experts (100%), and learning experts (100%). Attractiveness test obtained scores of 96.61% for small group and 91.93% for large group in the very attractive category. Practicality test by teachers obtained 92.26% in the very practical category. Effectiveness test showed score improvement from pretest 65.27 to posttest 81.48 with N-Gain value of 0.45 in

the moderate category. This media enhances discussion activities and facilitates improvement in students' analysis, interpretation, and decision-making abilities. Therefore, Snake and Ladder Game Mission is feasible, attractive, practical, and effective for Pancasila Education to improve critical thinking skills of seventh-grade students. Future research should develop digital version for time efficiency, expand research subjects for generalization, and explore teacher facilitation variables to optimize N-Gain scores.

Keywords: learning media; snake and ladder game mission; critical thinking; Pancasila education.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang adaptif terhadap dinamika sosial dan perkembangan global. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Sejalan dengan regulasi tersebut, Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menegaskan bahwa tujuan kurikulum adalah mengembangkan kompetensi peserta didik agar memiliki sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, termasuk keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai masalah nyata (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024, 2024).

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi kompleksitas permasalahan sosial, budaya, dan global. Berpikir kritis tidak sekadar kemampuan menjawab soal, tetapi mencakup proses kognitif terstruktur dalam mengonstruksi pengetahuan, mengevaluasi ide, dan mengambil keputusan berbasis bukti secara reflektif dan regulatif (Heard et al., 2025) Sejalan dengan itu, kerangka PACIER mendefinisikan berpikir kritis sebagai kapasitas terintegrasi yang meliputi enam aspek: *problem solving*, analisis, berpikir kreatif, interpretasi, evaluasi, dan penalaran untuk menghasilkan penilaian yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan (Shin et al., 2025). Namun, berbagai indikator keterampilan berpikir kritis menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih perlu diperkuat. Laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa capaian literasi siswa Indonesia masih berada pada level yang mengindikasikan keterbatasan dalam kemampuan analisis dan pemecahan masalah (OECD, 2023). Urgensi penguatan ini semakin kritis mengingat rendahnya kemampuan analisis siswa berpotensi menghambat pembentukan warga negara yang mampu menyikapi keberagaman secara bijak, yang pada akhirnya dapat memicu intoleransi dan konflik sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa penguatan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), keterampilan berpikir kritis memiliki urgensi yang lebih spesifik karena pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan menganalisis persoalan sosial, keberagaman, serta dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara (Winataputra, 2018 ;Winarno, 2020). Namun, dalam praktik pembelajaran di tingkat



Sekolah Menengah Pertama (SMP), pelaksanaan pembelajaran PPKn masih menghadapi berbagai tantangan, terutama pada rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Terutama pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia seringkali masih diajarkan secara deskriptif dan berorientasi pada hafalan konsep, seperti definisi suku, agama, ras, dan antargolongan, tanpa memberikan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk menganalisis persoalan nyata terkait keberagaman di lingkungan sosialnya. Kondisi ini tidak terlepas dari karakter pembelajaran PPKn yang dalam berbagai penelitian masih didominasi pendekatan konvensional berupa ceramah dan hanya mengacu pada buku teks, sehingga proses pembelajaran lebih menekankan penyampaian informasi dibandingkan eksplorasi masalah kontekstual (Sutanto & Murdiono, 2025). (Ariyani et al., 2025) mengatakan bahwa pemanfaatan strategi pembelajaran yang kurang aktif menyebabkan keterlibatan siswa rendah dan berpikir reflektif belum berkembang dengan baik.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMP Negeri 6 Tana Tidung. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru dan peserta didik di SMP Negeri 6 Tana Tidung, diketahui bahwa pembelajaran PPKn masih belum sepenuhnya menarik bagi peserta didik. Sebagian peserta didik menganggap mata pelajaran PPKn cenderung membosankan, kurang variatif, serta lebih menekankan pada aspek hafalan dibandingkan dengan pemahaman dan penalaran. Selain itu, media ajar yang digunakan oleh guru dinilai kurang inovatif dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih adanya peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak aktif dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan, serta kurang terlibat dalam diskusi maupun analisis permasalahan. Bahkan, beberapa siswa terlihat mengobrol saat pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan rendahnya fokus dan minat belajar. Kondisi ini selaras dengan pandangan Sanjaya (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru cenderung menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis karena siswa lebih banyak menerima informasi daripada mengolah dan menganalisisnya. Akibatnya, peserta didik menunjukkan rendahnya partisipasi dalam diskusi serta kesulitan dalam memberikan alasan logis terhadap permasalahan yang diberikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Plass et al., 2015). (Safitri & Marwanto, 2025) menemukan bahwa penggunaan media *game-based learning* secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, termasuk kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Selaras dengan itu, (Fatih et al., 2024) melaporkan bahwa *Science Learning Game (SLG)* berbasis *augmented reality* efektif meningkatkan literasi sains sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Laili et al., 2025) yang menyatakan bahwa *game-based learning* efektif mendorong keterlibatan aktif siswa dan perkembangan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas diskusi dan interaksi dalam proses belajar. Hasil penelitian ini memperkuat landasan empiris bahwa media permainan edukatif dapat digunakan untuk



meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dikembangkan adalah *Snake and Ladder Game Mission*. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Aprilianti et al., 2025; Devi et al., 2025). Media permainan ular tangga yang dikembangkan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa (Maharani & Aeni, 2024). Selain itu, *game snakes and ladders* berbasis *game-based learning* terbukti efektif meningkatkan berpikir kritis siswa (Purnama & Kalkautsar, 2023). Dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan, (Hendra et al., 2024) juga mengembangkan media ular tangga pada materi Pendidikan Kewarganegaraan dan menunjukkan peningkatan keterlibatan serta pemahaman siswa. Selain itu, sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn dan pada materi keberagaman. (Nurlaelasari et al., 2025) menemukan bahwa media ular tangga berbasis game edukasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia. (Kusnadi & Azzahra, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media *game-based learning* dan permainan ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis, namun sebagian besar penelitian-penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau diterapkan pada mata pelajaran selain PPKn. Keunikan penelitian ini terletak pada transformasi mekanik permainan ular tangga yang semula bergantung pada keberuntungan (*luck-based*), menjadi berbasis misi (*mission-based*) yang menuntut penalaran evaluatif. Belum ditemukan pengembangan media *Snake and Ladder Game Mission* yang secara khusus dirancang untuk materi keberagaman bangsa Indonesia pada pembelajaran PPKn kelas VII SMP dengan integrasi kartu misi, tantangan, dan *event* acak yang secara eksplisit berorientasi pada indikator berpikir kritis seperti analisis, evaluasi, dan pemberian alasan. Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk menyediakan media yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga secara sistematis melatih siswa mengambil keputusan logis dalam konteks sosial yang kompleks. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian dalam pengembangan media *Snake and Ladder Game Mission* yang kontekstual dan berorientasi pada indikator berpikir kritis dalam konteks materi keberagaman bangsa Indonesia untuk melatih keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang valid, menarik, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis berupa penguatan desain media permainan berbasis indikator berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn, serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang valid, menarik, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada materi keberagaman bangsa Indonesia. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Tahapan pengembangan meliputi: (1) penelitian dan pengumpulan data melalui analisis kebutuhan dan studi literatur, (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk, (4) validasi ahli (*preliminary field testing*), (5) revisi produk awal, (6) uji coba kelompok kecil (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji kelompok kecil, (8) uji coba kelompok besar (*operational field testing*), serta (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) (Borg & Gall, 1989).

Subjek utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) siswa terdaftar sebagai peserta didik aktif kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung tahun ajaran 2024/2025; (2) siswa telah mempelajari materi dasar terkait Keberagaman Bangsa Indonesia; (3) siswa memiliki kemampuan akademis yang heterogen (tinggi, sedang, dan rendah) berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran PPKn untuk memastikan representativitas respons terhadap media; serta (4) siswa bersedia berpartisipasi dalam seluruh tahapan uji coba penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, subjek pada uji coba kelompok kecil berjumlah 8 siswa, sedangkan pada uji coba kelompok besar melibatkan 27 siswa kelas VII.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran validator (ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran), peserta didik, dan guru mata pelajaran PPKn. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran), angket respons peserta didik dan guru, serta hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis yang kemudian dianalisis dijadikan sebagai dasar dalam upaya perbaikan pengembangan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* melalui analisis kuantitatif deskriptif persentase.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media ajar ini adalah kuesioner berupa angket dan observasi. Adapun rincian instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

Aspek yang Diukur	Instrumen	Data yang Diperoleh	Responden
Analisis kebutuhan	Angket analisis kebutuhan	Kebutuhan observasi awal	Guru PPKn dan peserta didik kelas VII
Kelayakan produk pengembangan	Lembar instrumen validasi ahli media pembelajaran Lembar instrumen	Kevalidan/kelayakan media pembelajaran ahli media Kevalidan/kelayakan media ahli materi pembelajaran Kevalidan/kelayakan media berdasarkan ahli pembelajaran	Ahli Media Ahli Materi Ahli Pembelajaran



	validasi ahli materi Lembar instrumen validasi ahli pembelajaran		
Kemenarikan dan kepraktisan produk yang dikembangkan	Lembar angket respons peserta didik Lembar angket respons guru mata pelajaran PPKn	Respons peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media ajar <i>Snake and Ladder Game Mission</i> Respons guru mata pelajaran terkait media ajar <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	Peserta didik Kelas VII Guru Mata Pelajaran PPKn Kelas VII
Keefektifan produk yaitu keterampilan berpikir kritis (interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi)	Soal esai (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)	Skor hasil tes keterampilan berpikir kritis	Peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan media *Snake and Ladder Game Mission*.

1. Analisis Kelayakan Media

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan:

- \bar{X} = nilai rata-rata
- $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh
- $\sum x_1$ = jumlah skor maksimum

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Interval Nilai	Kategori
80-100	Sangat Layak (Sangat layak digunakan)
60-79	Layak (Dapat digunakan dengan revisi kecil)
40-59	Cukup Layak (Dapat digunakan dengan revisi besar)
0-39	Tidak Layak (Tidak dapat digunakan)

Sumber. Diadaptasi dari (Akbar, 2013).

2. Analisis Kemenarikan/Kepraktisan Media

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan:

- P = kemenarikan/kepraktisan
- $\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh
- $\sum x_1$ = jumlah seluruh skor maksimum

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan atau Kepraktisan Media

Interval Nilai	Kategori
75.01-100	Sangat menarik/Sangat Praktis
50.01-75	Menarik/Praktis
25-50	Kurang Menarik/Praktis
00.00-24.00	Tidak Menarik/Praktis

Sumber. Diadaptasi dari Akbar (2013).



3. Keefektifan Media

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

- N-Gain = nilai peningkatan hasil belajar ternormalisasi
- Skor Pretest = skor hasil tes sebelum penggunaan media
- Skor Posttest = skor hasil tes setelah penggunaan media
- Skor Maksimal = skor ideal maksimum

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Media

Niali N-Gain	Kategori
$\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 - < 0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Sumber. Diadaptasi dari Hake (1998).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang valid, menarik, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada materi keberagaman bangsa Indonesia. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung sebagai dasar pengembangan media ajar *Snake and Ladder Game Mission*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket, *PowerPoint*, dan video pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, menurunnya antusiasme belajar, serta belum optimalnya keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil analisis karakteristik peserta didik melalui angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran PPKn cenderung monoton dan kurang menarik. Siswa menyatakan lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, khususnya dalam menganalisis masalah, mengemukakan pendapat, dan memberikan alasan secara mandiri.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kompetensi esensial, pembelajaran berpusat pada peserta didik, serta penguatan keterampilan berpikir kritis. Materi yang digunakan dalam pengembangan media adalah Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, dengan elemen materi meliputi keberagaman suku, agama, dan ras serta sikap menerima keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat.



Hasil analisis konsep menunjukkan bahwa media yang dikembangkan perlu memuat konsep-konsep inti, yaitu pengertian keberagaman, bentuk-bentuk keberagaman di Indonesia, pentingnya memahami dan menerima keberagaman, serta upaya menjaga persatuan dan kesatuan. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* relevan dan dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta melatih keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Perencanaan (Planning)

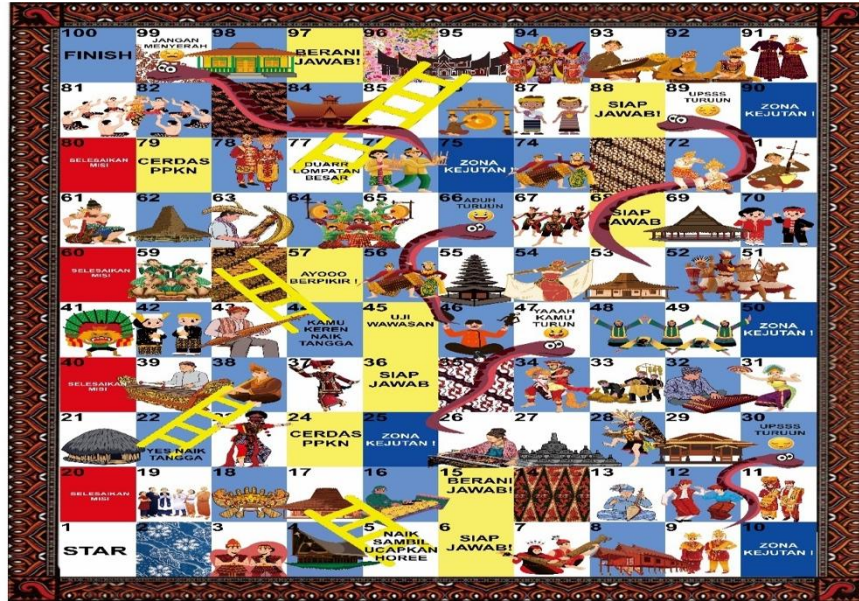
Tahap perencanaan dilakukan setelah peneliti memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung. Informasi tersebut dijadikan dasar dalam merancang media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, keterlibatan peserta didik, serta membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Perencanaan media disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pada tahap ini ditentukan: (a) konsep umum media permainan, meliputi desain papan permainan berukuran 300 cm × 300 cm yang memuat unsur ular, tangga, dan visual keberagaman budaya Indonesia, serta perencanaan kartu permainan berupa kartu misi, kartu tantangan, dan kartu *event* acak yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir dan berpendapat; (b) penyusunan modul ajar; (c) penyusunan bahan ajar; (d) penyusunan soal-soal yang akan dibuat pada kartu soal; dan (e) penyusunan rubrik penilaian berdasarkan jenis kartu.

3. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan draf produk menghasilkan media pembelajaran *Snake and Ladder Game Mission* yang diadaptasi dari permainan tradisional ular tangga dengan muatan edukatif. Media ini dirancang sebagai inovasi pembelajaran PPKn yang mengintegrasikan unsur permainan untuk mendukung keterlibatan aktif dan keterampilan berpikir kritis siswa. Materi yang dimuat adalah Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika untuk kelas VII SMP, yang dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024. Produk utama berupa papan permainan cetak berbahan *vinyl spanduk* berukuran 300 cm × 300 cm yang dapat dimainkan di lantai kelas secara berkelompok, dilengkapi visual keberagaman budaya Indonesia seperti rumah adat, tarian daerah, pakaian tradisional, dan simbol agama. Desain papan terdiri atas kotak bernomor 1–100, ular, tangga, serta kotak khusus yang mencakup kotak tantangan, *event* acak, dan misi, yang berfungsi sebagai pemicu aktivitas diskusi, penalaran, dan pengambilan keputusan siswa.

Draf produk dilengkapi dengan kartu soal. Kartu soal adalah kartu-kartu yang berisi soal yang akan dijawab oleh peserta didik apabila dalam permainan anggota kelompok berada pada kotak tertentu, yaitu kotak berwarna kuning, biru, dan merah. Desain kartu soal ini yaitu: (a) bahan menggunakan kertas *Art Carton* 310 gsm dengan alasan kartunya tebal dan tidak mudah rusak; (b) kartu soal ini berukuran 6,5 cm × 9 cm agar mudah dibaca dengan jelas. Kartu soal terdiri atas kartu tantangan, kartu *event* acak (*polling* dan debat mini), serta kartu misi yang dirancang untuk mendorong siswa mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah secara kontekstual.





Gambar 1. Papan Media Snake and Ladder Game Mission



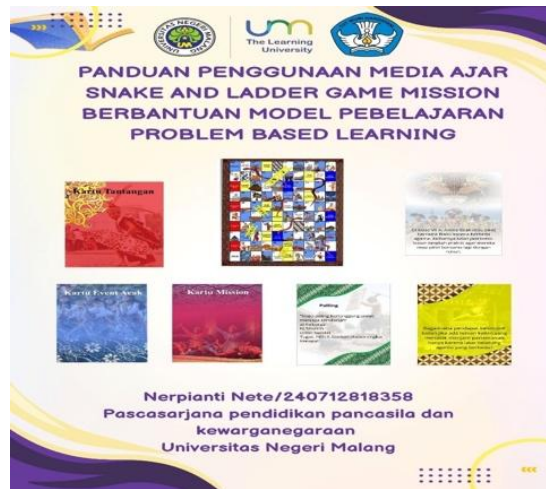
Gambar 2. Kartu Tantangan, Kartu Misi, Kartu Event Acak

Media juga dilengkapi dadu berukuran besar agar mudah digunakan dalam pembelajaran kelas. Dadu berbentuk kubus 6 sisi berukuran besar agar mudah terlihat. Berikut spesifikasi fisiknya: (a) berbentuk kubus dengan ukuran 15 cm × 15 cm cukup besar agar mudah dilihat dan digunakan; (b) bahan yang digunakan dalam pembuatan dadu ini yaitu styrofoam di bagian dalam, karton *hardboard* berbahan dasar kertas menyerupai triplek untuk membuat rangkanya, bagian luarnya terdapat lapisan busa tipis karena ringan, mudah dilempar, dan tidak berbahaya bagi peserta didik. Untuk lapisan luar menggunakan *flexi* yaitu bahan yang biasa digunakan untuk mencetak spanduk atau laminasi anti air agar tahan lama dan tidak mudah rusak.



Gambar 3. Dadu

Untuk mendukung implementasi pembelajaran, disusun panduan penggunaan media yang memuat petunjuk penggunaan media yang dapat dilakukan selama dua kali pertemuan.



Gambar 4. Panduan Penggunaan Media Ajar *Snake and Ladder Game Mission* Tampak Depan

Adapun hal-hal yang terdapat dalam petunjuk penggunaan media *Snake and Ladder Game Mission* ini yaitu: (1) Pendahuluan, (2) Deskripsi produk media *Snake and Ladder Game Mission*, (3) Langkah-langkah penggunaan media *Snake and Ladder Game Mission*, dan (4) Rubrik Penilaian. Panduan penggunaan media *Snake and Ladder Game Mission* bertujuan untuk memudahkan pengguna saat memakai media *Snake and Ladder Game Mission* secara mandiri di dalam proses kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran PPKn kelas VII secara mandiri.

Setelah draf produk selesai dikembangkan, media selanjutnya memasuki tahap uji validitas oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebagai dasar penentuan kelayakan sebelum tahap uji coba.

4. Analisis Data Validasi Produk

Analisis data validasi produk berdasarkan angket yang telah diisi oleh validator ahli media, ahli materi pembelajaran, dan ahli pembelajaran. Data yang ditulis merupakan hasil analisis data kuantitatif berupa skor penilaian dan data kualitatif berupa masukan dan saran dari setiap validator ahli. Validasi para ahli ini dilakukan untuk melihat kelayakan atau kevalidan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media *Snake and Ladder Game Mission* divalidasi oleh ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Kemudian, hasil dari validasi media tersebut digunakan sebagai dasar untuk dilakukan revisi dan penyempurnaan sebelum dilakukannya uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli.

Tabel 5. Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli

No.	Validasi Ahli	Nilai Persentase	Kategori
1	Ahli Media	95,75	Sangat Layak
2	Ahli Materi	100	Sangat Layak
3	1. Ahli Pembelajaran tentang media	100	Sangat Layak
	2. Ahli Pembelajaran Tentang Modul Ajar/RPP	100	Sangat Layak

Sumber. Diadaptasi dari Akbar (2013).

Berdasarkan Tabel 5 di atas, hasil validasi ahli media memperoleh nilai yaitu 95,75%. Berdasarkan kriteria kelayakan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ajar *Snake and Ladder Game Mission* layak dan memenuhi standar untuk diimplementasikan di dalam kelas. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan komentar berupa tanggapan yang positif terhadap media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang dikembangkan. Tanggapan tersebut secara umum menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk dilanjutkan pada tahap penelitian. Melalui tanggapan ahli media ini, maka media ajar *Snake and Ladder Game Mission* dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai yaitu 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media ajar *Snake and Ladder Game Mission* sangat layak dan memenuhi standar untuk diimplementasikan di dalam kelas. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan komentar berupa tanggapan yang positif terhadap media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang dikembangkan. Tanggapan tersebut secara umum menyatakan bahwa materi dalam media dapat digunakan untuk dilanjutkan pada tahap penelitian.

Hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh nilai 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ajar *Snake and Ladder Game Mission* sangat layak dan siap diujicobakan di dalam kelas. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan data kualitatif berupa tanggapan yang positif terhadap media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang dikembangkan. Tanggapan tersebut secara umum yaitu perlu diperhatikan sintaks pada model pembelajaran yang dipilih dan penempatan penggunaan media pada proses pembelajaran.

Hasil penilaian validasi ahli pembelajaran terhadap modul ajar memperoleh nilai 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul ajar untuk penerapan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* sangat layak dan telah tervalidasi untuk diimplementasikan di dalam pembelajaran. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan data kualitatif berupa tanggapan yang positif terhadap media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang dikembangkan. Tanggapan tersebut secara umum yaitu redaksional perlu lebih diperhatikan dan tujuan pembelajaran harus berurutan, misalnya dari tingkat kognitif rendah (C1) hingga tinggi (C4), tidak terbalik.

5. Revisi Hasil Validasi

Tabel 6. Perbaikan Berdasarkan Saran dari Ahli Pembelajaran

No.	Saran	Perbaikan
1.	Redaksional pada modul ajar perlu diperbaiki agar lebih jelas dan mudah dipahami	Redaksional kalimat pada modul ajar, kartu misi, dan intruksi permainan telah diperbaiki guna meningkatkan keterbacaan dan kejelasan.
2.	Tujuan pembelajaran harus di susun secara beurututan berdasarkan tingkat kognitif	Tujuan pembelajaran telah disusun ulang sesuai dengan level kognitif yang benar sesuai taksonomi revisi bloom



3.	Sintak model pembelajaran (PBL) harus diperhatikan agar sesuai dengan karakteristik dan langkah-langkah model	Sintak pada model pembelajaran PBL telah direvisi sesuai dengan sintak PBL yaitu 1). Orientasi masalah, 2). Organisasi siswa, 3). Penyelidikan, 3). Pengembangan dan penyajian hasil, 4). Analisis, dan 5). Evaluasi proses pemecahan masalah
4.	Penempatan penggunaan media dalam kegiatan inti harus diperjelas.	menambahkan penjelasan lebih terstruktur mengenai waktu dan tahap penggunaan media, terutama pada kegiatan inti, sehingga alur pembelajaran menjadi lebih logis, runtut, dan mudah diikuti.

Sumber. Data olahan peneliti (2025).

6. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui kemenarikan media ajar *Snake and Ladder Game Mission* yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di SMP Negeri 6 Tana Tidung kepada kelas VII yang berjumlah 8 peserta didik. Hasil dari kemenarikan media *Snake and Ladder Game Mission* ini dilihat dari angket lembar respons peserta didik yang telah diberikan kepada peserta didik. Hasil dari uji coba kelompok kecil disajikan data sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Angket Kemenarikan Media *Snake and Ladder Game Mission*

No.	Aspek/Indikator	Hasil Nilai	Kategori
1.	Kejelasan Media <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	96,87	Sangat Menarik
2.	Kemenarikan Media <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	96,87	Sangat Menarik
3.	Keefektifan Media <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	96,87	Sangat Menarik
4.	Kemudahan Media <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	95,83	Sangat Menarik
Total Rata-rata		96,61	Sangat Menarik

Sumber. Data olahan peneliti (2025).

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis angket kemenarikan Media *Snake and Ladder Game Mission* pada uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil penilaian uji kemenarikan terhadap media ajar *Snake and Ladder Game Mission* memperoleh skor rata-rata 96,61%. Berdasarkan kriteria kemenarikan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Snake and Ladder Game Mission* menarik, layak, dan mudah digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

Pada akhir uji coba media ajar *Snake and Ladder Game Mission* pada kelompok kecil, ada beberapa peserta didik menyampaikan tanggapan terkait penggunaan media *Snake and Ladder Game Mission*. Secara umum, respons peserta didik sangat positif. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *Snake and Ladder Game Mission* ini sangat bagus, menarik, sangat baik, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Pada akhir uji coba media ajar *Snake and Ladder Game Mission* pada kelompok kecil, ada beberapa peserta didik menyampaikan tanggapan terkait penggunaan media *Snake and Ladder Game Mission*. Secara umum, respons peserta didik sangat positif. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *Snake and Ladder Game Mission* ini sangat bagus, menarik, sangat baik, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan membuat mereka lebih bersemangat, terutama ketika aktivitas dilakukan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas, semangat belajar, dan keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat (Mulyawati & Windiyani, 2020). Melalui permainan ini, peserta didik memperoleh ruang untuk berinteraksi, bekerja sama, serta berdiskusi



dalam menyelesaikan setiap soal yang ada pada kartu soal, yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif (Firnanda & Afifah, 2025)

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Penyempurnaan produk berdasarkan kritik dan saran dari peserta didik subjek uji coba kelompok kecil. Kritik dan saran dari peserta didik merupakan acuan dalam merevisi media *Snake and Ladder Game Mission*. Setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung, peneliti tidak mendapati saran dan kritik dari peserta didik. Sehingga, media tidak perlu direvisi dan dapat diujicobakan pada kelompok besar.

8. Penyajian Data Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk melihat bagaimana media *Snake and Ladder Game Mission* berfungsi ketika digunakan dalam skala yang lebih luas. Uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk menguji kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan dari media *Snake and Ladder Game Mission*. Pada tahap ini, media *Snake and Ladder Game Mission* diujicobakan pada kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung. Peserta didik yang menjadi subjek uji coba ini yaitu satu kelas VII yang berjumlah 27 peserta didik. Berikut merupakan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Uji Kemenarikan Kelompok Besar

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Kemenarikan *Media Snake and Ladder Game Mission* Kelompok Besar

No.	Aspek/Indikator	Hasil Nilai	Kategori
1.	Kejelasan <i>Media Snake and Ladder Game Mission</i>	91,20	Sangat Menarik
2.	Kemenarikan <i>Media Snake and Ladder Game Mission</i>	94,21	Sangat Menarik
3.	Keefektifan <i>Media Snake and Ladder Game Mission</i>	91,29	Sangat Menarik
4.	Kemudahan <i>Media Snake and Ladder Game Mission</i>	91,04	Sangat Menarik
Total Rata-rata		91,93	Sangat Menarik

Sumber. Data olahan peneliti (2025).

Berdasarkan Tabel 8, hasil analisis angket kemenarikan media *Snake and Ladder Game Mission* pada uji coba kelompok besar menunjukkan hasil penilaian uji kemenarikan terhadap media ajar *Snake and Ladder Game Mission* memperoleh skor rata-rata 91,93. Berdasarkan kriteria kemenarikan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Snake and Ladder Game Mission* menarik, layak, dan mudah digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Secara umum, respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Snake and Ladder Game Mission* menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Peserta didik menilai bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tampilan yang baik, menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media permainan membuat mereka lebih bersemangat, terutama ketika aktivitas dilakukan secara berkelompok.

b. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media Snake and Ladder Game Mission oleh Guru PPKn

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Kepraktisan *Media Snake and Ladder Game Mission*

No.	Aspek/Indikator	Hasil Nilai	Kategori
1.	Kemudahan <i>Media Snake and Ladder Game Mission</i>	89,28	Sangat Praktis



2.	Kejelasan dan kelayakan Media <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	100	Sangat Praktis
3.	Kemenarikan Media <i>Snake and Ladder Game Mission</i>	87,5	Sangat Praktis
Total Rata-rata		92,26	Sangat Praktis

Sumber. Data olahan peneliti (2025)

Uji kepraktisan media *Snake and Ladder Game Mission* dilakukan oleh guru PPKn kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung. Hasil analisis dari uji kepraktisan media ini mendapatkan nilai 92,26. Berdasarkan kriteria kepraktisan media yang diadaptasi dari Akbar (2013), skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar *Snake and Ladder Game Mission* tersebut layak dan mudah digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

c. Hasil Analisis Uji Efektivitas Media Pembelajaran Snake and Ladder Game Mission

Uji efektivitas media dilakukan untuk mengetahui keefektifan media ajar *Snake and Ladder Game Mission*, yaitu sejauh mana penggunaan media *Snake and Ladder Game Mission* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan media ini adalah berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai atau media belum digunakan dalam proses pembelajaran, sementara itu *posttest* dilakukan ketika proses pembelajaran telah selesai atau setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Soal yang digunakan sebanyak 10 butir soal esai yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis, meliputi kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, mengevaluasi permasalahan, memberikan alasan atau argumen, serta merumuskan solusi atau kesimpulan secara logis dan kontekstual. Adapun data dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat dipaparkan pada tabel berikut ini.

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung, hasil *pretest* dengan jumlah 27 siswa mendapatkan skor jumlah sekitar 1.762,5. Sementara itu, hasil *posttest* dengan jumlah 27 siswa mendapatkan skor jumlah sebesar 2.200. Berdasarkan nilai *pretest* yaitu sebesar 1.762,5 dengan jumlah skor rata-rata nilai perolehan hasil *pretest* yaitu sebesar 65,27, sedangkan nilai *posttest* yaitu sebesar 81,11. Berdasarkan nilai tersebut dinyatakan bahwa ada peningkatan dari *pretest* dan *posttest*.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi *Pretest*

No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	86-100	0	0%
2.	Sedang	75-85	5	18,52%
3.	Rendah	<75	22	81,48%
Jumlah			27	100%
Nilai Tertinggi		85		
Nilai Terendah		50		
Nilai Rata-rata		65,27		

Sumber. Data olahan peneliti (2025).

Berdasarkan Tabel 10 terkait uji coba kelompok besar yang berjumlah 27 peserta didik, diperoleh hasil keterampilan berpikir yakni sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 18,52% mendapatkan kategori sedang, dan 22 peserta didik dengan persentase 81,48% mendapatkan kategori rendah. Nilai tertinggi dari hasil *pretest* ini adalah 85, nilai terendah adalah 50, dan nilai rata-rata dari hasil *pretest* adalah 65,27.



Tabel 11. Distribusi Frekuensi *Posttest*

No.	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	86-100	7	25,93%
2.	Sedang	75-85	16	59,26%
3.	Rendah	<75	4	14,81%
Jumlah			27	100%
Nilai Tertinggi		92,5		
Nilai Terendah		70		
Nilai Rata-rata		81,11		

Sumber. Data olahan peneliti (2025).

Berdasarkan Tabel 11 terkait uji coba kelompok besar yang berjumlah 27 peserta didik, diperoleh hasil keterampilan berpikir kritis yakni sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 25,93% mendapatkan kategori tinggi, 16 peserta didik dengan persentase 59,26% mendapatkan nilai kategori sedang, dan 4 peserta didik dengan persentase 14,81% mendapatkan nilai kategori rendah. Nilai tertinggi dari hasil *posttest* ini adalah 92,5, nilai terendah adalah 70, dan nilai rata-rata dari hasil *posttest* adalah 81,11. Berdasarkan nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 65,27 sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 81,11, terlihat adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media ajar *Snake and Ladder Game Mission*. Peningkatan tersebut tercermin pada kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan, menganalisis situasi, serta merumuskan solusi atau kesimpulan yang lebih logis sesuai dengan indikator keterampilan berpikir kritis.

Selanjutnya, untuk memastikan perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistik, dilakukan uji normalitas distribusi data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan IBM SPSS *Statistic*. Berikut ini merupakan hasil analisis normalitas data *pretest* dan *posttest*, sebagaimana yang terdapat pada Tabel 11.

Tabel 12. Data Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.118	27	.200*	.951	27	.230
Posttest	.115	27	.200*	.959	27	.358

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 12. data hasil uji normalitas terhadap data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada *pretest* adalah 0.230 dan nilai signifikan pada *posttest* adalah 0.358. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, data penelitian ini selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statisti parametrik, yaitu uji *paired sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil test keterampilan berpikir kritis peserta didik antara nilai *pretest* dan *posttest*

Tabel 13. Data Hasil Paired sample Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pretest	65.278	27	9.6659	1.8602
	Nilai Postet	81.111	27	6.6986	1.2892



Berdasarkan tabel 13 yang data *paired sample statistics*, diperoleh bahwa nilai rata-rata (mean) dari hasil pretest adalah 65.278, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 81.111. Jumlah responden yang terlibat sebagai sampel penelitian sebanyak 27 peserta didik. Adapun nilai standar *deviation pretest* adalah 9.6659 sementara *posttest* adalah 6.6986. Selain itu, nilai *standart error mean* untuk *pretest* tercatat sebesar 1.8602 dan untuk *posttests* sebesar 1.2892. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan anatara hasil *pretest* dan *posttest*, data tersebut dianalisis lebih lanjut menggunakan uji *paired sample t-test* yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 14. Hasil Paired Sample t Test

		Paired Samples Test						Significance		
		Paired Differences				t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference						
				Lower	Upper					
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Postet	15.8333	5.3709	1.0336	-17.9580	13.7087	-15.318	26	<,001	<,001

Pedoman pengambilan keputusan pada hasil paired samples t-test berdasarkan nilai signifikan (Singgih Santoso, 2017) menyatakan bahwa apabila nilai signifikan (sig.2-tailed) < 0,05 Ho ditolak dan Ha diterima, sedangkan apabila nilai signifikan (sig.2-tailed) >0,05 Ha ditolak Ho diterima. Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.16, nilai signifikansi (sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah < ,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan anatara nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media ajar *snake and ladder game mission*. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti mampu membeikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 15. Hasil Perhitungan N-Gain

Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Interpretasi/ Mengidentifikasi Masalah	65	80,87	0,45	Sedang
Menganalisis Masalah	64,75	80,5	0,44	Sedang
Evaluasi/ Mengemukakan Argumen	63,75	79,5	0,43	Sedang
Memberikan Kesimpulan	70,75	85,5	0,50	Sedang
Memberikan Solusi	61,25	78,5	0,44	Sedang
Nilai Rata-Rata N-Gain			0,45	Sedang

Sumber. Data olahan peneliti (2025)

Selain dilakukan uji statistik inferensial menggunakan *uji paired sampel t-test*, keefektifan media pembelajaran juga dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media ajar *Snake and Ladder Game Mission*.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain terhadap nilai pretest dan posttest peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tana Tidung, diperoleh nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,45. Mengacu pada kriteria N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.



Hasil ini menunjukkan bahwa media ajar *Snake and Ladder Game Mission* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Peningkatan nilai terutama terjadi pada peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah, sehingga penggunaan media berbasis permainan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Tahap penyempurnaan produk akhir dilakukan dengan mempertimbangkan masukan yang diperoleh dari peserta didik sebagai subjek uji coba pada kelompok besar. Berbagai tanggapan, baik berupa kritik maupun saran dari peserta didik, dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan terhadap media *Snake and Ladder Game Mission*. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada siswa kelas VII SMPN 6 Tana Tidung, tidak ditemukan adanya kritik maupun saran dari peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Snake and Ladder Game Mission* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *Snake and Ladder Game Mission* yang dirancang untuk mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan utama menunjukkan bahwa media ini secara konseptual dan praktis mampu menjadi katalisator dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Berbeda dengan media konvensional yang cenderung berfokus pada transfer pengetahuan kognitif tingkat rendah, media ini mengonstruksi lingkungan belajar di mana siswa dipaksa untuk memproses informasi, mengevaluasi situasi, dan mengambil keputusan secara logis melalui mekanisme permainan.

Mekanisme permainan dalam *Snake and Ladder Game Mission* dirancang secara spesifik untuk menstimulasi indikator berpikir kritis secara menyeluruh. Kartu soal yang berisi studi kasus keberagaman bangsa Indonesia menuntut siswa melakukan interpretasi dan analisis terhadap situasi sosial yang disajikan. Siswa tidak hanya diminta menjawab benar atau salah, tetapi memahami konteks masalah yang ada. Selanjutnya, kartu misi dan tantangan mendorong siswa untuk melakukan evaluasi terhadap berbagai opsi solusi sebelum menentukan langkah permainan. Proses ini sejalan dengan temuan (Li et al., 2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui mediasi keterlibatan belajar. Selain itu, fitur diskusi kelompok dan debat mini dalam permainan memfasilitasi indikator eksplanasi dan inferensi, di mana siswa harus mampu mengartikulasikan alasan di balik keputusan mereka dan menyimpulkan dampak dari tindakan yang diambil dalam konteks keberagaman.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui media ini juga didukung oleh unsur motivasi intrinsik yang dibangun melalui elemen gamifikasi. Adanya sistem poin, misi, dan interaksi sosial dalam permainan menciptakan keterlibatan (*engagement*) yang lebih dalam dibandingkan pembelajaran konvensional. (Sailer & Homner, 2020) dalam meta-analisisnya menegaskan bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan dan umpan balik langsung dapat meningkatkan motivasi belajar yang berimplikasi positif pada pencapaian kompetensi kompleks seperti berpikir kritis.



Dalam konteks ini, kesenangan yang dirasakan siswa bukan sekadar hiburan, melainkan kondisi psikologis yang mendukung keterbukaan kognitif untuk menerima tantangan berpikir. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Fitriyadi & Wuryandani, 2021) yang menemukan bahwa permainan edukatif secara signifikan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena mengurangi kecemasan siswa dalam mengungkapkan pendapat dan berargumen.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi misi berpikir kritis dalam permainan papan tradisional yang dimodifikasi. Penelitian sebelumnya oleh (Irvan & Marwan, 2023) mengembangkan media ular tangga digital untuk meningkatkan minat belajar ekonomi, namun fokus utamanya masih pada aspek afektif (minat) bukan pada keterampilan berpikir kritis secara eksplisit. Demikian pula, penelitian Purba (2025) membandingkan efektivitas permainan tradisional dan modern untuk berpikir kritis, namun tidak secara spesifik mengintegrasikan konten Pendidikan Pancasila atau materi keberagaman bangsa Indonesia. Media *Snake and Ladder Game Mission* mengisi kekosongan tersebut dengan menyorot indikator berpikir kritis secara eksplisit melalui desain kartu misi yang menuntut penalaran evaluatif dalam konteks sosial-humaniora. Hal ini sejalan dengan Van der Linden et al. (2024) yang menyarankan bahwa efektivitas permainan pendidikan sangat bergantung pada keselarasan antara mekanik permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP dapat dioptimalkan melalui pendekatan *game-based learning* yang terstruktur. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan dinamika kelas yang demokratis, di mana siswa belajar menghargai perbedaan pendapat melalui mekanisme diskusi dalam permainan. Namun, perlu diperhatikan bahwa efektivitas media ini sangat bergantung pada fasilitasi guru dalam mengelola diskusi pasca-permainan untuk memastikan refleksi kritis terjadi. Secara keseluruhan, *Snake and Ladder Game Mission* menawarkan alternatif solusi pedagogis yang relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, di mana kemampuan analisis dan pengambilan keputusan menjadi kunci dalam menghadapi kompleksitas keberagaman bangsa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media ajar *snake and ladder game mission* layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII pada materi *Keberagaman Bangsa Indonesia*. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang berada pada kategori sangat layak, sementara itu uji kemenarikan dan kepraktisan juga memberikan respon positif dari peserta didik dan guru terhadap kemudahan penggunaan serta daya tarik media dalam mendukung pembelajaran aktif yang mendapatkan kategori sangat menarik dan praktik.

Pengembangan media *snake and ladder game mission* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terlihat dari kenaikan skor hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah penggunaan *media snake and ladder game mission*, aktivitas peserta didik selama pembelajaran yang menunjukkan peningkatan kemampuan menganalisis, memberikan alasan, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,45 dalam kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi permainan berbasis misi dan



pemecahan masalah mampu memfasilitasi kemampuan analisis, interpretasi, dan pengambilan keputusan siswa secara bertahap. Dengan demikian, *snake and ladder game mission* dapat diposisikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis pada jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji implementasi media pada sampel yang lebih luas serta mengembangkan versi digital untuk memperluas akses penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Aprilianti, T. D., Cusna, C. A., & Izzah, A. N. L. (2025). *Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Mi Al Ma' Sum Jepon Blora*. 5(4), 534–542.
- Ariyani, A., Suryaningi, & Pardosi, J. (2025). *Faktor Faktor Dan Upaya Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Ppkn Di Tingkat SMP*. Vol. 4, No(e-ISSN: 2964-0962), 387–391. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/seikat.v4i3.1643>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational research an introduction (5th ed.)*. Longman, New York, 1989. https://adams.marmot.org/Record/.b17691278?utm_source=chatgpt.com
- Devi, N. L. P. I. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi*. 5, 456–466. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1415>
- Ennis, R. H. (2016). Critical thinking assessment. University of Illinois. <https://scholar.google.com/scholar?q=Ennis+critical+thinking+education>
- Facione, P. A. (2015). Critical thinking: What it is and why it counts. Insight Assessment.
- Fatih, M., Alfi, C., & Muqtafa, M. A. (2024). *Science Learning Game (SLG) Based on Augmented Reality Enhances Science Literacy and Critical Thinking Students Skills*. 10(2), 973–981. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.6107>
- Firnanda, A., & Afifah, N. (2025). *Innovative Use of Tangga Cerdas Media in Teaching Poetry Writing to Eleventh-Grade Students at MA Plus Nurul Ilmi*. 2(1), 34–46.
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). *Is educational game effective in improving critical thinking skills? Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 107–117. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>.
- Hasrini, Ihsan, & Jannah, M. (2025). The influence of the PBL (Problem Based Learning) model assisted by the snakes and ladders game on the critical thinking skills of fifth grade civics students at SDN Inpres Kambilo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 9(5), 3900–3909.
- Heard, J., Teo, I., Heard, J., Scoular, C., Duckworth, D., Ramalingam, D., & Teo, I. (2025). *Critical thinking : Skill development framework* (2nd editio). Australian



Council for Educational Research. <https://doi.org/https://doi.org/10.37517/978-1-74286-752-6>

- Hendra, H., Ramadhan, N., Hariati, E., & Muhammad Fani Prayogi. (2024). *Development of Pancasila Snakes and Ladders Game Media in PPKn Learning for Grade IV Students Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pancasila dalam Pembelajaran PPKn untuk Siswa Kelas IV*. 7(2), 67–82.
- Irvan, P. A., & Marwan. (2023). *Snake and Ladder : A Learning Media Digital*. roceedings of the 9th PICEEBA International Conference. Atlantis Press International BV. <https://doi.org/10.2991/978-94-6463-158-6>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya*. 12(2). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/9526/3154>
- Laili, H. N., Ni, M., & Amalia, N. F. (2025). *Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*. 13, 397–404.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). *The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Lu, Z., Chiu, M. M., Cui, Y., & Mao, W. (2023). Effects of game-based learning on students' computational thinking: A meta-analysis. *Journal of Educational*
- Maharani, M. P., & Aeni, K. (2024). *Artificial Intelligence-Based Snakes and Ladders Game Media to Improve the Learning Outcome of Elementary School Students*. 8(4), 664–674.
- Mulyawati, Y., & Windiyani, T. (2020). *The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Student s ' Learning Outcomes*. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3(2), 182-191.
- Nurlaelasari, F., Anjarini, T., & Suyoto. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Game Edukasi Pada Materi Kergaman Budaya Indonesia Kelas IV di SD Negeri Keburusan*. 11.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of Game-Based Learning*. 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Purba, R. T., & Boentolo, F. (2025). The Effects of Game Type (Traditional Vs. Modern) on Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1769–1777.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). *Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA*. 05(04), 11301–11308.



- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Safitri, R. R., & Marwanto, E. (2025). *The Effect of Game-Based Learning Media with Problem-Based Learning Model on Self-Regulated Learning and Critical Thinking Skills*. 23(2), 111–122.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning : a Meta-analysis*. 77–112.
- Shin, H. J., Li, S., Ryoo, J. H., von Davier, A., Lubart, T., & Khalil, S. (2025). The Nature and Measure of Critical Thinking: The PACIER Framework and Assessment. *Journal of Intelligence*, 13(9), 113. <https://doi.org/10.3390/jintelligence13090113>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sutanto, Z. A., & Murdiono, M. (2025). *Strengthening Critical Thinking Skills in Civics Education through the Application of the Socrates Seminar Learning Model*. 30, Number(1829-877XE-ISSN: 2685-9033). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v30i02.97319>
- Winarno. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan: Konsep Dasar, Proses Pembelajaran, dan Penilaian*.
- Winataputra, U. S. (2018). *Pendidikan kewarganegaraan: Refleksi historis, epistemologis, dan praksis*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- van derLinden, A., Meulenbroeks, R. F., & van Joolingen, W. R. (2024). Learning Newtonian mechanics with an intrinsically integrated educational game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(4), 1500-1510. <https://doi.org/10.1111/jcal.12966>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>

