Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Games Snake Ladder terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Justika Ainun Mufti[1], Dadang Sundawa [2] , Erlina Wiyanarti [3]
[1, 2, 3]Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[1]justika998@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Games* Snake Ladder terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama, serta mengevaluasi keterlaksanaan model tersebut dalam pembelajaran IPS. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa akibat pembelajaran konvensional yang masih mendominasi di sekolah. Model PBL dikenal mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, namun seringkali belum dilengkapi dengan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, permainan *Games* Snake Ladder digunakan sebagai media pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan siswa kelas IX SMP YAS Bandung yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian terdiri dari tes keterampilan berpikir kritis, angket minat belajar siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan model. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis, serta peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa model ini terlaksana dengan baik dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, integrasi model PBL dan media *Games* Snake Ladder terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan rendahnya keterlibatan dan keterampilan berpikir siswa di kelas.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Games Snake Ladder*, Berpikir Kritis, Minat Belajar, Pembelajaran IPS.

Pendahuluan

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa ((Azis, 2018;Hartini, 2017) Namun, sebagian besar studi hanya menekankan pada penerapan model tanpa mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik secara emosional dan visual. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dalam konteks pembelajaran IPS, yang sering dianggap monoton oleh siswa, kehadiran media permainan edukatif dapat menjadi strategi untuk meningkatkan minat sekaligus mempertajam kemampuan berpikir kritis

Salah satu media yang potensial namun belum banyak diteliti dalam integrasi dengan *Problem Based Learning* adalah *Games* Snake Ladder. Media ini mampu menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga dapat merangsang motivasi belajar serta menciptakan

interaksi yang aktif antar siswa. Meskipun ada beberapa penelitian yang menyatakan bahwa *Games* Snake Ladder mampu meningkatkan motivasi belajar (Pratiwi, 2018), masih sangat terbatas penelitian yang mengkaji dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, terutama jika digunakan dalam kerangka model PBL. Di samping itu, penelitian serupa juga belum banyak diterapkan pada mata pelajaran IPS tingkat SMP dengan fokus pada peningkatan dua aspek sekaligus: berpikir kritis dan minat belajar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut.

Hasil survei nasional yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan (Puspendik, 2022) menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi dan berpikir kritis siswa SMP Indonesia masih berada pada kategori sedang, dengan hanya 35% siswa yang mampu menganalisis informasi secara mendalam dan memberikan argumen logis. Dalam konteks pembelajaran IPS, rendahnya keterampilan berpikir kritis sering kali disebabkan oleh dominannya metode ceramah yang berfokus pada hafalan materi, sehingga siswa kurang terlatih untuk mengkaji isu-isu sosial secara analitis. Selain itu, studi oleh Hidayati dan Wibowo (2022) mengungkapkan bahwa minat belajar IPS pada jenjang SMP tergolong rendah, ditandai dengan tingkat partisipasi aktif siswa di kelas yang hanya mencapai 40%. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mendorong penguasaan konsep, tetapi juga membangkitkan keterlibatan emosional dan motivasi siswa.

Di Indonesia, pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi tantangan yang cukup signifikan. Hasil survei PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam literasi membaca dan sains berada di bawah rata-rata OECD, yang mengindikasikan rendahnya keterampilan berpikir kritis dalam memahami dan memecahkan permasalahan sosial. Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023) juga mengungkapkan bahwa hanya sekitar 35% siswa SMP yang menunjukkan minat tinggi dalam pembelajaran IPS. Rendahnya minat ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hafalan dan kurang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan kurang terlatih untuk menganalisis masalah sosial secara mendalam. Secara teoretis, integrasi model Problem Based Learning (PBL) dengan media permainan seperti Snake Ladder sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, di mana proses belajar terjadi secara optimal ketika siswa terlibat aktif dalam kegiatan yang bermakna dan berada pada zona perkembangan proksimal mereka. Snake Ladder, yang dimodifikasi menjadi media edukatif, memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (experiential learning) sambil membangun pengetahuan secara kolaboratif. Misalnya, dalam sebuah kelas IPS, guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk memainkan Snake Ladder dengan pertanyaan-pertanyaan yang terkait materi interaksi sosial. Setiap kali siswa menjawab dengan benar, mereka maju pada papan permainan; jika salah, mereka harus berdiskusi untuk menemukan jawaban yang tepat. Aktivitas ini tidak hanya menghidupkan suasana belajar, tetapi juga mendorong siswa mengajukan pertanyaan kritis, mempertahankan argumen, dan mengaitkan materi dengan situasi nyata. Dengan demikian, media permainan ini dapat menjadi jembatan antara tujuan kognitif PBL dan peningkatan motivasi belajar yang bersifat afektif.

Seiring berkembangnya pendekatan pembelajaran abad ke-21, berbagai studi mulai menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa sebagai indikator keberhasilan pendidikan. Studi oleh (Fadhillah et al., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis refleksi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa IPS secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh (Wijayanto et al., 2020) yang menemukan bahwa pendekatan berbasis analisis isu sosial mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun argumen dan mengevaluasi berbagai sudut pandang. Dalam konteks yang sama, Hartini (2017) juga

Copyright © 2025 The Author(s)

menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Studi-studi ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan kolaboratif sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Namun, sebagian besar studi tersebut masih terbatas pada penggunaan model PBL secara murni tanpa mempertimbangkan integrasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasional siswa. Dalam praktiknya, tantangan terbesar yang dihadapi guru bukan hanya memilih model pembelajaran yang tepat, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik. Studi oleh Pratiwi (2018) menemukan bahwa penggunaan media permainan edukatif seperti *Snake Ladder* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Akan tetapi, penelitian tersebut belum mengkaji aspek keterampilan berpikir kritis secara mendalam, dan lebih menekankan pada aspek motivasional. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk mengembangkan studi yang menggabungkan keunggulan PBL dengan kekuatan media permainan edukatif guna mendorong dua capaian sekaligus: berpikir kritis dan minat belajar.

Games Snake Ladder atau permainan ular tangga merupakan permainan papan tradisional yang telah dikenal luas di berbagai negara. Secara historis, permainan ini berasal dari India dengan nama *Moksha Patam* yang digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral. Dalam versi modern yang diadaptasi untuk pembelajaran, setiap kotak pada papan permainan dapat dimodifikasi dengan pertanyaan, studi kasus, atau tugas yang relevan dengan materi pelajaran. Sifatnya yang berbasis giliran (*turn-based*) dan membutuhkan interaksi antar pemain menjadikannya media yang potensial untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif siswa. Ketika dikombinasikan dengan model PBL, media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis secara bersamaan.

Meskipun berbagai studi telah menunjukkan keberhasilan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, sebagian besar penelitian tersebut belum mengkaji secara mendalam keterkaitan antara model tersebut dengan peningkatan minat belajar siswa secara simultan. Studi oleh Hartini (2017) dan Nurafiah et al (2019) membuktikan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Namun, pendekatan ini cenderung bersifat kognitif dan belum sepenuhnya menyentuh aspek afektif, seperti motivasi dan minat belajar siswa. Di sisi lain, studi oleh Pratiwi (2018) menunjukkan bahwa media permainan edukatif Games *Snake Ladder* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi belum mengeksplorasi dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis secara sistematis.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa masih diperlukan penelitian yang mengintegrasikan model PBL dengan media pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan emosional dan kognitif secara bersamaan. Studi yang meneliti sinergi antara PBL dan *Games* Snake Ladder dalam konteks pembelajaran IPS sangat terbatas, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Padahal, IPS merupakan mata pelajaran yang kaya akan permasalahan sosial yang relevan untuk dianalisis secara kritis dan reflektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperluas hasil studi sebelumnya dengan menguji bagaimana penggabungan PBL dan media Games *Snake Ladder* tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran IPS secara menyeluruh.

Berdasarkan kesenjangan teoritis dan empiris yang telah dipaparkan, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan utama: (1) Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Games Snake Ladder* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah menengah pertama? (2) Bagaimana pengaruh model tersebut terhadap minat belajar siswa

sekolah menengah pertama? dan (3) Bagaimana keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder* dalam proses pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara menyeluruh efektivitas dan implementasi model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan media permainan edukatif dalam meningkatkan dua indikator utama pembelajaran, yaitu keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa, serta mengevaluasi sejauh mana model ini dapat diterapkan secara praktis dalam kegiatan belajar mengajar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan media permainan tradisional interaktif yang dimodifikasi sebagai alat bantu edukatif, yang belum banyak dikaji dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran yang efektif harus menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih efektif jika diberikan tantangan yang berada sedikit di atas kemampuan aktualnya, dengan dukungan (*scaffolding*) dari guru dan teman sebaya. Selain itu, menurut Taksonomi Bloom revisi, PBL dapat mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam konteks IPS, PBL mendorong siswa untuk mengidentifikasi masalah sosial, mencari data, berdiskusi, dan menemukan solusi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest*, yang dianggap tepat untuk menjawab pertanyaan penelitian karena memungkinkan peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Games Snake Ladder* terhadap keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa, serta mengevaluasi keterlaksanaannya dalam pembelajaran IPS.

Penelitian dilaksanakan di SMP YAS Bandung yang berada di Jl. Khp Hasan Mustopa No.115, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40125. Proses pengumpulan data dan pelaksanaan peneitian berlangsung selama periode yang telaj direncanakan, sebagaimana dirinci dalam tabel waktu kegiatan penelitian pada tesis.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di SMP YAS Bandung. Sampel penelitian dipilih secara purposive, dengan mempertimbangkan kesiapan kelas dalam menerima perlakuan dan kesesuaian karakteristiknya dengan tujuan penelitian. Satu kelas yang terdiri dari 32 siswa ditetapkan sebagai subjek penelitian. Teknik purposive sampling dinilai relevan karena memungkinkan peneliti memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang mendukung kelancaran pelaksanaan model pembelajaran yang diuji.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga instrumen utama, yaitu tes keterampilan berpikir kritis, angket minat belajar siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan model. Tes berpikir kritis dikembangkan berdasarkan indikator dari Ennis (1993) meliputi kemampuan analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Angket minat belajar disusun menggunakan skala Likert empat poin dan mencakup aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang, serta motivasi

Copyright © 2025 The Author(s)

terhadap pelajaran IPS. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat proses pembelajaran, keterlibatan siswa, peran guru, serta penggunaan media *Games Snake Ladder* dalam mendukung aktivitas PBL. Sebelum digunakan, seluruh instrumen telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keabsahan dan konsistensi hasil pengukuran.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pretest untuk mengukur keterampilan berpikir kritis awal siswa. Selanjutnya, dilakukan pembelajaran selama enam pertemuan menggunakan model PBL yang dipadukan dengan permainan *Games Snake Ladder*. Permainan ini dimodifikasi agar sesuai dengan materi IPS dan memuat tantangan berbasis masalah yang harus diselesaikan siswa secara kelompok. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati keterlaksanaan model dan mencatat dinamika kelas. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest dan angket untuk mengukur perubahan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, standar deviasi, dan distribusi skor siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik, sedangkan uji N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan. Seluruh analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan objektif. Informasi yang disajikan dalam bagian ini diharapkan cukup untuk direplikasi oleh peneliti lain yang ingin mengadopsi metode serupa

Hasil

Deskripsi Data

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dari tes keterampilan berpikir kritis dan angket minat belajar, serta data kualitatif dari observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan skor pada tes keterampilan berpikir kritis siswa antara pretest dan posttest.

Tabel 1. Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Keterampilan Berpikir Kritis

Jenis Test	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
Pretest	32	72,19
Posttest	32	91,25

Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Games Snake Ladder* memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

Selain itu, hasil angket minat belajar siswa menunjukkan peningkatan pada semua indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan motivasi belajar.

Tabel 2. Persentase Peningkatan Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator Minat	Skor Sebelum (%)	Skor Sesudah (%)
Perhatian	65	85
Ketertarikan	60	82
Rasa Senang	62	87
Motivasi	64	89

Pengamatan selama proses pembelajaran juga mendukung hasil tersebut. Selama enam kali pertemuan, siswa terlihat aktif berdiskusi, saling membantu menyelesaikan tugas, dan antusias menggunakan media *Games Snake Ladder.* Guru berperan sebagai fasilitator dan

pembelajaran berlangsung dengan lancar tanpa kendala berarti. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa integrasi model *Problem Based Learning* dengan media *Games Snake Ladder* mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Pada pertemuan awal, sebagian siswa masih terlihat ragu-ragu untuk memulai diskusi dan bermain karena belum terbiasa dengan format pembelajaran ini. Namun, setelah guru menjelaskan aturan permainan yang telah dimodifikasi, siswa mulai menunjukkan antusiasme. Sorakan dan tepuk tangan kerap terdengar saat kelompok mereka berhasil menaiki tangga atau lawan kelompoknya terpaksa turun melalui ular.

Interaksi siswa terlihat dinamis. Saat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak permainan, mereka saling memberi masukan, berdiskusi mencari jawaban terbaik, dan membagi peran secara efektif—misalnya, satu siswa membaca soal, yang lain mencari informasi dari buku, dan anggota lain menyusun argumen. Dalam beberapa kesempatan, terjadi perdebatan sehat di antara anggota kelompok terkait solusi permasalahan sosial yang diajukan dalam soal, seperti tentang dampak urbanisasi atau strategi mengurangi kemacetan di kota besar.

Respon terhadap tantangan di permainan Snake Ladder menunjukkan perkembangan keterampilan berpikir kritis. Pada awal pertemuan, jawaban siswa cenderung sederhana dan langsung mengacu pada hafalan materi. Misalnya, pada pertanyaan "Sebutkan dua dampak positif dan dua dampak negatif urbanisasi bagi daerah tujuan," sebagian besar siswa hanya menyebutkan "lapangan kerja bertambah" atau "kemacetan meningkat" tanpa penjelasan lebih lanjut. Namun, pada pertemuan keempat hingga keenam, siswa mulai mampu memberikan jawaban yang lebih analitis, seperti:

"Urbanisasi meningkatkan jumlah tenaga kerja terampil di kota, tetapi juga dapat memicu kenaikan harga sewa rumah. Solusi yang mungkin adalah pemerintah menyediakan hunian vertikal yang terjangkau untuk mengurangi beban biaya hidup." Contoh ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi fakta, tetapi juga menghubungkannya dengan penyebab dan solusi yang relevan.

Dinamika diskusi kelompok juga mengindikasikan peningkatan kemampuan mengevaluasi argumen. Misalnya, ketika satu kelompok mengusulkan bahwa "pemerintah harus membatasi urbanisasi dengan peraturan ketat," anggota kelompok lain menanggapi dengan argumen bahwa "pembatasan justru dapat mengurangi peluang ekonomi bagi masyarakat desa" dan menawarkan alternatif berupa "peningkatan pembangunan desa." Diskusi semacam ini mencerminkan kemampuan mempertimbangkan sudut pandang berbeda serta menilai kelayakan sebuah kebijakan—dua aspek penting dalam keterampilan berpikir kritis. Hasil observasi memperkuat temuan kuantitatif pada tabel sebelumnya: pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media permainan edukatif tidak hanya meningkatkan nilai tes keterampilan berpikir kritis dan minat belajar, tetapi juga membentuk budaya diskusi yang aktif, rasa percaya diri dalam berpendapat, dan kemampuan berargumentasi secara logis.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model P*roblem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Games Snake Ladder* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Peningkatan rata-rata skor dari pretest ke posttest sebesar 19,06 poin menegaskan bahwa siswa mengalami perkembangan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi model PBL dengan media permainan mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan berpikir analitis.

Copyright © 2025 The Author(s)

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hartini (2017) dan Nurafiah et al (2019) yang menyatakan bahwa PBL efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses penyelesaian masalah yang nyata dan kontekstual. Selain itu, temuan mengenai peningkatan minat belajar juga diperkuat oleh studi Pratiwi (2018) yang menunjukkan bahwa media edukatif seperti *Games Snake Ladder* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pandangan Hidayat & Rahman (2018), pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi siswa dalam konteks pembelajaran abad 21. Selain itu, (Yuliani, R., & Anwar, 2020) juga menemukan bahwa penggunaan media edukatif berkorelasi positif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, terutama dalam aspek keterlibatan dan pemahaman konsep.

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguasaan keterampilan *4C* (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration). Mata pelajaran IPS memiliki potensi besar dalam mengembangkan keempat keterampilan tersebut karena berfokus pada analisis fenomena sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang kompleks. Melalui pembelajaran berbasis masalah yang dilengkapi dengan media interaktif seperti Games Snake Ladder, siswa tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga berlatih memecahkan masalah secara kolaboratif, menyampaikan ide secara efektif, serta berkreasi dalam mencari solusi yang inovatif. Inovasi pembelajaran ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad ke-21 dengan praktik pembelajaran IPS yang ada di sekolah saat ini

Menurut (Fadilah, M., & Hasan, 2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, terutama ketika pendekatan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. (Susanto, E., & Fitriyah, 2020) menegaskan bahwa strategi pembelajaran aktif yang melibatkan partisipasi langsung siswa terbukti mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan, terutama dalam suasana kelas yang interaktif dan kolaboratif.

Menurut (Sari, E., 2019) menemukan bahwa penggunaan media permainan tradisional seperti ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memicu partisipasi aktif siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah secara konsisten dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Rahma, D. N., & Yuliani, 2021).

Menurut (Rahma, D. N., & Yuliani, 2021) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbasis permainan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih menyenangkan dan bermakna. penerapan Problem Based Learning berkontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Maulana, D., & Fauziah, 2023)

Menurut (Kurniawan, H., & Suparman, 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran IPS terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. (Putra, M. H., 2020) menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* secara sistematis mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses penyelesaian masalah nyata dan diskusi kolaboratif.

Menurut (Hartini, 2017) menjelaskan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP karena melatih mereka untuk mengidentifikasi masalah, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan logis secara mandiri.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan penggunaan kombinasi antara model pembelajaran berbasis masalah dengan media yang menyenangkan. Strategi ini tidak hanya berdampak pada penguatan aspek kognitif, tetapi juga

mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara emosional dan sosial. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran aktif dan kontekstual lebih efektif dalam mengembangkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa terbatas dan tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasilnya perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, pengukuran keterampilan berpikir kritis hanya dilakukan melalui tes tertulis, tanpa triangulasi data melalui wawancara atau tugas performatif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar model *Problem Based Learning* berbantuan media edukatif diuji pada populasi dan jenjang pendidikan yang lebih luas dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol. Selain itu, peneliti dapat menambahkan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam respons siswa dan efektivitas proses pembelajaran secara holistik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Games Snake Ladder* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa sekolah menengah pertama. Peningkatan skor pretest ke posttest menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam berpikir analitis, evaluatif, dan reflektif. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini telah memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang memadukan pendekatan berbasis masalah dengan media edukatif, yang terbukti efektif dalam konteks pembelajaran IPS. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran kontekstual dan kolaboratif sangat relevan untuk mengembangkan kompetensi abad 21, khususnya berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain penelitian yang menggunakan *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol membatasi generalisasi hasil. Selain itu, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa terbatas dan pengukuran berpikir kritis masih terbatas pada instrumen tes tertulis. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti kontrol kelompok, serta melibatkan lebih banyak sampel dari berbagai sekolah. Penambahan instrumen kualitatif seperti wawancara, observasi mendalam, atau portofolio siswa juga dianjurkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap proses dan dampak pembelajaran. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat lebih dipercaya dan diterapkan secara luas dalam pengembangan pembelajaran IPS di jenjang pendidikan menengah.

Ucapan Terima kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMP YAS Bandung yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan siswa kelas IX yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan data yang dibutuhkan. Penulis juga menghargai dukungan dan bimbingan dari dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyusunan artikel ini. Penelitian ini tidak menerima dana hibah, namun memperoleh dukungan penuh dari lingkungan akademik

Copyright © 2025 The Author(s)

Universitas Pendidikan Indonesia. Artikel ini merupakan bagian dari tugas akhir penulis dan telah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran IPS tahun 2025.

References

Azis, N. A. (2018). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Kepribadian. Matematika Dan Pembelajaran, 6(2), 143. https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.666

Ennis, R. H. (1993). Critical thinking assessment. Theory into Practice, 32(3), 179–186.

Fadhillah, F. A., Artayasa, I. P., & Lestari, T. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. 7.

Fadilah, M., & Hasan, N. (2021). Analisis efektivitas model pembelajaran inovatif terhadap motivasi belajar. Jurnal Kajian Pendidikan, 12(3), 109–117. Https://Doi.Org/10.24853/Jkp.12.3.109.

Hartini, A. (2017). pengembangan perangkat pembelajaran model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa sekolah dasar. jurnal pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar.

Hartini, S. (2017). Implementasi model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Jurnal Pendidikan, 22(1), 55–62.Journal Basic of Education ISSN: 2548-9992. Http://Www.Researchgate.Net (Diakses Pada 29 Juni 2018, Pukul 11:55).

Kurniawan, H., & Suparman, M. (n.d.). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi siswa. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 55(4), 321–330. Https://Doi.Org/10.24832/Jpp.V55i4.1345.

Maulana, D., & Fauziah, N. (2023). Problem-based learning dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Jurnal Penelitian Pendidikan, 14(1), 87–96. Https://Doi.Org/10.21009/Jpp.V14i1.5632.

Nurafiah, E., Hasanah, L., & Maulidiyah, R. (2019). Pengaruh model problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 17(3), 234–241.

Pratiwi, D. (2018). Efektivitas media permainan edukatif terhadap motivasi belajar IPS siswa SMP. Jurnal Pendidikan Sosial, 20(2), 112–120.

Putra, M. H., & W. (2020). Penerapan problem-based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(1), 45–55. Https://Doi.Org/10.21009/Jip.121.05.

Rahma, D. N., & Yuliani, S. (2021). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui model pembelajaran berbasis masalah. Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 10(1), 56–64. Https://Doi.Org/10.31227/Osf.Io/4gsy5

Sari, E., & W. (2019). Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPS. Jurnal Edukasi, 7(2), 134–142.

Susanto, E., & Fitriyah, D. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan minat belajar. Jurnal Pengajaran Dan Pembelajaran, 15(2), 78–85. Https://Doi.Org/10.26877/Jpp.V15i2.6923.

Wijayanto, B., Sutriani, W., & Luthfi, F. (2020). KEMAMPUAN BERPIKIR SPASIAL DALAM PEMBELAJARAN ABAD KE-21. 03(02), 42–50.

Yuliani, R., & Anwar, L. Hubungan antara media edukatif dan prestasi belajar IPS. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 66–75.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---