

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
13 MEDAN TP. 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

RIKA PUSPALIANI ZEBUA
NPM. 2102090082



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan T.P. 2024/2025

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA UJIAN SARJANA

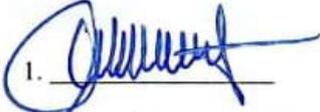
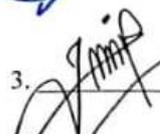
Ketua  Sekretaris 



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan T.P 2024/2025.

sudah layak disidangkan.

Medan, 16 Juni 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dika H. Samsu Surnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan T.P 2024/2025.

Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
Rabu / 14 Mei 2025	Revisi Bab 3 s/d Bab 4	H	
Senin / 19 Mei 2025	Revisi Bab 4 - Data	H	
Selasa / 27 Mei 2025	Revisi Teknik Analisis Data	H	
Rabu / 04 Juni 2025	Revisi Data Penelitian	H	
Rabu / 11 Juni 2025	Revisi Internal dan Eksternal	H	
Kamis / 12 Juni 2025	Jangan ada nama siswa dan jumlah sampel	H	
Senin, 16 Juni 2025	ACC Sidang	H	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 16 Juni 2025
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan T.P 2024/2025.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan T.P 2024/2025." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 16 Juni 2025
Yang menyatakan



Rika Puspaliani Zebua
NPM. 2102090082

ABSTRAK

Rika Puspaliani Zebua, 2102090082. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi yang digunakan yaitu seluruh komponen-komponen yang ada disekolah seperti: kepala sekolah, guru, tata usaha, dan siswa-siswa SD Muhammadiyah 13 Medan. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang terdiri dari 29 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji sampling jenuh. Metode ini digunakan dikarekan sampel yang digunakan kurang dari 30 sampel. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, tes tersebut yang terdiri dari tes pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji realibilitas, dan uji hipotesis, untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan media permainan ular tangga dan siswa yang belajar tanpa memnggunakan media permainan ular tangga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Karena uji hipotesis menggunakan uji *paired samples test* dengan besar sig (2-tailed) yaitu 0,000 yang mana hasil tersebut diterima dikarenakan nilai sig $0,000 < sig 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Siswa belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa lebih tinggi.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Berpikir Kritis Siswa, Pembelajaran IPAS

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat umat nya dari alam kebodohan kealam yang penuh ilmu.

Adapun skripsi yang penulis susun dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan”**

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum.** dan bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.** selaku wakil dekan I dan III Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, M.Pd,** selaku sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Teristimewa penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada inspiratory sekaligus motivator dalam hidup yaitu orang tua penulis, Umak tercinta **Jasmainar** yang telah melahirkan penulis ke dunia dengan perjuangan yang mempertaruhkan nyawa dan tidak pernah bosan merawat penulis dengan penuh kasih sayang, memberikan doa terbaik, nasehat, semangat dan dorongan baik moral maupun material. Ayah tercinta **Dalman Zebua** yang bersusah payah memberikan bimbingan dan Pendidikan sejak kecil hingga dewasa. Yang tidak pernah bosan memberikan doa terbaik, nasehat, semangat dan dorongan baik moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan

Kesehatan, keselamatan, dan kebahagiaan kepada Umak dan Ayah, di dunia maupun di akhirat.

9. Terimakasih kepada Kakak-Kakak tercinta **Aminah Zebua, S.Pd., Delsi Jusmiati, S.Pd., Maimunah Zebua, S.T.**, dan Adik tercinta **Asma Rahma Dani** yang sangat disayangi telah senantiasa selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat yang kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan motivasi saat semangat mulai surut, dan menghadirkan tawa di tengah tekanan. Kehangatan keluarga yang kalian bawa selalu menjadi penguat dalam setiap langkah penulis.
10. Terimakasih kepada teman seperjuangan penulis **Khairunnisa Nasution, Elvina Syavhira** dan **Ardilla Azzahra Siregar** yang telah memberikan kebersamaan, dukungan, dan tawa yang diberikan selama proses panjang penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi keluh kesah, menjadi pengingat saat mulai lelah, dan selalu ada saat dibutuhkan. Kehadiran kalian berdua membuat perjalanan ini terasa lebih ringan dan bermakna.
11. Rekan-rekan seperjuangan **Angkatan 2021 kelas B pagi** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara serta segenap teman dekat lainnya yang telah banyak membantu dan memberi masukan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri, atas ketekunan, kesabaran, dan semangat yang tak henti-hentinya dalam melalui setiap proses panjang dan penuh tantangan selama penulisan skripsi ini berlangsung. Terimakasih telah tetap bertahan meskipun kadang merasa lelah, tetap berusaha meskipun sempat ragu, dan terus melangkah walaupun jalannya terasa berat. Semua pencapaian ini tak lepas dari perjuangan yang telah penulis lakukan dengan sepuh hati.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penulisan ini dimasa yang akan datang. Akhirnya penulis berserah diri dan berdoa kepada Allah SWT, semoga skripsi ini berguna bagi kita semua. Aamiin ya robbal' alamin.

Medan, 11 Juni 2025

Rika Puspaliani Zebua

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kerangka Teoretis	12
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Konseptual	28
2.4 Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Pendekatan Penelitian	32
3.2 Desain penelitian.....	33
3.3 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	34
3.4 Populasi Dan Sampel	35

3.5	Variabel Dan Definisi Operasional.....	37
3.6	Instrumen Penelitian.....	39
3.7	Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
4.2	Analisis Data Penelitian	49
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	52
4.4	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah 13 Medan.....	55
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN-LAMPIRAN		65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual	29
Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Pretest	53
Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Pretest	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3. 2 Waktu dan Kegiatan Penelitian	34
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	37
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	41
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas	49
Tabel 4. 2 Kriteria Tingkat Reliabilitas	50
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas	50
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis	52
Tabel 4. 5 Hasil Pretest Siswa Kelas IV.....	53
Tabel 4. 6 Hasil Posttest Siswa Kelas IV	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Ajar.....	66
Lampiran 2 : BAHAN AJAR	70
Lampiran 3 : Soal Pretest/Posttest	74
Lampiran 4 : Kunci Jawaban.....	75
Lampiran 5 : SKOR UJI VALIDITAS	78
Lampiran 6 : HASIL UJI RELIABILITAS	79
Lampiran 7 : HASIL UJI HIPOTESIS.....	80
Lampiran 8 : NILAI LEMBAR PRETEST.....	81
Lampiran 9 : NILAI LEMBAR POSTTEST	82
Lampiran 10 : NILAI PRETEST SISWA	83
Lampiran 11 : NILAI POSTTEST SISWA	93
Lampiran 12 : Form K1.....	103
Lampiran 13 : Form K2.....	104
Lampiran 14 : Form K3.....	105
Lampiran 15 : SURAT IZIN RISET	114
Lampiran 16 : SURAT BALASAN RISET	115
Lampiran 17 : Dokumentasi Observasi Dan Riset.....	116
RIWAYAT HIDUP	118

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadi generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, Pendidikan tidak mempunyai Batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori Pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu Pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman, 2022).

Pendidikan memiliki nilai yang penting bagi setiap orang, karena pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan sebuah potensi diri, mengembangkan bakat serta minat dalam belajar dalam sebuah lingkungan belajar yang nyaman. Pendidikan juga telah banyak diatur dalam UU, salah satunya adalah dalam UU No.23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pratiwi, 2020).

Menurut (Gaol, 2022) Pendidikan memberikan kemungkinan pada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan, dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang ditempuh. Pendidikan juga dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan agar sebuah kondisi menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang diterapkan. Sebagai sebuah proses sengaja maka Pendidikan harus dievaluasi hasilnya untuk melihat apakah hasil yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikembangkan dan apakah proses yang dilakukan efektif untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan semua manusia mengalami hal tersebut. Setiap manusia mengalami proses kedewasaan, baik fisik maupun kejiwaan. Belajar merupakan proses penting untuk tumbuh menjadi dewasa. Belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar responnya menurun, dalam belajar ditemukan adanya kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar. Pengertian belajar menurut (Nisa, 2020) mendefinisikan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan

seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi hingga keliang lahat. Salah satu seseorang sudah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Pembelajaran merupakan aktivitas terencana yang disusun guru agar siswa mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan, oleh karena itu sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus menyusun perencanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari tidak mengetahui menjadi memahami (Widyanto, 2020). Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur atau spidol, fotografi, film, audio dan video lainnya.

Menurut (Halim, 2022) berpikir kritis adalah keterampilan yang sulit untuk dikuasai, sehingga dibutuhkan banyak usaha untuk memahami teori dan Latihan tambahan untuk menguasai tekniknya. Berpikir kritis dapat menjadi akar dari Sebagian besar kompetensi yang paling dibutuhkan untuk menyongsong perkembangan dan perubahan. Melatih generasi untuk mampu

berpikir kritis sejak jenjang Pendidikan yang lebih rendah akan memberikan mereka kesempatan untuk mengadopsi kebiasaan ini menjadi satu pondasi yang kuat di masa depan.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampnan yang dimiliki siswa sekolah dasar sebagai bekal menghadapi tantangan (Hidayat, 2022). Kemampuan berpikir kritis merupakan cara berpikir peserta didik dalam menganalisis suatu objek atau permasalahan dengan beberapa pertimbangan, untuk menentukan sebuah keputusan yang dilakukan secara rasional dan aktif. Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan di kehidupan sosial, sehingga peserta didik harus dilatih dan dilakukan pembiasaan yang dimulai sejak usia dini, kemudian dikembangkan melalui pendidikan di sekolah, pengembangan kemampuan berpikir kritis yang dilakukan disertai dengan pembentukan keterampilan dan sikap yang lebih baik. Berpikir kritis menjadi salah satu kunci kecerdasan peserta didik, kemampuan ini tidak hanya dibentuk melalui pembelajaran Pendidikan umum, tetapi juga dengan pendidikan agama islam.

Dalam media pembelajaran sangat diperlukan sesuatu yang dapat menunjang proses pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran. Menurut (Moto, 2019) media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau sebuah alat. Media adalah saluran informasi (*channels of communication*) yang dapat memberikan informasi kepada penerima pesan. Media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam

proses belajar mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alar grafis, photgrafis, atau elektronis untuk dapat memahami, mengelola, dan menata Kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran menurut (Muryaningsih, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya. (Rohima, 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perahitian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut (Septiyawati, 2022) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa untuk meningkatkan proses belajar. Batasan ini sangat luas dan dalam setra mencakup pemahaman tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran tidak hanya sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran tetapi juga menjadi salah satu factor penentu keberhasilan proses pembelajaran di

kelas. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas. Kelima fungsi ini memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran memiliki dampak yang positif pada proses pembelajaran. Tidak hanya berdampak bagi perkembangan kognitif siswa tetapi juga daya imajinasi dan keterampilan siswa dapat dikembangkan menggunakan media pembelajaran (Aghni, 2019).

Berdasarkan fungsi media pembelajaran diatas, jelaslah bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar serta membantu peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkandari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan Upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa. Salah satu mata Pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat dalam kurikulum mandiri. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail. Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Maka dari itu, peneliti merasa perlu meneliti lebih lanjut mengenai persepsi guru sekolah

dasar terhadap mata pelajaran IPAS karena guru memiliki peran penting dalam mensukseskan kurikulum yang berlaku di masing-masing satuan pendidikan. Pada dasarnya, berjalan tidaknya kurikulum dengan baik pada satuan pendidikan ditentukan oleh kemampuan dan kecakapan guru dalam memahami kurikulum yang berlaku (Marwa, 2023).

IPAS di sekolah dasar menjadi salah satu mata Pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik sebagai suatu bekal kehidupan di masyarakat. Karena IPAS berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam dan sosial secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya penguasaan Kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip maupun konsep-konsep saja. Pembelajaran IPAS haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan bersifat aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Namun untuk menciptakan suasana yang kondusif pendidik harus mempunyai peranan yang sangat penting dalam memilih menggunakan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga keberhasilan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2024 pada saat PLP 3 di SD Muhammadiyah 13 Medan, Jl. Karantina No. 80, Durian, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, diketahui bahwa SD Muhammadiyah 13 Medan peneliti mengamati proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, diantaranya pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau masih dominan

mendengarkan guru menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan menoton pada buku paket serta papan tulis dan mencatat atau meringkas materi pelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik hanya duduk mendengarkan ceramah yang diajarkan oleh guru. Hal ini memungkinkan bahwa peserta didik mudah bosan, tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, dan sulit berpikir dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Melihat kondisi yang terjadi di lapangan dapat kita ketahui bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi ideal yang seharusnya terjadi disekolah dengan kondisi yang terjadi disekolah. Sehubungan minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar maka peneliti menganggap perlu mengkaji **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan mengetahui pengaruh media permainan ular tangga ini dapat diketahui apakah media permainan ular tangga bisa terus digunakan untuk media pembelajaran karena memiliki pengaruh yang besar dalam kemampuan berpikir kritis siswa, atau tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena tidak mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu :

1. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah karena kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru.
2. Dalam pembelajaran, guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajarannya, sehingga siswa mudah bosan dan sebagian siswa sulit mamahami materi.
3. Pembelajaran terlalu monoton dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga antusiasme siswa dalam pembelajaran menjadi rendah.
4. Guru hanya berpatokan dengan buku paket sebagai sumber belajar dan pedoman pembelajaran matematika namun tidak didukung dengan media pembelajaran lainnya.
5. Rata-rata siswa masih senang bermain dari pada belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang ada berdasarkan judul penelitian ini yaitu mengenai “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasrkan batasan masalah di atas, peneliti merancang beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan sebelum diterapkannya media permainan ular tangga?

2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan setelah diterapkannya media permainan ular tangga?
3. Apakah penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diambil beberapa tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan sebelum diterapkannya media permainan ular tangga.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan setelah diterapkannya media permainan ular tangga.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat secara teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberi Gambaran mengenai pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu. Memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatkan kualitas sekolah.

- b. Bagi guru

Sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat mempermudah dan menjadikan guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran di kelas.

- c. Bagi siswa

Dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Media Permainan Ular Tangga

2.1.1.1 Pengertian Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga adalah sebuah alat atau perangkat yang digunakan dalam permainan ular tangga, yang biasanya terdiri dari papan permainan berbentuk persegi dengan berbagai kotak yang saling terhubung melalui jalur angka. Pemain akan bergerak berdasarkan hasil lemparan dadu, dengan tujuan untuk mencapai kotak terakhir di papan. Dalam permainan ini, ada ular yang mengurangi posisi pemain jika mereka mendarat di kotak yang memiliki gambar ular, dan tangga yang akan membantu pemain melompat ke posisi yang lebih tinggi jika mendarat di kotak dengan gambar tangga. Media ini digunakan untuk hiburan sekaligus untuk melatih keterampilan dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Menurut (Wati, 2021) Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Media pembelajaran ular tangga juga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya dikotak pertama secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat diujung bawah sebuah tangga, dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat dikotak ular, harus turun ke kotak di ujung bawah ular.

2.1.1.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Permainan Ular Tangga

Bahan-bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media permainan ular tangga, yaitu:

1. Spanduk besar,
2. Komputer dan *software* desain grafis,
3. Printer besar atau percetakan digital,
4. Gambar ular dan gambar tangga,
5. Gunting atau alat pemotong, dan
6. Penggaris.

Langkah-langkah pembuatan media permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Rancang desain papan permainan di computer
2. Buka software desain grafis seperti Adobe Illustrator, CorelDraw, atau Canva.
3. Tentukan ukuran papan permainan.
4. Gambar grid (kotak-kotak) papan ular tangga. Biasanya, papan ular tangga berukuran 10x10 kotak, sehingga Anda perlu membuat 100 kotak yang teratur.
5. Masukkan nomor pada kotak mulai dari 1 hingga 100. Pastikan nomornya tersusun dengan rapi di seluruh kotak.
6. Gambar atau tempatkan ular dan tangga pada desain. Tentukan posisi ular dan tangga sesuai aturan permainan: ular akan menghubungkan

kotak lebih tinggi ke kotak lebih rendah, sedangkan tangga menghubungkan kotak lebih rendah ke kotak lebih tinggi.

7. Pilih warna dan desain yang cerah dan menarik, sesuaikan dengan tema pembelajaran, misalnya dengan menambahkan gambar atau simbol terkait pelajaran IPAS.
8. Menambahkan Elemen Pembelajaran (Opsional), misalnya mengganti beberapa nomor kotak dengan soal pembelajaran atau tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran IPAS.
9. Gunakan gambar atau teks yang menyertainya agar anak-anak supaya lebih menarik.
10. Simpan desain yang telah dibuat dalam format yang sesuai untuk percetakan (misalnya .PDF atau PNG dengan resolusi tinggi).
11. Bawa desain ke percetakan digital atau cetak di printer besar dengan ukuran sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan.
12. Pastikan kualitas cetakan cukup baik agar gambar dan tulisan tetap jelas dan tajam, terutama untuk nomor dan gambar ular-tangga.
13. Kemudian membuat dadu, buat dadu menggunakan alat cetak atau jika menggunakan dadu tradisional, pastikan dadu cukup besar agar mudah dilihat oleh pemain.
14. Poin yang akan digunakan yaitu langsung orang yang ikut serta dalam bermain atau peserta didik.

2.1.1.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media permainan ular tangga yang telah dibuat.
2. Memastikan dadu dan aturan permainan siap digunakan.
3. Guru menyampaikan tujuan dari media pembelajaran permainan ular tangga tersebut.
4. Menjelaskan aturan permainan, setiap pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion mereka sesuai dengan angka yang keluar, jika mendarat pada tangga, pemain naik ke kotak yang lebih tinggi, dan jika mendarat pada ular, pemain harus turun ke kotak yang lebih rendah.
5. Tentukan jumlah pemain, jika ada banyak peserta didik, bagi mereka menjadi beberapa kelompok kecil.
6. Pemain pertama melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang keluar.
7. Setiap kali pemain mendarat pada kotak tertentu, dan mendarat di kotak yang ada tantangan berisi soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPAS untuk diselesaikan dan dijawab dengan benar.
8. Jika mendarat di kotak yang ada tangganya, pemain dapat naik dan melompati angka sesuai ujung tangga tersebut.

9. Jika mendarat di kotak yang ada ularnya, pemain dapat turun ke kotak angka sebelumnya sesuai dengan ujung ular tersebut.
10. Jika pemain menjawab soal dengan benar, mereka boleh melanjutkan permainan. Jika salah, mereka tetap berada di kotak yang sama.
11. Setelah pemain mencapai kotak terakhir (misalnya nomor 100), lakukan evaluasi singkat dengan bertanya kepada peserta didik apa yang mereka pelajari selama permainan.
12. Kemudian diskusikan jawaban atau tantangan yang mereka hadapi di sepanjang permainan untuk memperkuat pembelajaran.

2.1.1.4 Tujuan dan Manfaat Media Permainan Ular Tangga

Tujuan dari media permainan ular tangga, yaitu:

1. Meningkatkan Kemampuan Analitis: Permainan ular tangga dapat melatih siswa untuk berpikir analitis dalam memecahkan masalah, seperti memilih langkah yang tepat berdasarkan hasil lemparan dadu dan mempertimbangkan apakah akan menjawab soal dengan benar atau tidak.
2. Melatih Pengambilan Keputusan: Permainan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat keputusan yang cerdas saat menghadapi tantangan atau pilihan (misalnya, ketika mereka mendarat di kotak yang mengandung soal atau tantangan). Mereka harus berpikir kritis dalam memilih solusi yang tepat.

3. Mengembangkan Pemahaman terhadap Konsekuensi: Dalam permainan ular tangga, siswa belajar bahwa setiap tindakan (memilih langkah atau menjawab soal) memiliki konsekuensi, baik itu keuntungan (naik tangga) atau kerugian (turun ular). Ini mengajarkan mereka untuk berpikir tentang akibat dari setiap keputusan.
4. Memecahkan Masalah Secara Kreatif: Permainan ini mendorong siswa untuk mencari solusi secara kreatif, terutama ketika mereka harus menjawab soal yang ada di kotak tertentu untuk melanjutkan permainan.
5. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu: Ketika ada soal atau tantangan pada kotak tertentu, siswa akan berpikir lebih dalam untuk mencari jawaban atau solusi, yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus belajar.

Adapun manfaat dari media permainan ular tangga, yaitu:

1. Mengasah Kemampuan Berpikir Logis: Saat bermain ular tangga, siswa dihadapkan pada pilihan dan keputusan yang memerlukan pemikiran logis, seperti memilih langkah terbaik atau menyelesaikan soal dengan tepat. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir logis yang lebih baik.
2. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah: Setiap pemain harus menghadapi tantangan atau rintangan, baik itu soal matematika atau soal lainnya. Untuk melanjutkan permainan,

siswa perlu berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang cepat dan tepat, yang secara langsung melatih keterampilan pemecahan masalah mereka.

3. **Memperkuat Daya Ingat dan Pemahaman Konsep:** Dalam permainan ini, siswa diharuskan untuk mengingat berbagai langkah atau soal yang telah dijawab. Hal ini melatih daya ingat mereka dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, terutama ketika soal atau tantangan melibatkan konsep yang baru dipelajari.
4. **Meningkatkan Kemampuan Evaluasi:** Siswa belajar untuk mengevaluasi situasi berdasarkan informasi yang tersedia (misalnya, apakah mereka harus berhenti pada soal tertentu atau lanjut berdasarkan hasil dadu). Ini melatih mereka untuk menganalisis pilihan dan memilih yang terbaik berdasarkan situasi yang ada.
5. **Mengajarkan Strategi dan Perencanaan:** Permainan ular tangga juga dapat mengajarkan siswa untuk merencanakan langkah-langkah mereka ke depan. Meskipun permainan ini lebih bergantung pada keberuntungan, ada momen di mana siswa perlu merencanakan strategi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, seperti merencanakan soal yang perlu dijawab atau berhati-hati agar tidak terjebak di kotak ular.

6. Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Reflektif: Setelah permainan, guru dapat mengajak siswa untuk merefleksikan permainan mereka, mempertimbangkan keputusan yang mereka buat, dan bagaimana mereka bisa memperbaiki strategi atau cara berpikir mereka di masa depan. Ini menumbuhkan kemampuan berpikir reflektif dan evaluative

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Menurut (Aftiyanto, 2020) kelebihan dari media permainan ular tangga, yaitu:

1. Adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain;
2. Selanjutnya ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
3. Ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran;
4. Tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana;
5. Siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran;
6. Ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial.

Adapun kekurangan dari media permainan ular tangga menurut (Anniza, 2024), yaitu:

1. Tidak diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemukan ekor ular,
2. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak,
3. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran,
4. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan,
5. Bagi anak yang tidak matematika : menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan bermain

2.1.2 Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPA sebagai proses juga dapat meliputi kecenderungan sikap/tindakan, keingintahuan, kebiasaan berpikir, dan seperangkat prosedur. Sementara nilai-nilai IPA berhubungan dengan tanggung jawab moral, nilai-nilai sosial, manfaat IPA untuk IPA dan kehidupan manusia, serta sikap dan tindakan (misalnya, keingintahuan, kejujuran, ketelitian, ketekunan, hati-hati, toleran, hemat, dan pengambilan keputusan). Berdasarkan berbagai pandangan di atas, IPA harus dipandang sebagai cara berpikir untuk memahami alam, melakukan penyelidikan, dan sebagai kumpulan pengetahuan. (Pratiwi, 2021)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) diajarkan pada setiap jenjang sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah, sampai

perguruan tinggi. Walaupun pengajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sudah dilaksanakan secara ekstensif dalam Lembaga Pendidikan formal, hasilnya belum memuaskan. Kemampuan menguasai pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) para siswa lulusan SD, SMP, ataupun SMA belum memadai.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam sekitar dan interaksi manusia dengan manusia dengan budaya masing-masing serta perekonomian. Hal ini berarti IPAS mempelajari semua benda yang ada di alam, gejala, dan peristiwa-peristiwa yang muncul di alam dan budaya serta gejala sosial yang ada di masyarakat jadi dari sisi istilah, IPA adalah suatu pengetahuan yang bersifat objektif tentang alam sekitar beserta isinya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan mempelajari alam secara sistematis serta budaya dan gejala-gejala sosial. Pembelajaran Proyek IPAS bukan hanya kumpulan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja, akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan dapat digeneralisasikan (Maun, 2022).

2.1.3 Berpikir Kritis

2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk mempertanyakan, menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan pendapat atau keputusan dengan cermat dan rasional. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami informasi dengan mendalam, mengidentifikasi asumsi yang mendasarinya,

mengevaluasi bukti, dan menyusun argument yang kuat. Berpikir kritis tidak hanya tentang menilai informasi tetapi juga tentang mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan solusi yang lebih baik.

Menurut (Fauziah, 2022) Berpikir kritis dapat dipandang sebagai kemampuan berpikir siswa untuk membandingkan dua atau lebih informasi, misalkan informasi yang diterima dari luar dengan informasi yang dimiliki. berpikir kritis adalah aktivitas mental individu untuk membuat keputusan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbagai informasi yang sudah diperoleh melalui beberapa kategori. berpikir kritis adalah kegiatan berpikir secara sistematis yang memungkinkan seseorang untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri.

Pengertian berpikir kritis ialah sebuah proses yg sadar serta sengaja, yang digunakan untuk menafsirkan dan mengevaluasi berita serta pengalaman dengan sejumlah sikap yang reflektif serta kemampuan yg memandu keyakinan dan tindakan. Umumnya berpikir kritis atau sebuah *critical thinking* artinya proses mental pada menganalisis atau mengevaluasi sebuah informasi dengan cara yang mendalam, bisa membentuk sebuah keyakinan kebenaran isu yang diperoleh atau pendapat yang disampaikan. proses berpikir kritis siswa dalam pembelajaran berlangsung sangat membantu para peserta didik untuk lebih aktif dan mampu menanggapi hal-hal dalam proses pembelajaran. Berpikir secara kritis hendaknya mampu di tanamkan pada setiap peserta didik agar tujuan pembelajaran yang sudah di tetapkan dapat tercapai.

Berpikir kritis yang diperoleh dari seseorang ataupun segenap peserta didik merupakan salah satu alasan untuk menanggapi apa yang sedang dipikirkan dan dijelaskan sesuai dengan fakta atau kejadian yang benar-benar terjadi (Nanga, 2023).

2.1.3.2 Indikator Berpikir Kritis

Menurut (Rahayu, 2020) Indikator berpikir kritis dapat diuraikan dalam beberapa poin, yaitu:

1. Interpretasi : Memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis diketahui maupun yang ditanyakan soal dengan tepat.
2. Analisis : Mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, pertanyaan-pertanyaan, dan konsep-konsep yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan dengan membuat model matematika dengan tepat dan memberi penjelasan dengan tepat.
3. Evaluasi : Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar dalam melakukan perhitungan.
4. Inferensi : Membuat kesimpulan dengan tepat.
5. Pemecahan Masalah : menemukan solusi untuk masalah dengan menggunakan logika dan kreativitas. Mengidentifikasi dan mengevaluasi alternatif sebelum membuat keputusan.
6. Pemahaman Konsep : memahami konsep-konsep dasar dan hubungan antara ide-ide. Mengidentifikasi asumsi yang mendasari pemikiran atau argument.

7. Kritis Terhadap Informasi : menilai keandalan suatu informasi dan mengidentifikasi bias atau kecenderungan dalam penyajian informasi.
8. Kreativitas : mencari solusi yang inovatif dan kreatif untuk masalah. Melibatkan pemikiran diluar otak dan menggabungkan ide-ide baru.
9. Komunikasi Kritis : mengekspresikan ide-ide dan pemikiran secara jelas dan rasional. Mampu mendukung pandangan dengan argument yang kuat.

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. (Solekhah, 2020) melakukan penelitian mengenai media permainan ular tangga dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di Ma Hidayatul Mubtadi’in**”. Hasil penelitian ini yaitu respon siswa juga menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat menarik. Keefektivan media pembelajaran ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter diperoleh rata-rata kelas eksperimen 74.2 sedangkan rata-rata kelas kontrol 66.07 dengan nilai $t_{hitung} = 3.891$ dan $t_{tabel} = 2.0154$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima dan H_o di tolak, disimpulkan terdapat perbedaan hasil post-test kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji N-gain didapatkan nilai rata-rata kelas kontrol 35.32 yang berarti sedang dan nilai rata-rata kelas eksperimen 43.48

yang berarti sedang, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada materi ekosistem MA Hidayatul Muftadi'in.

2. (Purnama, 2023) melakukan penelitian mengenai media permainan ular tangga dengan judul **“Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Game berbasis Game Based Learning efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena media pembelajaran Ular Tangga game tersebut menggunakan model GBL sebagai pengorganisasian kegiatan dan pengalaman belajar siswa.
3. (Mumazizah, 2023) melakukan penelitian mengenai media permainan ular tangga dengan judul **“Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magicbox untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD”**. Hasil penelitian ini yaitu keterapan media pembelajaran ular tangga berbasis kotak ajaib pada materi operasi aritmatika diperoleh berdasarkan total 82,44 persen, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran ular tangga pada materi operasi aritmatika dan pembelajaran ular tangga berbasis kotak ajaib. Tangga . sedang dalam materi operasi hitung layak dengan kriteria sangat layak. Peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas I SDN

Tlumpu melalui pengembangan media pembelajaran Ular Tangga berbasis Magicbox pada materi operasi hitung diperoleh hasil $g = 0.70$. Berdasarkan hasil tersebut peningkatan kemampuan numerasi melalui media pembelajaran Ular Tangga mengalami peningkatan sedang.

4. (Hasibuan, 2024) melakukan penelitian mengenai media permainan ular tangga dengan judul **“Pengaruh Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Di Kelas V SD/MI”**. Hasil kemampuan berpikir kritis siswa SD Negeri 104205 Desa tembung setelah diajarkan dengan model pembelajaran permainan ular tangga berbasis game based learning dengan rata-rata kelas kontrol 75,75 dan kelas eksperimen 84,25. Dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran permainan ular tangga berbasis game based learning dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 104205 Desa Tembung cukup berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
5. (Rochmatin, 2023) melakukan penelitian mengenai media permainan ular tangga dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar IPS Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes”**. Hasil penelitian ini yaitu keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes termasuk kedalam kategori baik atau layak, dalam artian bahwa keaktifan belajar

IPS siswa ini dapat dapat menjadi bahan evaluasi guru selain dari hasil belajar siswa untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil rekapitulasi angket, rata-rata persentase keaktifan belajar IPS sebesar 77,5% dan hasil rata-rata observasi keaktifan belajar IPS siswa sebagian besar masuk pada interval $12 < \text{Skor} \leq 18$ sebanyak 25 siswa dengan prosentase 66%. Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Hal ini dibuktikan dengan melakukan uji hipotesis didapatkan melalui uji regresi linear sederhana didapatkan nilai sig $0,857 > 0,05$ dan uji keefisien determinansi didapatkan nilai R Square $0,392 < 0,05$. Maka hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Karena pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen hanya sebesar 39,2% dan sisanya 60,8% dipengaruhi faktor lain.

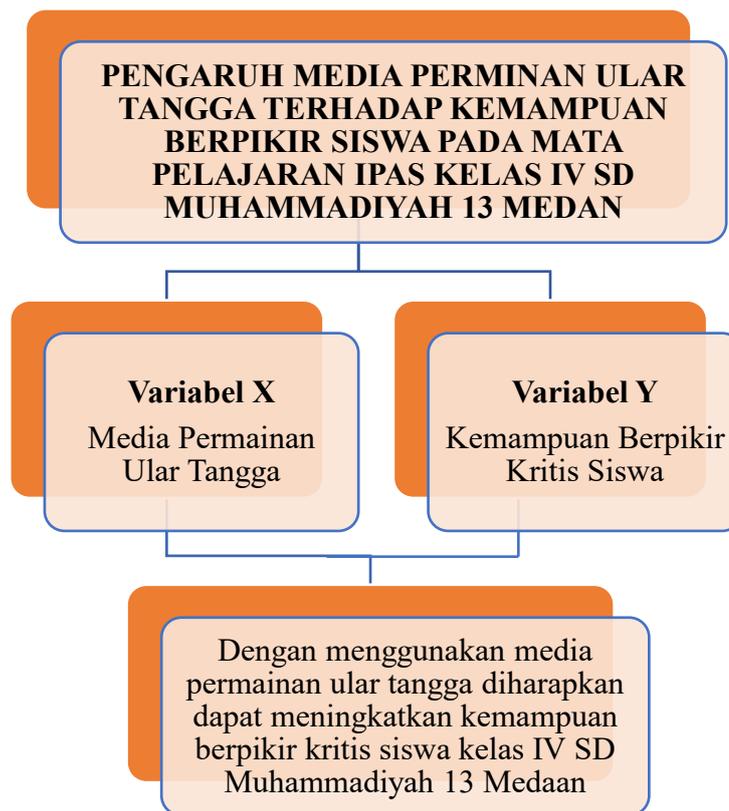
2.3 Kerangka Konseptual

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah dengan menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Maka dari itu berikut hal yang menjadi landasan pikiran, landasan ini mengarahkan dalam menganalisis data

sehingga dapat diketahui manfaat penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis siswa (Y). Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dapat dijelaskan dengan kerangka pemikiran seperti yang ada pada Gambar 2.1.

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis

Menurut (Yam, 2021) Hipotesis adalah dugaan tentatif tunggal digunakan menyusun teori atau eksperimen dan diuji. Hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen. Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan beberapa uraian defenisi tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Pemahaman atas hipotesis mencakup 3 proses utama, yakni 1) Mencari media landasan menyusun hipotesis; 2) Menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jembatan antara variabel dependen dan variabel independen, dalam rangka membangun analisis; 3) Memilih statistika yang tepat sebagai alat uji. Sehingga dengan demikian, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat.

Untuk melihat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan, dengan demikian dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

H_a : Terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Menurut (Wekke, 2019) Penelitian pada hakikatnya adalah suatu kegiatan untuk memperoleh kebenaran mengenai sesuatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Penelitian adalah *artand science* guna mencari jawaban terhadap suatu permasalahan karena seni dan ilmiah maka penelitian akan memberikan ruang-ruang yang akan mengakomodasi adanya perbedaan tentang apa yang dimaksud dengan penelitian. Penelitian dapat pula diartikan sebagai cara pengamatan dan mempunyai tujuan untuk mencari jawaban permasalahan atau proses penemuan.

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan. Penelitian adalah proses penyelidikan atau proses penemuan untuk mendapatkan kebenaran dan membuktikan suatu fenomena. Dalam proses penyelidikan tersebut terdapat kegiatan intelektual yang berusaha mengungkap pengetahuan baru, memperbaiki dan menghilangkan kesalahpahaman. Setiap penelitian membutuhkan metode dalam pengambilan data. Penelitian yang bersifat hipotesis dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif. (Waruwu, 2023)

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang telah dikumpulkan, sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Pendekatan kuantitatif adalah Data yang berupa

nilai numerik yang memiliki sifat kuantitatif digunakan untuk meramalkan keadaan populasi atau tren masa depan. Penelitian kuantitatif memungkinkan generalisasi hasilnya melalui proses analisis statistik. Kemudian, pendekatan ini dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta solusinya, yang diajukan untuk memperoleh justifikasi melalui dukungan data empiris di lapangan. Penelitian kuantitatif didasarkan pada asumsi bahwa suatu fenomena dapat diklasifikasikan, dan hubungan antara fenomena bersifat kausal (sebab dan akibat). Oleh karena itu, peneliti dapat menyelidiki beberapa variabel dalam penelitian ini. (Mukhid, 2021)

3.2 Desain penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimen designs* dengan *desagns* penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini gunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil pos-test.

Adapun model desain penelitian adalh sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O2 = Nilai Pretest (sebelum dilakukan perlakuan)

X = Perlakuan (media permainan ular tangga)

O1 = Nilai Posttest (setelah dilakukan perlakuan)

3.3 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Medan, Jl. Karantina No. 80, Durian, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDS Muhammadiyah 13 Medan tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan di SDS Muhammadiyah 13 Medan dengan pertimbangan di temukannya sebuah permasalahan pada siswa kelas IV pada peneliti melakukan Pengenalan Lapangan persekolahan (PLP) 3 di SD Muhammadiyah 13 Medan, Jl. Karantina No. 80, Durian, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

3.2.2 Waktu

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Februari sampai April 2025.

Adapun perinciannya terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. 2 Waktu dan Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan/Tahun 2024/2025									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	
1.	Pengajuan Judul										
2.	ACC Judul										
3.	Penyusunan Proposal										
4.	Bimbingan Proposal										
5.	Seminar Proposal										

6.	Revisi Proposal									
7.	Penelitian Skripsi									
8.	Penyusunan Skripsi									
9.	Bimbingan Skripsi									

3.4 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Asrulla, 2023) Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat dibagi menjadi tiga, populasi berdasarkan jumlahnya yaitu populasi terbatas dan populasi tak terbatas, berdasarkan sifatnya yaitu populasi homogen dan populasi heterogen, dan berdasarkan perbedaan yang lain yaitu populasi target dan populasi survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan tahun ajaran 2024/2025 yang jumlah siswanya terdiri dari 29 orang.

3.3.2 Sampel

Menurut (Subhaktiyasa, 2024) sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Pemilihan sampel representatif menjadi krusial untuk menghindari bias yang dapat mengganggu validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Oleh karena itu,

ketepatan dalam menentukan populasi dan sampel merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas penelitian. Namun, dalam praktiknya sering kali terjadi ketidakkonsistenan dan ketidakakuratan proses pada penelitian kuantitatif maupun kualitatif yang berdampak pada masalah seperti generalisasi yang tidak valid, pemahaman yang tidak memadai, hingga bias yang signifikan.

Uji yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu dengan menggunakan uji sampling jenuh. Uji sampling jenuh (saturated sampling test) adalah metode yang digunakan untuk menentukan apakah suatu sampel atau data sudah cukup representatif atau cukup besar untuk mewakili populasi yang lebih luas. Pada uji ini, pengambilan sampel dilakukan hingga mencapai titik jenuh, yaitu saat tidak ada informasi baru yang ditemukan lagi atau ketika analisis data sudah tidak memberikan temuan tambahan yang signifikan.

Dalam konteks penelitian atau survei, uji sampling jenuh dilakukan untuk memastikan bahwa sampel yang diambil sudah cukup untuk mencapai hasil yang valid dan tidak perlu mengambil lebih banyak sampel lagi. Maka berdasarkan populasi yang sebelumnya sudah disebutkan, maka dalam penelitian ini mengambil sampel sebanyak 29 siswa karena jumlah keseluruhan populasi di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan adalah 29 orang siswa.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Peserta Didik
1	Perempuan	14
2	Laki-Laki	15
Jumlah Keseluruhan		29

3.5 Variabel Dan Definisi Operasional

Sugiyono menuturkan dalam (Purwanto, 2019) , variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, Berdasarkan hal tersebut diatas, dapat diartikan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dimana didalamnya terdapat faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti. Variabel dapat diartikan sebagai sifat yang akan diukur atau diamati yang nilainya bervariasi antara satu objek ke objek lainnya. Dengan demikian, penekanan pada variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variable dependen (variabel terikat).

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Menurut (Gunawan, 2022) definisi variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau simbol variabel terikat (dependent). Definisi variable bebas/Independent

adalah variable yang mempengaruhi variable lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Variabel bebas merupakan variabel yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungannya dengan suatu gejala yang diobservasi. Variabel independent dalam penelitian ini adalah Media Permainan Ular Tangga.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variable terikat/ Dependent merupakan variable yang diakibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen, atau variabel terikat di dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa.

Adapun definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan

apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. peserta dinyatakan menang apabila peserta nyampai pada finis yang pertama. (Aziz, 2019)

2. Kemampuan berpikir kritis siswa adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis karena sesungguhnya kegiatan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri (*self organization*) yang ada pada setiap makhluk di alam termasuk manusia sendiri. Terdapat suatu anggapan yang penting bagi kita untuk tidak hanya belajar berpikir kritis, tetapi juga mengajarkan berpikir kritis kepada orang lain. Anggapan tersebut sangat penting karena bagi seseorang untuk bisa berhasil di dalam bidang apa pun, dia harus memiliki kecakapan untuk berpikir kritis, dia harus bisa menalar secara induktif dan deduktif, seperti kapan dia melakukan kritik dan mengkonsumsi ide-ide atau saransaran. Kecakapan-kecakapan berpikir kritis ini biasa dikenal sebagai sebuah tujuan pendidikan yang penting, dan dianggap sebagai sebuah hasil yang diinginkan dari semua kegiatan manusia (Zubaidah).

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen dapat dijelaskan sebagai representasi hubungan antara variabel, indikator, dan rancangan butir-butir instrumen yang telah dirancang. Instrumen berperan sebagai alat bantu dalam menghimpun data yang

diperlukan. Teknik pengumpulan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini melibatkan:

3.5.1 Tes

Tes adalah alat pengumpulan data yang dirancang secara khusus. Kekhususan tes dapat terlihat dari konstruksi butir (soal) yang dipergunakan”. Rumusan ini lebih terfokus kepada tes sebagai alat pengumpul data. Memang pengumpulan data bukan hanya ada dalam prosedur penelitian, tetapi juga ada dalam prosedur evaluasi. Dengan kata lain, untuk mengumpulkan data evaluasi, guru memerlukan suatu alat, antara lain tes. Tes dapat berupa pertanyaan. Oleh sebab itu, jenis pertanyaan, rumusan pertanyaan, dan pola jawaban yang disediakan harus memenuhi suatu perangkat kriteria yang ketat. Demikian pula waktu yang disediakan untuk menjawab soal-soal serta administrasi penyelenggaraan tes diatur secara khusus pula. Persyaratan-persyaratan ini berbeda dengan alat pengumpul data lainnya (Faiz, 2022).

Jenis tes yang digunakan sebagai alat pengukur dalam penelitian ini adalah tes tertulis, yaitu berupa 10 soal pertanyaan uraian yang diajukan secara tertulis tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tertulis. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian yang digunakan sebagai pre test dan post test yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV dengan menggunakan media permainan ular tangga di SD Muhammadiyah 13 Medan.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Variable	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator berpikir kritis	Indikator Soal	Ranah Soal	Butir Soal
Kemampuan berpikir kritis	Memahami sejarah kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia	Interpretasi	Mengidentifikasi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia	Memahami (C2)	1
Kemampuan berpikir kritis	Memahami sejarah kerajaan Islam yang ada di Indonesia	Interpretasi	Mengidentifikasi nama Kerajaan islam yang ada di Indonesia	Memahami (C2)	2
Kemampuan berpikir kritis	Menjelaskan peninggalan sejarah	Analisis	Menyebutkan contoh peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Islam	Menganalisis (C4)	3-4
Kemampuan berpikir kritis	Menghubungkan peninggalan Sejarah dengan kehidupan saat ini	Pemecahan masalah	Menjelaskan bagaimana peninggalan Kerajaan masih digunakan atau bermanfaat saat ini	Menerapkan (C3)	5
Kemampuan berpikir kritis	Membandingkan kerajaan Hindu-Budha dan Islam	Analisis	Menjelaskan perbedaan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia	Menganalisis (C4)	6
Kemampuan berpikir kritis	Menilai peran tokoh dalam penyebaran islam	Evaluasi	Menjelaskan bagaimana kehidupan Masyarakat di zaman Kerajaan Hindu-Budha dan kerajaan Islam	Mengevaluasi (C5)	7

Kemampuan berpikir kritis	Menyimpulkan pelajaran dari sejarah	Inferensi	Menyimpulkan nilai / Pelajaran dari Sejarah kerajaan	Mengevaluasi (C5)	8, 9
Kemampuan berpikir kritis	Menilai keandalan informasi	Kritis terhadap informasi	Mengkritisi sumber sejarah	Menerapkan (C3)	10
Kemampuan berpikir kritis	Mencari solusi	Kreativitas	Memberikan gagasan pelestarian peninggalan sejarah	Menganalisis (C4)	11-12
Kemampuan berpikir kritis	Mengekspresikan ide	Komunikasi kritis	Menjelaskan pendapat tentang Upaya menjaga warisan budaya dengan alasan	Mengevaluasi (C5)	13, 14, dan 15

Tes dalam penelitian ini di uji coba terlebih dahulu sebelum diterapkan dalam penelitian yang sesungguhnya. Adapun uji coba instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan :

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas berasal dari kata validity yang berarti keabsahan atau kebenaran. Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur mampu melakukan fungsi ukurnya. Menurut Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu

benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Selain validitas, alat ukur yang baik juga harus reliabel. Reliabilitas diterjemahkan dari kata *reliability* yang berarti hal yang dapat dipercaya (tahan uji) (Sugiono, 2020).

Instrument dikatakan valid yang memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Sebuah butir soal dikatakan valid apabila nilai $\text{sig} > \alpha$ (0,05), sedangkan apabila nilai $\text{sig} < \alpha$ (0,05) maka instrument dikatakan tidak valid.

Berikut adalah langkah-langkah dalam pengujian validitas ini menggunakan SPSS yaitu :

- Buka aplikasi SPSS.
- Klik data view isikan data nilai.
- Buka variabel view, Membuat data pada Variabel View
- Kemudian Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* → Pilih Soal 1-30 dan Total dan kemudian pindahkan/masukkan ke dalam *Variables*.
- Kemudian Klik OK

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Pengertian dari *reliability* (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya

sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel (Sanaky, 2021).

Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila nilai $\text{sig} > \alpha (0,05)$, sebaliknya apabila nilai $\text{sig} < \alpha (0,05)$ maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Berikut adalah langkah-langkah dalam pengujian uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu :

- Buka aplikasi SPSS.
- Klik data view isikan data nilai.
- Buka variabel view, Membuat data pada Variabel View
- Kemudian Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*
→Pilih Soal item yang valid dari 15 soal ke kolom items.
- Kemudian Klik OK.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis hasil observasi, wawancara dan hasil lainnya untuk meningkatkan pemahaman

peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya dalam temuan bagi orang lain. Menurut (Handayani, 2023) Analisis data dalam penelitian adalah salah satu yang paling penting dan membutuhkan pengetahuan yang memadai untuk menangani data yang dikumpulkan untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari satu penelitian. Hasil analisis data akan memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Adapun menurut (Nurhaswinda, 2025) analisis data juga merupakan langkah penting yang menentukan validitas dan keandalan kesimpulan yang diambil. Tanpa analisis yang tepat, temuan penelitian bisa menjadi tidak akurat dan menyesatkan. Oleh karena itu, para peneliti harus menguasai berbagai teknik analisis untuk menghasilkan data yang valid.

Analisis data adalah proses mengukur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar. Data-data tersebut akan di uji menggunakan alat uji. Untuk mendukung dan mendapatkan hasil akhir penelitian, data penelitian yang akan di peroleh dan dianalisis dengan menggunakan alat statistik melalui software SPSS. Metode analisis data yang digunakan adalah metode kuantitatif. Adapun pengujian-pengujian yang akan dilakukan dalam penelitian ini diantaranya:

3.6.1 Uji Hipotesis

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya

sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian (Mandailina, 2022).

Uji Hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisa data. Dalam statistik sebuah hasil dapat dikatakan signifikan secara statistik jika kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh faktor yang kebetulan, sesuai dengan batas probabilitas yang sudah ditentukan sebelumnya.

Uji hipotesis dapat dicari dengan uji F, uji hipotesis berguna untuk menjawab hasil dari dugaan sementara. Setelah melakukan uji normalitas dan uji linieritas, selanjutnya akan dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis (Subakti, 2020).

Data yang diuji adalah data hasil pretest dan post-test dari kelas IV. Dalam uji hipotesis terdapat H_0 dan H_a sebagai dugaan sementara dalam penelitian yang akan diuji kebenarannya melalui uji hipotesis berdasarkan data ada. H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai $\text{sig} < \alpha (0,05)$. Artinya variabel x (Solusi) yang digunakan dalam penelitian berpengaruh terhadap variabel y (masalah). Sebaliknya apabila nilai $\text{sig} > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan variabel x terhadap variabel y.

Berikut adalah langkah-langkah dalam pengujian uji hipotesis menggunakan SPSS yaitu :

- Buka dan aktifkan program SPSS
- Membuat data di bagian Variable View

- Input data pada Data View dari data excel pretest dan post test pada kelas
- Pilih *Analyze* → *Compare Means* → *Paired Sample t-test* → Pilih nilai *pre-test*, masukkan ke *Variable 1* → Pilih *post-test*, masukkan ke *Variable 2*.
- Kemudian Klik OK

Rumus hipotesis mengambil keputusan berdasarkan nilai signifikan (sig):

- Jika nilai sig nya lebih kecil dari ($<$) alpha 5% (0,05) maka nilai H₀ ditolak, dan H_a diterima.
- Jika nilai sig nya lebih besar dari ($>$) alpha 5% (0,05) maka nilai H₀ diterima, dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan Jl. Karantina No. 80, Durian, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara dengan mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument tes. Kemudian untuk mengetahui kemampuan berfikir kritis siswa dilakukan tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk melihat pemahaman siswa di dalam kelas.

Instrument penelitian yang baik yaitu instrument yang telah memenuhi syarat valid instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal pretest dan posttest terlebih dahulu diuji validitasnya dengan menggunakan program SPSS. Pada tahap awal dilakukan pengujian terhadap butir soal pretest dan posttest untuk memastikan memenuhi indikator yang telah disetujui. Setelah soal-soal tersebut diuji validitas dan reabilitasnya terhadap 10 indikator soal yang dapat digunakan untuk tes pretest dan posttes, maka soal-soal tersebut dapat digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa. Setelah data telah dikumpulkan langkah berikutnya adalah menganalisis informasi tersebut

sehingga dapat diidentifikasi hubungan antara kedua variable, yaitu pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

4.2 Analisis Data Penelitian

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Menghitung uji validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan pernyataan dengan apa yang dinyatakan sesuai dengan koefisien validitas. Siswa kelas VI SD Muhammadiyah 13 Medan ditetapkan menjadi validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes akhir Pemahaman Materi, Peneliti menganalisis validitas soal dengan menggunakan SPSS.

Setelah dilakukan uji coba instrument kepada 29 siswa, berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, maka hasil dari uji coba 15 butir soal terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid kerana nilai sig < 0.05.

No Soal	Sig	Keterangan
1	0,007	Valid
2	0,038	Valid
3	0,001	Valid
4	0,058	Tidak Valid
5	0,070	Tidak Valid
6	0,118	Tidak Valid
7	0,019	Valid
8	0,020	Valid
9	0,394	Tidak Valid
10	0,023	Valid
11	0,005	Valid
12	0,011	Valid
13	0,074	Tidak Valid
14	0,006	Valid
15	0,016	Valid

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas

Dari pernyataan tabel yang telah di uraikan di atas terdapat 15 butir soal pertanyaan yang telah di berikan kepada responden, 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal tidak valid. Uji ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS.

4.2.2 Hasil Reliabilitas

Setelah menyelesaikan perhitungan validitas tes, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan reliabilitas tes. Dengan memasukkan reliabilitas dalam proses penetapan instrumen, instrumen tersebut menjadi alat ukur yang dapat diandalkan. Untuk menghitung reliabilitas tes, digunakan perangkat lunak statistik SPSS.

No.	Interval	Kriteria
1.	< 0,200	Sangat Rendah
2.	0,200 – 0,399	Rendah
3.	0,400 – 0,599	Sedang
4.	0,600 – 0,799	Tinggi
5.	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Tabel 4. 2 Kriteria Tingkat Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.679	10

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai reliabilitas tes yang diperoleh sebesar 0.651 dan tes reliable dengan kategori tinggi.

4.2.3 Hasil Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* yang jumlah sampelnya terdiri dari 29 orang peserta didik melalui test pretest dan posttest. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika nilai sig nya lebih kecil dari ($<$) alpha 5% (0,05) maka nilai H0 ditolak, dan Ha diterima.
- Jika nilai sig nya lebih besar dari ($>$) alpha 5% (0,05) maka nilai H0 diterima, dan Ha ditolak.

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum menerapkan media - Setelah menerapkan media	44.48276	11.52209	2.13960	48.86553	40.09999	20.790	28	.000

Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel data yang ada di atas, besar signifikannya adalah 0,000 yang dimana nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_a dapat diterima. Maka demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

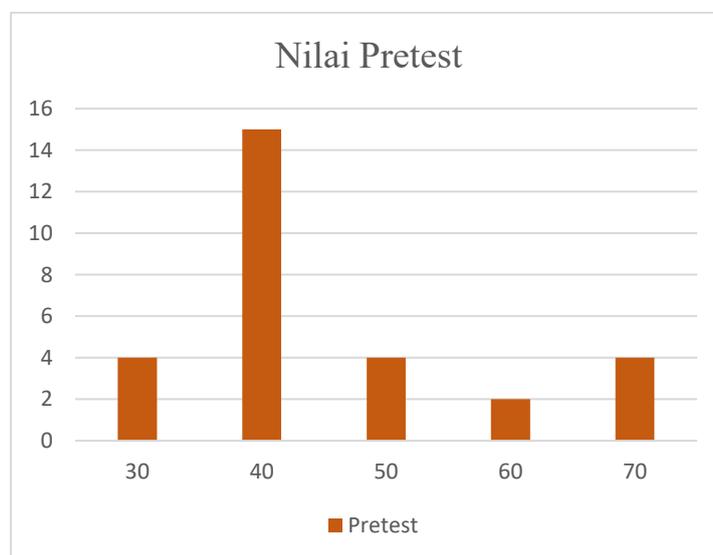
4.3.1 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV (Pretest)

Sebelum diberikan materi, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes ini digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan sudah dikuasai oleh siswa. Berikut

yaitu nilai siswa yang diperoleh sebelum materi diterapkan pada pembelajaran dimulai di dalam kelas:

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Presentase (%)
30	4	13,8%
40	15	51,7%
50	4	13,8%
60	2	6,9%
70	4	13,8%
Jumlah	29 siswa	100%
Nilai Rata-Rata		45,5%

Tabel 4. 5 Hasil Pretest Siswa Kelas IV



Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Pretest Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

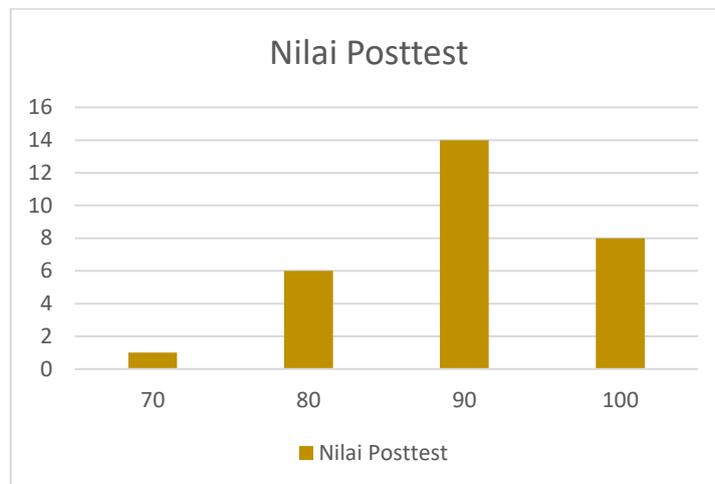
Berdasarkan diagram yang ada di atas, nilai pretest terendah nilai 30 untuk 4 orang siswa (13,8%), nilai 40 untuk 15 orang siswa (51,2%), nilai 50 untuk 4 orang siswa (13,8%), nilai 60 untuk 2 orang siswa (6,8%), dan nilai 70 untuk 4 orang siswa (13,8%). Maka dapat disimpulkan dari persentase nilai tersebut yaitu 45,5%.

4.3.2 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV (Posttest)

Setelah menerapkan pretest dan melakukan pembelajaran dikelas dengan menggunakan Variabel X yaitu media permainan ular tangga. Kemudian peneliti memberikan test essay pada siswa sebanyak 10 soal. Berikut adalah hasil yang didapat dari data posttest belajar siswa dikelas IV sebagai berikut :

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Presentase (%)
70	1	3,5%
80	6	20,7%
90	14	48,2%
100	8	27,6%
Jumlah	29 siswa	100%
Nilai Rata-Rata		90%

Tabel 4. 6 Hasil Posttest Siswa Kelas IV



Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Pretest Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan diagram yang ada di atas, nilai posttest terendah nilai 70 untuk 1 orang siswa (3,5%), nilai 80 untuk 6 orang siswa (20,7%), nilai 90 untuk 14 orang siswa (48,2%), nilai 100 untuk 8 orang siswa (27,6%). Maka dapat disimpulkan dari persentase nilai posttest tersebut yaitu 45,5%.

4.4 Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah 13 Medan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini menggunakan pengolahan data yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas dilakukan untuk memvalidkan soal supaya dapat digunakan untuk tes pretest dan posttest di dalam kelas untuk mengukur pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis

siswa. Terdapat 15 soal yang di uji validitas hanya 10 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid, kemudian 10 soal yang valid tersebut digunakankan didalam kelas untuk pretest dan posttest. Selanjutnya uji realibilitas yang digunakan supaya mengetahui sejauh mana tes yang akan digunakan untuk dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Uji tersebut diuji melalui aplikasi SPSS, terdapat nilai *Cronbach's Alpha* yaitu $0,651 < sig 0,05$, maka dinyatakan reliable dengan kategori tinggi.

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis data, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired samples test* dengan besar sig (2-tailed) yaitu 0,000 yang mana hasil tersebut diterima dikarenakan nilai sig $0,000 < sig 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Siswa belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa lebih tinggi. Hal ini akan menciptakan konflik yang serius diantara tuntutan guru dengan pemahaman konsep siswa/siswi, sehingga pembelajaran dengan media ular tangga lebih efektif dalam mempengaruhi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Pengambilan sampel menggunakan Teknik sampling jenuh, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digenerasikan secara

menyeluruh ke seluruh populasi siswa, baik di Pendidikan yang sama maupun jenjang yang berbeda. Karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta latar belakang sosial budaya yang beragam di tiap sekolah berpotensi memberikan hasil yang berbeda apabila penelitian ini direplikasi di tempat lain.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu yang relatif singkat, yakni hanya dalam beberapa kali pertemuan selama beberapa minggu. Hal ini membuat penelitian tidak dapat mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pengaruh jangka panjang seperti retensi pengetahuan, kemampuan menerapkan konsep dalam konteks lain, atau pembentukan pola berpikir kritis secara berkelanjutan tidak dapat ditinjau secara menyeluruh.

Media permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini masih bersifat sederhana dan manual (non-digital), dengan konten yang terbatas pada materi tertentu. Penyesuaian konten terhadap indikator berpikir kritis juga masih dalam tahap awal dan belum menyentuh seluruh aspek berpikir kritis secara menyeluruh, seperti aspek inferensi, penilaian argumen, dan refleksi metakognitif. Selain itu, media ini belum diuji secara luas dalam hal validitas dan reliabilitas sebagai alat bantu pembelajaran berbasis keterampilan berpikir kritis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sebelum menggunakan media permainan ular tangga sangatlah rendah, dapat dilihat dari nilai yang mencapai KKM hanya 4 siswa atau hamper semua siswa tidak tuntas. Dengan melihat nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sebelum diterapkannya media permainan ular tangga belum memenuhi pembelajaran yang efektif.

Kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV setelah menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan, dapat dilihat dari nilai yang tuntas atau mencapai KKM yaitu 29 siswa. Dengan melihat nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV setelah diterapkannya media permainan ular tangga sudah memenuhi pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 13 Medan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga efektif

dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konsep IPAS, dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Terdapat pengaruh yang signifikan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Karena uji hipotesis menggunakan uji *paired samples test* dengan besar sig (2-tailed) yaitu 0,000 yang mana hasil tersebut diterima dikarenakan nilai sig $0,000 < sig 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Siswa belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa lebih tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif, seperti permainan ular tangga, dengan menyediakan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan. Selain itu, sekolah dapat mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi pengalaman dan praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru kelas 4 SD Muhammadiyah 13 Medan disarankan untuk terus memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai salah satu strategi pembelajaran IPAS. Guru juga diharapkan untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media ini dan melakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan desain yang lebih komprehensif, seperti menggunakan kelompok kontrol, untuk memvalidasi efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian juga dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media ini pada materi atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, S. A. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Aela Mumazizah, M. F. (2023). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS MAGICBOXUNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS I SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5260-5272.
- Aghni, R. I. (2019). FUNGSI DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 98-107.
- Agus Aini Purnama Hasibuan, N. A. (2024). PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS GAME BASED LEARNINGTERHADAP BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SD/MI. *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)*, 57-70.
- Agus Aini Purnama, M. K. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 11301-11308.
- Aiman Faiz, N. P. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES, PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION)DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Education and developmen*, 492-495.
- Anggi Ariena Lu'ulqolby Gunawan, A. W. (2022). Pengaruh aplikasi dompet digital terhadap transaksi dimasa kini. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 352-356.
- Asrulla, R. M. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol 7, 26320-26332.
- Aziz, L. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 96-103.
- Benyamin Nanga, C. N. (2023). PENERAPAN METODE DISKUSI UNTUK MENGAKTIFKAN PROSES BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 3 SD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Annual Proceeding*, 36-46.

- Bintang Kasih Gaol, P. J. (2022). PENGARUH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 767-782.
- Budi Ariyanto, A. C. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 85-99.
- Diana Nur Septiyawati, F. I. (2022). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Prndidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 365-375.
- Dr. I Wayan Widana, S. M. (2020). *UJI PERSYARATAN ANALISIS*. Sukodono-Lumajang-Jawa Timur: KLIK MEDIA.
- Erin Laeli Rochmatin, T. N. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPS DI KELAS IV MI NURUL HIDAYAH KABUPATEN BREBES. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 36-48.
- Erna Fauziah, T. K. (2022). Modifikasi Intelegensi dan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 49-63.
- Firdausi Nuzularachmania, P. I. (2022). Pengaruh Tabata Workout Untuk Menjaga Kebugaran Tubuh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi)*, 35-44.
- Halim, A. (2022). SINGNIFIKANSI DAN IMPLEMENTASI BERFIKIR KRITIS DALAM PROYEKSI DUNIA PENDIDIKAN ABAD 21 PADA TINGGAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 404-417.
- Handayani, L. T. (2023). *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)*. Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta: PT Scifintech Andrew Wijaya.
- Hani Subakti, K. H. (2020). PENGARUH PEMBERIAN REWARDAND PUNISHMENTTERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basataka (JBT)*, 106-117.
- Indah Pratiwi, C. A. (2020). PKPM Wisata Baca Pada TK Aisyiah Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 170-178.
- Jim Hoy Yam, R. T. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 96-102.

- Miza Anniza, W. R. (2024). Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu. *Journal of Human And Education*, 91-96.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 20-28.
- Mukhid. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Muryaningsih, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI KEDUNGWULUH LOR. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 84-91.
- Musrifah Mardiani Sanaky, L. M. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. *JURNAL SIMETRIK*, 432-439.
- Neneng Widya Sopa Marwa, H. U. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 54-64.
- Nisa, A. (2020). PENGARUH PERHATIAN ORANG TUA DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1-9.
- Nita Rahayu, F. A. (2020). KEMAMPUANBERPIKIR KRITIS MATEMATIS DITINJAU DARI ADVERSITY QUOTIENT. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 121-136.
- Nurhaswinda, A. Z. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *JURNAL CAHAYA NUSANTARA*, 55-68.
- Nurul Hidayati, D. S. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8517-8528.
- Permatasari, S. A. (2021). PENGARUH PENERAPAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR DAN KOMPETENSI TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN DIVISI EKSPOR PT. DUA KUDA INDONESIA. *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, 38-47.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: UMSU Press.
- Purwanto. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 196–215. Retrieved from <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>

- Putu Widyanto, E. T. (2020). IMPLEMENTASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN. *Satya Sastraharing*, 16-35.
- Rhezza Tezzar Maun, P. V. (2022). APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PROYEK IPAS DI SMK KRISTEN 3 TOMOHON. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 438-448.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1-12.
- Solekhah, I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BER CERITA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X PADA MATERI EKOSISTEM DI MA HIDAYATUL MUBTADI'IN. *Jurnal Pendidikan Biologi* , 42 - 55.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2721–2731.
- Sugiono, N. A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 55-61.
- Vera Mandailina, D. P. (2022). UJI HIPOTESIS MENGGUNAKAN SOFTWARE JASP SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN TEKNIK ANALISA DATA PADA RISET MAHASISWA. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 512-519.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 2896–2910.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 68-73.
- Wekke, I. S. (2019). *METODE PENELITIAN SOSIAL*. Brosot, Galur, KulonProgo, Yogyakarta: Gawe Buku (group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri).
- Zubaidah, S. (n.d.). Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat Dikembangkan melalui Pembelajaran Sains. 1-14.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

IPAS SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Rika Puspaliani Zebua
Instansi	: SDS Muhammadiyah 13 Medan
Tahun Penyusun	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPAS
Kelas	: IV
Topik	: Daerahku
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1 Pertemuan
Mode Pembelajaran	: Tatap Muka
Strategi pembelajaran	: Ceramah dan Diskusi
B. Kompetensi Awal	
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dapat menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal.2. Siswa pada awalnya belum dapat menyebutkan macam-macam Kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia. Setelah pembelajaran siswa dapat menyebutkan macam-macam Kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia.3. Siswa pada awalnya belum dapat menyebutkan macam-macam Kerajaan islam yang ada di Indonesia. Setelah pembelajaran siswa dapat menyebutkan macam-macam Kerajaan islam yang ada di Indonesia.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
<ol style="list-style-type: none">1. Bermain dan bertakwa kepada tuhanyang maha esa dan berakhlak mulia.2. Berkebinekaan global.3. Bergotong royong.4. Mandiri5. Bernalar kritis, dan6. Kreatif.	
D. Sarana dan Prasarana	
<ol style="list-style-type: none">1. Buku paket Pelajaran IPAS kelas 42. Laptop3. Media Pembelajaran atau alat peraga4. Lembar kerja peserta didik (LKPD)	
E. Target Peserta Didik	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mengikuti dan memahami pembelajaran.	

2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir dan memiliki keterampilan memimpin.
F. Metode Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Tanya Jawab 3. Ceramah 4. Penugasan
KOMPETENSI INTI
A. Capaian Pembelajaran (CP)
setelah mempelajari materi ini siswa mampu mengidentifikasi karakteristik tentang Kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia.
B. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam Kerajaan hindu-budha yang ada di Indonesia. 2. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana Sejarah Kerajaan di berbagai daerah di Indonesia.
C. Pemahaman Bermakna
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan Kembali hal-hal yang sudah diketahui berkaitan dengan Sejarah Kerajaan di berbagai daerah di Indonesia. 2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi macam-macam Kerajaan hindu-budha yang ada di Indonesia dan menjelaskan bagaimana Sejarah Kerajaan yang ada di berbagai daerah di Indonesia.
D. Pertanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku? 2. Bagaimana Sejarah Kerajaan yang ada di berbagai daerah di Indonesia? 3. Apa saja macam-macam Kerajaan hindu-budha yang ada di Indonesia?
E. Kegiatan Pembelajaran
<p>❖ Kegiatan Awal (15 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai pembelajaran guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 3. Setelah berdoa guru meminta siswa melakukan ice breaking. 4. Guru mengabsen siswa dan siswa mendengarkan nama mereka di panggil dan menjawab dengan kata hadir. <p>❖ Kegiatan Inti (50 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa membuka buku paket dan buku tulis untuk memulai pembelajaran. 2. Guru menyampaikan materi dan menyediakan media pembelajaran atau alat peraga. 3. Guru menjelaskan materi yang ingin di pelajari. 4. Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi.

5. Guru menjelaskan langkah-langkah cara bermain media permainan ular tangga.
6. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok untuk bermain ular tangga.
7. Beberapa siswa diberi kesempatan untuk menjadi perwakilan kelompok, secara bergiliran maju ke depan untuk melempar dadu.
8. Guru membantu siswa menjalankan bidak sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu.
9. Guru memberikan kartu soal sesuai dengan angka di mana bidak berhenti dan meminta siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di belakang kartu tersebut.
10. Langkah 6-8 diulang sampai ada salah satu bidak yang mencapai angka 100 atau mencapai finish sebagai pemenang.
11. Guru meminta siswa untuk menyebutkan satu persatu contoh peninggalan Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam sesuai dengan materi yang dipelajari.
12. Setelah guru menjelaskan materi, selanjutnya guru memberikan soal kepada siswa.
13. Setelah siswa mengerjakan soal yang diberikan, kemudian dikumpulkan kepada guru.
14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang lain untuk bertanya jika ada hal-hal yang masih belum dipahami.

❖ **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

1. Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran hari ini.
2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.
3. Peserta didik diberikan rencana tindak lanjut (RTL) dengan berupa informasi materi selanjutnya dan tugas di rumah.
4. Peserta didik mendapatkan pesan moral yang bisa diambil dari pembelajaran ini, yaitu untuk senantiasa memahami makna wujud zat dan perubahannya sehingga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari hari.
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa Bersama.
6. Memberikan salam kepada siswa untuk penutup.

7. Refleksi

1. Apa saja masam-macam kerajaan hindu-budha yang ada di indonesia?
Jawab : Kerajaan kutai,Kerajaan tamunegara,Kerajaan mataram kuno, Kerajaan kediri, Kerajaan singosari, dan lain-lain.
2. Apa saja macam-macam Kerajaan islam yang ada di indonesia?
Jawab : Kerajaan Samudra pasai, Kerajaan aceh, Kerajaan demak, Kerajaan banten, Kerajaan ternate-tidore, Kerajaan gowa-tallo.
3. Apa nama Kerajaan hindu-budha pertama kali yang ada di indonesia?
Jawab : Kerajaan kutai.
4. Apa nama kerajaan islam pertama kali yang ada di indonesia?
Jawab : Kerajaan Samudra pasai.

8. Assesmen/Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen : Soal Uraian

9. Kegiatan Pengayaan dan Rekomendasi

1. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

2. Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Wali Kelas

Nurbaiti, S.Pd

Medan, 19 Mei 2025

Peneliti

Rika Puspaliani Zebua



Lampiran 2 : BAHAN AJAR

Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia

1. Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

a. Latar Belakang Masuknya Hindu-Buddha

Apa itu Kerajaan Hindu-Buddha?

Kerajaan Hindu-Buddha adalah kerajaan yang mendapat pengaruh agama Hindu dan Buddha dari India. Masuk melalui perdagangan, perkawinan, dan penyebaran agama oleh para Brahmana. Interaksi antara pedagang Nusantara dengan India dan Tiongkok sejak abad ke-1 M.

b. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha Terkenal

1. Kerajaan Kutai (Kalimantan Timur)

Kerajaan Hindu tertua di Indonesia (abad ke-4 M).

Raja terkenal: Mulawarman.

Kerajaan Hindu pertama di Indonesia.

2. Kerajaan Tarumanegara (Jawa Barat)

Raja terkenal: Purnawarman.

Peninggalan: Prasasti Tugu, Prasasti Ciaruteun.

3. Kerajaan Sriwijaya (Sumatra Selatan)

Kerajaan Buddha terbesar. Pusat pendidikan Buddha terkenal di Asia Tenggara. Hubungan dagang dengan India dan Tiongkok.

4. Kerajaan Mataram Kuno (Jawa Tengah/Yogyakarta)

Terbagi dua dinasti: Sanjaya (Hindu) dan Syailendra (Buddha).

Peninggalan: Candi Prambanan dan Candi Borobudur.

5. Kerajaan Majapahit (Jawa Timur)

Kerajaan Hindu terbesar di Nusantara.

Masa kejayaan: Hayam Wuruk dan Patih Gajah Mada.

Kitab terkenal: Negarakertagama.

c. Peninggalan Budaya Hindu-Buddha

1. Candi (Borobudur, Prambanan).

2. Prasasti (Yupa, Tugu).

3. Sastra (kitab, kakawin).

4. Sistem pemerintahan kerajaan.

2. Kerajaan Islam di Indonesia

a. Masuknya Islam ke Indonesia

Apa itu Kerajaan Islam?

Kerajaan Islam adalah kerajaan yang dipimpin oleh raja Muslim, disebut sultan, dan menjalankan ajaran Islam. Islam masuk melalui jalur perdagangan, dakwah, perkawinan, pendidikan. Datang dari Gujarat, Persia, dan Arab sejak abad ke-13 M.

b. Kerajaan-Kerajaan Islam Terkenal

1. Kerajaan Samudra Pasai (Aceh)

Kerajaan Islam pertama di Indonesia.

Raja terkenal: Sultan Malik al-Saleh.

2. Kesultanan Malaka (Malaysia dan berpengaruh di Sumatera)
Pusat perdagangan dan penyebaran Islam.
3. Kesultanan Demak (Jawa Tengah)
Kesultanan Islam pertama di Jawa.
Tokoh penting: Raden Patah, Wali Songo.
4. Kesultanan Aceh Darussalam
Pusat ilmu dan agama di Sumatera.
Tokoh terkenal: Sultan Iskandar Muda.
5. Kesultanan Mataram Islam
Penerus Demak di Jawa Tengah.
Tokoh terkenal: Sultan Agung.
6. Kesultanan Ternate dan Tidore (Maluku)
Kerajaan Islam di kawasan timur Indonesia.
Berperan dalam perdagangan rempah.

c. Peninggalan Budaya Islam

1. Masjid kuno (Masjid Agung Demak).
2. Naskah-naskah kuno beraksara Arab Melayu.
3. Tradisi keagamaan dan seni (hadrah, kaligrafi, sastra suluk).
4. Sistem kerajaan Islam dan gelar sultan.

Rangkuman :

Dulu Indonesia punya kerajaan Hindu-Buddha dan Islam.

- Kerajaan Hindu-Buddha terkenal dengan candi dan prasasti. Semua kerajaan itu ikut membentuk budaya Indonesia sekarang. Kerajaan Hindu-Buddha menekankan pada sistem kasta dan candi sebagai pusat ibadah.
- Kerajaan Islam terkenal dengan masjid dan dakwah. Kerajaan Islam lebih terbuka dan menyebarkan ajaran lewat pendidikan dan budaya lokal.

Warisan dari kedua masa ini masih terlihat dalam kehidupan masyarakat Indonesia saat ini.

Lampiran 3 : Soal Pretest/Posttest

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan majapahit dan kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Lampiran 4 : Kunci Jawaban

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Buddha yang pernah ada di Indonesia!

Jawaban :

- Kerajaan Tarumanagara
- Kerajaan Sriwijaya
- Kerajaan Majapahit

2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!

Jawaban :

- Kesultanan Demak
- Kesultanan Aceh
- Kesultanan Mataram

3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Buddha dan Kerajaan Islam di Indonesia!

Jawaban :

- Peninggalan Hindu-Buddha: Candi Borobudur, Candi Prambanan, Prasasti Yupa
- Peninggalan Islam: Masjid Agung Demak, Makam Sunan Giri, Keraton Yogyakarta

4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!

Jawaban :

Ya, banyak peninggalan yang masih digunakan atau bermanfaat, misalnya:

- Candi Borobudur dan Prambanan menjadi tempat wisata sejarah dan budaya.
- Masjid Agung Demak masih digunakan sebagai tempat ibadah.
- Prasasti dan kitab kuno digunakan sebagai sumber penelitian sejarah.

5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Buddha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!

Jawaban :

Sistem Kepercayaan:

- Hindu-Buddha: Dipengaruhi oleh ajaran Hindu dan Buddha.
- Islam: Dipengaruhi oleh ajaran Islam.

Sistem Pemerintahan:

- Hindu-Buddha: Dipimpin oleh raja yang dianggap titisan dewa.

- Islam: Dipimpin oleh sultan atau wali yang berpedoman pada ajaran Islam.

Peninggalan:

- Hindu-Buddha: Candi, prasasti, kitab kuno.
- Islam: Masjid, keraton, makam wali.

6. Bagaimana kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!

Jawaban :

- Pada masa Hindu-Buddha, masyarakat terbagi dalam kasta, perdagangan berkembang, dan sistem kepercayaan berpusat pada candi.
- Pada masa Islam, kehidupan sosial lebih terbuka, perdagangan semakin maju, dan pendidikan Islam berkembang melalui pesantren.

7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!

Jawaban :

Majapahit:

- Kuat dalam perdagangan dan maritim.
- Dipimpin oleh raja hebat seperti Hayam Wuruk dan Gajah Mada dengan Sumpah Palapa.

Demak:

- Menjadi pusat penyebaran Islam di Jawa.
- Memiliki armada laut yang kuat untuk perdagangan dan pertahanan.

8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!

Jawaban :

Para wali menyebarkan Islam melalui dakwah, seni, dan budaya, misalnya:

- Sunan Kalijaga menyebarkan Islam melalui wayang kulit.
- Sunan Ampel mendirikan pesantren sebagai pusat pendidikan Islam.
- Sunan Bonang menggunakan musik gamelan untuk menarik perhatian masyarakat.

9. Apa pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!

Jawaban :

- Sejarah mengajarkan kita tentang keberagaman budaya, pentingnya persatuan, dan bagaimana kepemimpinan yang baik bisa membawa kejayaan.

- Kita juga belajar bahwa kerajaan yang kuat biasanya memiliki ekonomi yang baik, pemimpin yang bijaksana, dan masyarakat yang harmonis.

10. Menurut pendapatmu, bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban :

- Menjaga dan merawat situs sejarah agar tidak rusak.
- Mengajarkan sejarah kepada generasi muda agar tetap dikenang.
- Menggunakan teknologi seperti virtual tour atau dokumentasi digital untuk mempromosikan peninggalan sejarah.
- Tidak mencorat-coret atau merusak bangunan bersejarah.

Lampiran 5 : SKOR UJI VALIDITAS

Responden	Butir Soal															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	8
2	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	8
3	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	6
4	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12
6	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	9
7	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	8
8	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12
9	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
11	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9
12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	9
13	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11
14	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	7
17	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	8
18	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	11
19	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	6
20	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	7
21	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	6
22	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	9
23	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	5
24	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9
25	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
27	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
28	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	6
29	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	9

Lampiran 6 : HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.679	10

Lampiran 7 : HASIL UJI HIPOTESIS

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum menerapkan media - Setelah menerapkan media	-44.48276	11.52209	2.13960	-48.86553	-40.09999	-20.790	28	.000

Lampiran 8 : NILAI LEMBAR PRETEST

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Abella Delisa Mukhlis	70	60	Tidak Tuntas
2.	Adrian Arief Fauzi	70	30	Tidak Tuntas
3.	Afkar Al-Farizi	70	40	Tidak Tuntas
4.	Agrah Al-Farizi	70	40	Tidak Tuntas
5.	Aria Abimanyu Dharmawan	70	40	Tidak Tuntas
6.	Elvira Khairunnisa Hasibuan	70	60	Tidak Tuntas
7.	Felicia Tithania Siltonga	70	40	Tidak Tuntas
8.	Kanaya Nayla Sakhi	70	70	Tuntas
9.	Kanaya Yuka	70	70	Tuntas
10.	Karisa Putri	70	40	Tidak Tuntas
11.	Nabilla Syakira	70	40	Tidak Tuntas
12.	Naura Azzahra Putri	70	40	Tidak Tuntas
13.	Nazifa Dzakyra S	70	30	Tidak Tuntas
14.	Viona Vaniati	70	50	Tidak Tuntas
15.	Gading Rodoli Siregar	70	40	Tidak Tuntas
16.	Salsabila Nadhifa Danur	70	40	Tidak Tuntas
17.	Arkhan Hardiansyah	70	30	Tidak Tuntas
18.	Balqis Humairah	70	40	Tidak Tuntas
19.	Daffa Ibnu Purta	70	40	Tidak Tuntas
20.	Fachri Al Khalifi	70	50	Tidak Tuntas
21.	Fathir Febrianto	70	40	Tidak Tuntas
22.	Fikri Haryi Putra	70	30	Tidak Tuntas
23.	Naufal Ethelind Gaozhan	70	40	Tidak Tuntas
24.	Pandu Syadiad Danendra	70	40	Tidak Tuntas
25.	Rafi Akbar	70	50	Tidak Tuntas
26.	Reyhan Nugraha	70	70	Tuntas
27.	Rizky Ananda Pratama	70	40	Tidak Tuntas
28.	Zafira Aulia Rizki	70	50	Tidak Tuntas
29.	Hafiz Ali	70	70	Tuntas

Lampiran 9 : NILAI LEMBAR POSTTEST

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Abella Delisa Mukhlis	70	100	Tuntas
2.	Adrian Arief Fauzi	70	90	Tuntas
3.	Afkar Al-Farizi	70	100	Tuntas
4.	Agrah Al-Farizi	70	90	Tuntas
5.	Aria Abimanyu Dharmawan	70	90	Tuntas
6.	Elvira Khairunnisa Hasibuan	70	90	Tuntas
7.	Felicia Tithania Siltonga	70	80	Tuntas
8.	Kanaya Nayla Sakhi	70	100	Tuntas
9.	Kanaya Yuka	70	100	Tuntas
10.	Karisa Putri	70	100	Tuntas
11.	Nabilla Syakira	70	100	Tuntas
12.	Naura Azzahra Putri	70	80	Tuntas
13.	Nazifa Dzakyra S	70	80	Tuntas
14.	Viona Vaniati	70	90	Tuntas
15.	Gading Rodoli Siregar	70	90	Tuntas
16.	Salsabila Nadhifa Danur	70	100	Tuntas
17.	Arkhan Hardiansyah	70	90	Tuntas
18.	Balqis Humairah	70	90	Tuntas
19.	Daffa Ibnu Purta	70	90	Tuntas
20.	Fachri Al Khalifi	70	80	Tuntas
21.	Fathir Febrianto	70	80	Tuntas
22.	Fikri Haryi Putra	70	70	Tuntas
23.	Naufal Ethelind Gaozhan	70	90	Tuntas
24.	Pandu Syadiad Danendra	70	90	Tuntas
25.	Rafi Akbar	70	90	Tuntas
26.	Reyhan Nugraha	70	90	Tuntas
27.	Rizky Ananda Pratama	70	90	Tuntas
28.	Zafira Aulia Rizki	70	80	Tuntas
29.	Hafiz Ali	70	100	Tuntas

Lampiran 10 : NILAI PRETEST SISWA

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : *Belwita Khulnisa/Nisa*

Kelas : *IV - A*

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

1. *Kerajaan Kutai, kerajaan Tarumanegara, dan kerajaan Mataram Kuno.*
2. *Kerajaan Samudra Pasai,*
3. *Candi Prambanan*
4. *Mesjid Baiirrahman*
5. *X*
6. *Sistem kepercayaan berpusat pada Candi*
7. *Pedagangan X*
8. *Sumpah Kaw Jaga*

Lampiran 2 : Soal Pretest/~~Posttest~~

Nama : keraga raylo Sakni

Kelas : V-A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan majapahit dan kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban

1. kerajaan majapahit
2. kerajaan aceh, kerajaan Demak, kerajaan Singasari
3. masjid Agung, candi Borobudur
4. masjid Agung Baiturrahman
5. hindu - budha dipengaruhi oleh ajaran Hindu dan budha, Islam di pengaruhi oleh ajaran islam.
6. Sistem kepercayaan berpusat pada candi
- 7.
8. Sultan kati jaja menyebarkan Islam melalui wayang kulit.
9. mengajarkan kita tentang keragaman budaya.
- 10.

70

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Ryan

Kelas : IVA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia! *Majapahit, Kerajaan Kutai, Kerajaan Sriwijaya*
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia! *Kerajaan Aceh, Kerajaan Mataram, Kerajaan Gowa*
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia! *Candi Borobudur*
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya! *Keris, Contong bisa digunakan*
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
Untuk peninggalan, kerajaan Hindu-Budha
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Dani

Kelas : IVA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia! Kerajaan Majapahit
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia! Kerajaan Demak
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia! Candi, Kerud, Kitab
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya! Candi Borobudur
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya! Sultan Batin Jaka
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Reyhan

Kelas : VA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia! *Majapahit, Sriwijaya, dan Kutai*
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia! *Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak, dan Kerajaan Pajajaran*
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia! *Candi, kitab-kitab, dan kerajinan*
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya! *Masih digunakan, seperti batik dan wayang.*
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya! *Wali Lahir dan Wali Batin*
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan! *Perjuangan*
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia? *Menghargainya*

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : *Nazifa Zakhira Siregar*

Kelas : *4A*

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak! *(4 faktor)*
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

1. *Kerajaan Kutai, Kerajaan Kediri, Kerajaan Singaperbangsa*
2. *Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak*
- 3.
4. *Masjid Banten*

30

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Karaya Yuka

Kelas : VII-A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

1. kerajaan kutai, kerajaan Kediri, kerajaan Singaperbangsa.
2. kerajaan Samudra Pasai, kerajaan Aceh, kerajaan Demak
3. Yupa, salah satu peninggalan kerajaan kutai, Masjid Iptana terdapat di Kutai merupakan kerajaan kutai, Masjid Agung Demak di Demak, Jawa Tengah merupakan peninggalan kerajaan Demak
4. Masjid Agung untuk shalat.
5. kerajaan kutai agama hindu, kerajaan Kediri agama budha, kerajaan Demak agama Islam.
7. X
8. Sultan Kalijaga menyebarkan Islam melalui wayang kulit.
9. mengajarkan kita tentang keragaman budaya
10. Menjaga dan merawat situs sejarah dengan baik.

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Nurul Anzhar Putri

Kelas : IVA.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban :

1. Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Mataram Kuno.
2. Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak.
3. Candi Prambanan, Candi Borobudur, Candi Watukirip, Candi Watu Sungsang, Candi Watu Gajah.
4. Masjid Baiturrahman
5. X
6. Aman X
7. X
8. ~~.....~~

10

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Karissa Putri

Kelas : IV - A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

1. Kerajaan Kutai, Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Majapahit
2. Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak
3. Candi Prambanan, Prasasti Tebat, Prasasti Singosari
4. Masjid Baiturrahman
5. X

20

Lampiran 11 : NILAI POSTTEST SISWA

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Nisa

Kelas : IV-A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

1. Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, dan Kerajaan Mataram Kuno.
2. Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak.
3. Prasasti Tegal, Prasasti Kebon Kopi, Prasasti Singasari, Makam Sultan Malik as-Shah, Makam Sultan Iskandar Muda, dan Masjid Baiturrahman.
4. Candi Borobudur sebagai tempat wisata.
5. Perbedaannya orang Hindu-Budha beribadat di candi, sedangkan orang Islam beribadat di masjid.
6. Sistem kepercayaan berpusat pada candi.
7. Pedagogis X
8. Sultan yang juga
9. Mengajarkan kita tentang keragaman budaya.
10. Menjaga dan merawat situs sejarah dengan baik.

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Keraya Raja Sachi

Kelas : V-A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan majapahit dan kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban:

1. kerajaan tumenegara, kerajaan kutai, kerajaan singasari
2. kerajaan Demak, kerajaan Aceh, kerajaan samudra pasai
3. Candi prambanan, Candi Ojung, Prasasti canggal (Hindu), Candi Borobudur, Candi Panataran, Candi Boro Boro (Buota), Masjid Baiturrahman, Cakra Donga, Cakra Donga (Islam)
4. Masjid Baiturrahman
5. Hindu - Budha dipengaruhi oleh ajaran Hindu dan Budha, Islam dipengaruhi oleh ajaran Islam.
6. Sistem kepercayaan berpusat pada Candi
7. Perpelehan antara Demak dan Majapahit, Demak berkembang dan menjadi besar dan menguasai jalur perdagangan di nusantara
8. Sultan kali Jaga menyebarkan Islam melalui wayang kulit.
9. mengajarkan kita tentang keragaman budaya.
10. Menjagadan merawat situs sejarah dengan baik.

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Prian

Kelas : IVA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia! Matihing, Sriwijaya, Kediri, Majapahit
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia! Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak, Kerajaan Pajajaran
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia! Candi, Prasasti, dan Masjid
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya! Mesjid Batu Craman
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia! Hindu Budha dipengaruhi oleh ajaran Hindu dan Budha, Islam dipengaruhi oleh ajaran Islam
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat! Sosial dan politik
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan kesultanan Demak! Perbedaan antara Demak dan Majapahit, Demak berkembang dan menjadi besar dan menguasai perdagangan
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya! Melalui Pajajaran, melalui Pajajaran, melalui Pajajaran
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan! Mengajarkan kita tentang bagaimana budaya
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia? Meningkatkan Perawatan

Lampiran 2 : Soal ~~Pretest~~/Posttest

Nama : Zhaqira Aulia Rizki

Kelas : IV^A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban

1. Kerajaan Singasari, Kerajaan Kutai, Kerajaan Tunjegera
2. Kerajaan ~~Bangka~~ Kerajaan Aceh Kerajaan Samudra Pasai
3. Candi Perambanan, Candi Dlung
4. Candi Borobudur dan Candi Prambanan
5. Hindu dipimpin oleh raja yang dianggap titisan dewa
6. Kehidupan Sosial Lebih terbuka
7. Perdagangan
8. Masjid Agung
9. Mengajarkan kita tentang keragaman budaya
10. Menjaga tempat peninggalan seperti Candi Borobudur yang dijadikan tempat wisata.

80



Lampiran 2 : Soal ~~Pretest~~/Posttest

Nama : *Papi*

Kelas : *VA*

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia! *Majapahit Sriwijaya*
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia! *Selamatan kerajaan*
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia! *Candi Kuno - Kuno*
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya! *Candi Borobudur*
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia! *hindu dipimpin oleh raja yang dianggap dewa*
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat! *kehidupan sosial lebih terbuka*
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan majapahit dan kesultanan Demak! *Perdagangan*
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya! *sekitar kali jawa*
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan! *mengajarkan tentang keragaman budaya*
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia? *Melindungi Jajanya*

Lampiran 2 : Soal Pretest/Posttest

Nama : Reyhan

Kelas : IV A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia! *Majapahit, Sriwijaya, Medang*
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia! *Kerajaan Demak*
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia! *Candi, Kitab - kitab, Prasasti*
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya! *Mesjid, Masjid Raya*
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat! *Sistem kepercayaan berbeda pada candi*
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan kesultanan Demak! *Perjuangan Alim ulama dan masyarakat*
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya! *Sultan Fatah jaya*
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan! *Mengambil pelajaran tentang keragaman budaya.*
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia? *Merawat situs sejarah*

Lampiran 2 : Soal ~~Pretest~~/Posttest

Nama : Nenipa Zakhira Siregar

Kelas : IV-A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan majapahit dan kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

1. kerajaan kutai, kerajaan Kediri, kerajaan Majapahit.
2. kerajaan Samudra Pasai, kerajaan Aceh, kerajaan Demak.
3. Yupa, salah satu peninggalan kerajaan kutai, Candi Prambanan, Candi dieng.
4. mesjid Bakurrahmen
5. kerajaan kutai agamanya hindu
6. kerajaan Demak agama islam
7. Pererangan antara Demak dan Majapahit, Demak bertumbuh
8. Sultan kali Jaga menyebarkan Islam melalui wayang kulit
9. mengajarkan kitab tentang keragaman budaya.
10. menjaga dan merawat situs sejarah dengan baik.

Lampiran 2 : Soal ~~Pretest~~/Posttest

Nama : Karajayuka

Kelas : IV-A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman-dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban ♥

1. kerajaan Kutai, kerajaan Kediri, kerajaan Singadri.
2. kerajaan Samudra Pasai, kerajaan Aceh, kerajaan Demak.
3. Ya, salah satu peninggalan kerajaan Kutai, candi peninggalan merupakan kerajaan Kutai, Masjid Agung Demak didemak, Jawa tengah merupakan peninggalan kerajaan Demak.
4. Masjid Agung untuk shalat.
5. Hindu-Buda dipengaruhi oleh ajaran Hindu dan Budha, Islam dipengaruhi oleh ajaran Islam.
6. Sistem kepercayaan berpusat pada candi.
7. Perang antara Demak dan Majapahit, Demak berkembang dan menjadi besar dan menguasai jalur perdagangan nusantara.
8. Sultan Kalijaga menyebarkan Islam melalui wayang kulit.
9. menajatkan fitrah kearifan keragaman budaya.
10. menjaga dan merawat situs-seluruh Warisan baik.

Lampiran 2 : Soal ~~Pretest~~/Posttest

Nama : Nurul Az-Zahra Putri

Kelas : ~~IVB~~ IVA

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?

Jawaban:

1. Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Mataram Kuno.
2. Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak.
3. Candi Prambanan, Candi Borobudur, Candi Watu Singsing Lawang.
4. Masjid Baiturrahman.
5. Hindu budha dipengaruhi oleh ajaran hindu dan buddha, Islam diperkenalkan oleh ajaran Islam.
6. Aman
7. Perperangan antara demak dan majapahit, berkembang dan masjid besar.
8. menyebarkan islam melalui wayang kulit.
9. mengajarkan tentang ~~kepercayaan~~ budaya.
10. meracik situs sejarah dengan baik.

Lampiran 2 : Soal ~~Pretest~~/Posttest

Nama : Kafiisa

Kelas : IV - A

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan uraian singkat!

1. Sebutkan tiga Kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia!
 2. Sebutkan tiga Kerajaan Islam yang pernah ada di Indonesia!
 3. Tuliskan tiga peninggalan dari Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam di Indonesia!
 4. Apakah peninggalan dari Kerajaan zaman dahulu masih digunakan atau bermanfaat saat ini? Berikan contohnya!
 5. Jelaskan perbedaan antara Kerajaan Hindu-Budha dengan Kerajaan Islam di Indonesia!
 6. Bagaimana kehidupan Masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam? Jelaskan secara singkat!
 7. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kejayaan Kerajaan Majapahit dan Kesultanan Demak!
 8. Bagaimana peran wali dalam penyebaran Islam di Indonesia pada masa Kerajaan Islam? Berikan contohnya!
 9. Apa Pelajaran yang bisa diambil dari Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia? Jelaskan!
 10. Menurut pendapatmu bagaimana cara terbaik untuk melestarikan peninggalan Sejarah Kerajaan di Indonesia?
1. Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Mataram Kuno
2. Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak
3. Prasasti Tugu, Prasasti Kebon Kopi, Prasasti Singasari, Makam Sultan Malik as-Shaleh, Makam Sultan Iskandar Muda dan Masjid Baiturrahman
4. Candi Borobudur sebagai tempat wisata
5. Perbedaan orang hindu-budha beribadah di candi, sedangkan orang islam beribadah di masjid
6. Sistem kepercayaan beribadah pada candi
7. Perang antara ~~Demak~~ Demak dan Majapahit.
8. Sultan Fatahillah menyebarkan Islam melalui wayang kulit
9. Mengajarkan kita tentang keragaman budaya.
10. Menjaga dan merawat situs sejarah.

Lampiran 12 : Form K1

FORM K 1



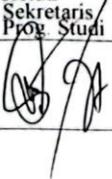
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
 DasarFKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

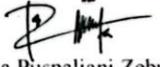
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rika Puspaliani Zebua
 N P M : 2102090082
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,85

Persetujuan Ketua/ Sekretaris/ Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.	
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II Muhammadiyah 13 Medan.	
	Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.	

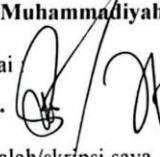
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih

Medan, 17 Oktober 2024

Hormat Pemohon,

 Rika Puspaliani Zebua

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13 : Form K2

FORM K 2	
 <p>UMSU Unggul, Cerdas, Terpercaya</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>
=====	
Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU	
Assalamu'alaikum Wr. Wb.	
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: Rika Puspaliani Zebua
NPM	: 2102090082
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :	
Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.	
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai	
Dosen Pembimbing :	Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd. 
Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya	
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.	
Medan, 17 Oktober 2024 Hormat Pemohon,	
 Rika Puspaliani Zebua	
Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan	

Lampiran 14 : Form K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2937/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Rika Puspaliani Zebua**
N P M : 2102090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **19 Oktober 2025**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1446 H
19 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

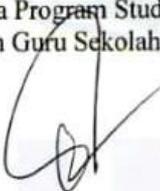
Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.

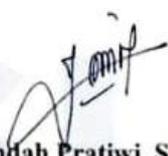
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
19/10 ⁻²⁰²⁴	Acc judul	H
19/12 ⁻²⁰²⁴	Perbaiki penulisan pendapat ahli pada setiap bab.	H
06/01 ⁻²⁰²⁵	Sesuaikan latar belakang masalah dengan identifikasi masalah.	H
13/01 ⁻²⁰²⁵	Tambah referensi pada bab II	H
22/01 ⁻²⁰²⁵	Perbaiki instrumen tes.	H
18/02 ⁻²⁰²⁵	lengkapi lampiran	H
19/02 ⁻²⁰²⁵	Acc Seminar	H

Medan, Februari 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas


Dr. Yrfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	<i>Perbaiki sesuai dengan arahan dosen pembahas.</i>

Medan, 21 Maret 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 11 Bulan Maret Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

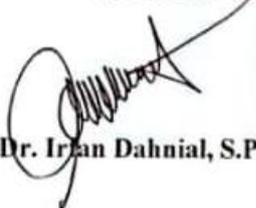
Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.

Pada hari Selasa, Tanggal 11 Bulan Maret Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 21 Maret 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan hasil observasi
2.	harus Ada media
3.	Perbaikan tulisan yang tidak rapi

Medan, Maret 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.



SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Rika Puspaliani Zebua

Lampiran 15 : SURAT IZIN RISET

 UMSU Unggul Cerdas Terpercaya <small>Bisa membuat surat ini agar diizinkan manajemen dan terapan</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
<small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/XU/2022</small>	
<small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003</small>	
<small>https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id f umsumedan u umsumedan u umsumedan u umsumedan</small>	

Nomor	: 703/II.3-AU/UMSU-02/F/2025	Medan, <u>24 Ramadhan 1445 H</u>
Lamp	: ---	24 Maret 2025 M
Hal	: Permohonan Izin Riset	

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan
Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama	: Rika Puspaliani Zebua
N P M	: 2102090082
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP.2024/2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum





Dekan
Dra. H. Samsurnifa, M.Pd.
NIDN.0004066701

****Penting! ****



Agensi Kelayakan Malaysia
Malaysia Qualification Agency

Lampiran 16 : SURAT BALASAN RISET



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DURIAN
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 13
AKREDITASI B**

Alamat: Jalan Karantina Nomor 80 Medan 20235, Telp. (061) 6622249
Email: sds Muhammadiyah 13 Medan@gmail.com, NPSN: 10210687, NSS: 103076002060

Nomor : : 101/KET/IV.4AU/F/2025
Lamp : : -
Hal : : Pemberian Ijin Riset
Kepada Yth : : Bapak/Ibu Dekan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Medan, 15 Dhu'l-Hijjah 1446 H
11 Juni 2025 M

di-

Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sehubungan dengan surat saudara Nomor: 703/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 24 Maret 2025 tentang permohonan ijin penelitian :

Nama : Rika Puspaliani Zebua
NPM : 2102090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan TP. 2024/2025**

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Lampiran 17 : Dokumentasi Observasi Dan Riset

DOKUMENTASI OBSERVASI



DOKUMENTASI RISET



RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Rika Puspaliani Zebua lahir di Aceh Singkil 30 Agustus 2003 merupakan anak ke 4 (empat) dari 5 (lima) bersaudara. Penulis merupakan seorang anak dari pasangan suami istri bapak Dalman Zebua dan ibu Jasmainar. Penulis sekarang tinggal di jln Bandes pulo sarok singkil.

Penulis memulai pendidikannya di Taman Kanak-Kanak TKN Pembina Singkil selama 2 tahun lamanya, yaitu pada tahun 2007-2009. Kemudian melanjutkan Pendidikan disekolah dasar MIN 1 Pasar selama 6 tahun lamanya, yaitu sekitar tahun 2009-2015. Kemudian melanjutkan pendididkannya di SMPS Muhammadiyah Singkil selama 3 tahun lamanya, yaitu pada tahun 2015-2018. Kemudian melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 1 Singkil, selama 3 tahun lamanya, yaitu pada tahun 2018-2021. Dan melanjutkan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan pada tahun 2021-2025 kemudian masuk di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dan mengambil Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di jln Mukhtar Basri No.3 Medan. Dan melaksanakan pelaksanaan praktek lapangan di SD Muhammadiyah 13 Medan.

Penulis Menyusun skripsi ini sebagai tugas akhir mahasiswa dan untuk memenuhi persyaratan dalam rangka meraih gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) untuk program SI di UMSU Medan dengan judul skripsi “PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN T.P 2024/2025.

Skripsi Rika Puspaliani Zebua

ORIGINALITY REPORT

15% SIMILARITY INDEX	14% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	8% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
3	repository.unp.ac.id Internet Source	1%
4	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
7	Submitted to Landmark University Student Paper	<1%
8	journal.unj.ac.id Internet Source	<1%
9	jptam.org Internet Source	<1%