GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengaruh Media *Children Board Game* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 43 Cakranegara

Warda Hilya Firdauzi[1], Muhammad Tahir[1], Setiani Novitasari[1]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3629

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: November, 2th2026

Correspondence:
Warda Hilya Firdauzi

Phone: +6282340121560

Abstract: This study aims to determine the effect of a children's board game based on the local wisdom of the Sasak tribe on the critical thinking skills of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SDN 43 Cakranegara. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The study sample consisted of 38 fourth-grade students. Data collection techniques included a critical thinking skills test and classroom observation. Data were analyzed using descriptive statistics, a normality test, and a paired-sample t-test. The results showed that the average pretest score was 53.37 and the average posttest score was 72.30, indicating an average increase of 19.93 points. The normality test results indicated that both the pretest and posttest data followed a normal distribution. The paired-sample t-test results showed a p-value of less than 0.001, which is significantly smaller than 0.05. Meanwhile, the results of the observation of instructional implementation yielded an average percentage of 80.95%, which falls into the "good" category. Based on these results, it can be concluded that the use of a children's board game based on the local wisdom of the Sasak tribe has an impact on the critical thinking skills of fourth-grade students in the IPAS subject at SDN 43 Cakranegara.

Keywords: Children Board Game, Local Wisdom of the Sasak People, Critical Thinking, IPAS

Citation: Firdauzi, W. H., Tahir, M., & Novitasari, S. (2026). Pengaruh Media Children Board Game Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 43 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6568–6576. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3629

Pendahuluan

Pembelajaran abad-21 menekankan pada pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) salah satunya berpikir kritis sebagai keterampilan utama yang harus dikembangkan melalui proses belajar untuk menghadapi tuntutan kecakapan abad-21 (Mahrunnisya,2023). Namun, faktanya kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih rendah. Berpikir kritis merupakan suatu proses kognitif yang diawali dengan pengumpulan informasi yang relevan, diikuti oleh analisis secara objektif, sehingga menghasilkan kesimpulan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan (Ochildinovna, 2024). Oleh karena itu kemampuan berpikir kritis perlu menjadi prioritas utama dalam proses pembelajarasn. Terkhusus pada jenjang sekolah dasar kemampuan berpikir kritis ini tentu wajib menjadi hal yang diutamakan dalam proses pembelajaran (Andiani & Khoirul, 2023).

Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi (2022) menyatakan bahwa sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS terutama pada materi sosial diharapkan siswa mampu menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Terkhusus dalam penelitian ini pada pendekatan Ilmu Sosial, mengenai materi keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat yang berhubungan dengan kearifan lokal. Pada kenyataan

Email: wardahilyaf@gmail.com

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

yang terlihat selama proses pembelajaran di sekolah dasar belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal karena masih ada siswa yang pasif, kurang terbiasa bertanya atau menganalisis dan cenderung menjawab tanpa melalui proses yang mendalam (Cahyani *et al*., 2025).

Penyelenggaraan pendidikan saat ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga dituntut untuk menghadirkan proses pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada pengalaman belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2024) yang menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka sebagai sebuah gagasan dengan tujuan mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa siswa sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila serta memprioritaskan kemajuan belajar peserta didik dibandingkan cakupan dan ketuntasan muatan kurikulum. Dalam implementasinya, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, salah satunya kemampuan berpikir kritis. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Rahmadini *et al*., 2025).

Berdasarkan temuan di SDN 43 Cakranegara saat observasi di kelas IV mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan dan mengemukakan pendapat secara logis dan mendalam pada mata pelajaran IPAS. Hasil observasi dikelas IV terlihat bahwa media dan bahan ajar yang digunakan guru didominasi oleh penggunaan video dan buku LKS yang tidak berjalan optimal. Terlihat saat proses pembelajaran video hanya ditayangkan dan siswa hanya menyaksikan video sehingga proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan tidak interaktif. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 43 Cakranegara juga dilihat dari kemampuan siswa saat menjawab soal secara asal, serta kurangnya siswa yang mengajukan pertanyaan yang relevan. Hasil pengerjaan soal dengan tingkat kognitif C4, C5 dan C6 di kelas IV persentase siswa yang mendapat nilai diatas 70 hanya 21,05% dari 38 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada kategori rendah.

Pentingnya menanamkan kearifan lokal kepada siswa agar mampu menjalankan nilai-nilai positif yang sesuai dengan kearifan lokal suku Sasak. Menanamkan kearifan lokal penting dilakukan agar siswa mampu menjaga budayanya, menerima hal baik dari budaya luar dan menyesuaikanya, serta mampu mengembangan budaya secara bijak. Penelitian yang dilakukan Maulana *et al*. (2025) dan Amalia *et al.* (2023) menekankan pada aspek pengembangan media dan pengaruhnya terhadap kemampuan tertentu. Penelitian lainnya yang dilakukan Khoirunnisa & Arwin (2024) menunjukkan bahwa media papan monopoli yang dikembangan dapat digunakan dengan mudah dan membantu dalam proses pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berorientasi pada uji kelayakan atau efektivitas media secara umum dan belum secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media *children board game* berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak menjadi alternatif yang berpotensi besar memberi pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Secara khusus belum ada penelitian sebelumya yang meneliti pengaruh media *children board gam*e yang diintegrasikan dengan keaifan lokal suku Sasak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media *Children Board* Game Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN 43 Cakranegara.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Menurut Sahir (2021) penelitian kuantitatif mencari hubungan variabel lain dengan variabel lainnya, dengan tujuan menjawab rumusan masalah dari hipotesis awal dengan teknik statistik. Penelitian dilakukan dengan desain *pre-experimental* tipe *one grup pretes-posttes.* Desain *one group pretest–posttest* merupakan desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok atau satu kelas sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*), kemudian diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* (Jannah *et al*., 2022). Penelitian ini dilakukan pada kelas IV dengan pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak kepada siswa kelas IV yang sebelumnya

dilakukan *pretes* dan setelah diberikan perlakuan dilakukan *prosttes.* Penelitian dilaksanakan di SDN 43 Cakranegara dengan melibatkan 38 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019), sampling jenuh merupakan teknik penentuan sempel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes uraian untuk mengukur kemampuan berpikir siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Selain tes, dilakukan observasi terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan selama tiga pertemuan. Intrumen yang digunakan sebelumnya diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Intrumen tes disusun berdasarkan 6 indikator berpikir kritis oleh Facione, yang jika di integrasikan dengan materi "keragaman budaya dan kearifan lokal maka disusun intrumen sebagai berikut:

Tabel 1. Intrumen Tes

No	Indikator berpikir kritis	Indikator soal	Nomor soal	Jumlah butir soal	Level kognitif
1	Interpretasi	Siswa mampu menjelaskan konsep hubungan keanekaragaman hayati dan bentang alam dengan mata pencaharian masyarakat .	1-2	2	C4
2	Analisis	Siswa mampu menguraikan dampak dan hubungan sumber daya alam dengan bentang alam dan kehidupan masyarakat.	3-5	3	C4
3	Evaluasi	Siswa mampu menilai sikap atau perilaku yang harus diambil dari pernyataan pada soal dengan alasan yang logis.	6	1	C5
4	Inferensi	Siswa mampu menarik kesimpulan logis mengenai pengaruh kondisi perubahan lingkungan dengan profesi masyarakat.	7-8	2	C5
5	Ekplanasi	Siswa mampu memberikan alasan yang logis dan menyimpulkan mengenai keanekaragaman hayati, bentang alam dan profesi masyarakat.	9	1	C6
6	Regulasi diri	Siswa mampu merefleksikan dan merencanakan tindakan nyata untuk menjaga kelestarian lingkungan.	10	1	C6

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan uji statistik. Sebelum dilkakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat menggunakan *Shapiro-Wilk.* Kemudian data yang telah berdistribusi normal, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test.*

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 43 Cakranegara dengan menggunakan desain *pre-experimental* tipe *one grup pretest posttest.* Intrumen yang telah di uji sebelumnya akan digunakan dalam penelitian sebagai *pretest* sebelum dilakukan perlakuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 27 Juli 2026, pertemuan kedua pada tanggal 3 Agustus 2026, dan pertemuan ketiga pada tanggal 5 Agustus 2026. Pada pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pendahuluan, penyampaian tujuan pembelajaran dan siswa diperkenalkan dengan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan dan masih menyesuaikan diri dengan media yang digunakan. Permainan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok berjumlah 3-4 orang yang kemudian di bagi menjadi 8 kelompok. Kelompok yang telah dibagi secara acak kemuan melakukan permainan dengan tim lawan. Tim yang akan bermain melawan tim lainnya, contohnya kelompok 1 melakukan permainan melawan kelompok 5, kelompok 2 berhadapan dengan kelompok 6, kelompok 3 dengan kelompok 7 dan kelompok 4 dengan kelompok 8.

Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih memerlukan arahan untuk memahami mekanisme permainan. Setelah memperoleh penjelasan dan contoh, siswa mulai dapat mengikuti alur permainan dengan lebih baik. Setelah permainan berlangsung siswa melakukan pelaporan hasil catatan selama permainan berlangsung. Kemudian dari beberapa hal yang masih siswa rasa perlu dipertanyakan akan peneliti perjelas setelah permainan. Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran diawali seperti pada pertemuan pertama yang dilanjutkan dengan siswa bermain dengan kelompok yang sudah dibentuk. Siswa bermain dengan mengikuti aturan yang sudah

dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, siswa berinteraksi dengan anggota kelompok, membaca atau mendengarkan pertanyaan, mendiskusikan dan menjelaskan jawaban, serta menyelesaikan tantangan. Siswa yang belum berkesempatan bermain berganti posisi dengan teman kelompok yang bertugas mencatat alur permain. Apabila terdapat pertanyaan atau jawaban yang belum dipahami siswa, peneliti memberikan klarifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah melaksanakan permainan siswa melakukan pelaporan hasil catatan selama permainan berlangsung. Kemudian dari beberapa hal yang masih siswa rasa perlu dipertanyakan akan peneliti perjelas setelah permainan.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tahapan yang telah direncanakan. Siswa mengikuti pembelajaran dan permainan berbantuan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak. Siswa disini sudah mampu memahami jalan permainan dan bermain sesuai aturan yang sudah ditentukan pada pertemuan pertama. Siswa yang belum berkesempatan bermain berganti posisi dengan teman kelompok yang bertugas mencatat alur permain. Setelah permainan berakhir catatan selama permainan dikumpulkan dan mendiskusikan serta mengevaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan.

Deskripsi Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada penelitian ini juga dilakukan observasi keterlaksanaan proses pembelajaran selama tiga pertemuan.

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi

Pertemuan	Skor diperoleh	Skor diperoleh	Persentase	Kategori
Pertemuan I	11	14	78,57%	Baik
Pertemuan II	12	14	85,71%	Sangat Baik
Pertemuan III	11	14	78,57%	Baik
Rata-rata	-	-	80,95%	Baik

Pada tabel 2 hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran pada pertemuan I memperoleh skor 11 dari skor maksimal 14, dengan persentase sebesar 78,57% dan termasuk dalam kategori baik. Pada pertemuan II, skor yang diperoleh meningkat menjadi 12 dari skor maksimal 14, dengan persentase sebesar 85,71% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, pada pertemuan III diperoleh skor 11 dari skor maksimal 14, dengan persentase sebesar 78,57% dan termasuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran dari tiga pertemuan memperoleh persentase rata-rata sebesar 80,95%. Berdasarkan kategori yang digunakan dalam penelitian, persentase tersebut termasuk dalam kategori baik.



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan

Pada pertemuan I, proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa pembukaan pembelajaran, penyampaian tujuan pembelajaran, serta pemberian pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru menyampaikan materi dan memperkenalkan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak. Guru menjelaskan bagian-bagian media serta aturan dan langkah-langkah permainan yang dilakukan siswa. Pada tahap pelaksanaan permainan, siswa mulai mengikuti kegiatan secara berkelompok. Namun, pada pertemuan ini beberapa siswa masih memerlukan arahan dalam memahami aturan permainan sehingga membutuhkan penjelasan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Terdapat 3 aspek yang diamati pada lembar observasi yang belum tercapai pada pertemuan pertama. Aspek tersebut diantaranya guru belum mengaitkan materi dengan kearifan lokal yang terdapat dalam media *children board game,* siswa belum mampu mengikuti permainan *children board game* sesuai aturan yang diberikan, dan guru belum terlihat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi.

Pada pertemuan II, siswa mulai lebih memahami cara penggunaan media dan aturan permainan. Kegiatan permainan dapat berlangsung dengan lebih teratur. Siswa terlibat dalam permainan secara berkelompok, membaca pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada media. Peneliti melakukan pendampingan selama kegiatan dan memberikan klarifikasi apabila terdapat siswa yang mengalami kesulitan. Dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan II berjalan lebih lancar. Pada pertemuan II terdapat dua aspek yang diamati tidak tercapai. Aspek tersebut yaitu guru menjelaskan aturan dan cara bermain children board game

berbasis kearifan lokal dan guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk melakukan permainan. aspek tersebut tidak terlihat karena keduanya sudah dilakukan pada pertemuan pertama dan tidak dilakukan pengulangan. Dimana aturan yang sudah dibuat dijalankan selama tiga pertemuan, begitu pula dengan kelompok yang sudah dibentuk digunakan selama tiga pertemuan.

Pada pertemuan III, kegiatan pembelajaran kembali dilaksanakan melalui penggunaan media *children board game*. Siswa mengikuti kegiatan permainan dan terlibat dalam diskusi kelompok. Selama kegiatan berlangsung, siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mencatat hasil permainan. Setelah permainan selesai, peneliti bersama siswa membahas hasil kegiatan dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan permainan, diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, dan mengikuti arahan yang diberikan. Selama tiga pertemuan tersebut kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari bagaiman siswa terlibat dalam menjawab pertanyaan, mendiskusikan permasalahan, menyampaikan alasan dan berdiskusi. Aspek yang belum tercapai pada pertemuan ini diantaranya guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, terdapat dua aspek lain yang belum telihat yaitu aspek penjelasan aturan dan pembentukan kelompok.

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN 43 Cakranegara dengan subjek berjumlah 38 siswa. Penelitian menggunakan desain *pre-experimental* tipe *one grup pretest-posttest.* Sebelum melaksanakan pembelajaran berbantuan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak siswa diberikan soal *pretest*, begitupun setelahnya diberikan soal *posttes*.

Tabel 3. Hasiil *Pretest-Posttest*

	N	*Minimum*	*Masximum*	*Mean*	*Std. Deviation*
Pretes.	38	30	67,5	52,37	10,23
Posste.	38	50	90	72,30	9,16

Berdasarkan tabel 3 nilai rata-rata *posttest* yang jauh lebih tinggi dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbantuan *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbantuan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 43 Cakranegara. Sasak.

Analisi Data

Pada penelitian ini dilakukan pengujian normalitas menggunakan *SPSS* versi 27 dengan metode uji normalitas dengan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

	N	*Minimum*	*Masximum*	*Mean*	*Std. Deviation*
Prete.	38	30	67,5	52,37	10,23
Poste	38	50	90	72,30	9,16

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang disajikan pada tabel 4, diperoleh nilai statistik *Shapiro-Wilk* untuk data *pretest* kemampuan berpikir kritis sebesar 0,952 dengan nilai signifikansi sebesar 0,107 dan jumlah data sebanyak 38 siswa. Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,107 lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 (0,107 > 0,05). Selanjutnya, hasil pengujian terhadap data *posttest* kemampuan berpikir kritis menunjukkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,979 dengan nilai signifikansi sebesar 0,674 dan jumlah data sebanyak 38 siswa. Nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,674 juga lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 (0,674 > 0,05). Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 43 Cakranegara memenuhi kriteria normalitas berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*.

Hasil pengujian ini selanjutnya menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan teknik analisis untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* yang dipilih karena data berasal dari satu kelompok yang sama dan diukur sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Mean	*t*	*df*	*Sig (2-tailed)*
−19,93421	−15,523	37	<,001

Pada tabel 5 hasil uji *paired-samples t-test*, diperoleh rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar -19,93421 Nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* lebih tinggi sebesar 19,93 poin dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar p < 0,001, yang lebih kecil dari pada

taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 (< 0,001 < 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *children board game* berbasis kearifan lokal Suku Sasak. Oleh karena itu dapat dinyatakan terdapat pengaruh media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 43 Cakranegara

Pembahasan

Pada penelitian Bakri *et al,* (2024) menunjukan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan media serupa, dengan peningkatan dari 40,74% menjadi 92,59%. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media *children board game* dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pada penelitian Hasan (2025) juga menunjukkan perbedaan setelah perlakuan penggunaan media serupa yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Keselarasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran berpotensi mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, kesamaan arah temuan tidak berarti bahwa besarnya pengaruh pada setiap penelitian sama, karena karakteristik siswa, materi pembelajaran, desain penelitian, dan bentuk perlakuan yang digunakan dapat berbeda.

Adanya peningkatan rata-rata nilai hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa memperlihatkan ketercapaian 6 indikator kemampuan berpikir kritis berdasarkan teori Facione (2013) yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi dan regulasi diri. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, pembelajaran berbantuan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Pengaruh tersebut tidak hanya dilihat dari hasil pretest dan postest, tetapi juga didukung oleh hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IV terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari keterlibatan siswa dalam permainan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa selama proses pembelajaran siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga terlibat langsung dalam proses memahami dan mengelolah informasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan Nurdianti et al., (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan board game memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata melalui aktivitas bermain, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menyimpulkan informasi secara kolaboratif.

Pembelajaran yang berlangsung dengan jumlah 38 siswa dalam satu rombongan belajar didalamnya tidak dapat dipungkiri masih terdapat siswa yang kurang terlibat secara optimal. Perbedaan karakteristik, serta keaktifan siswa mempengaruhi keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian secara umum proses pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan sangat baik. Terdapat siswa yang masih memerlukan arahan dan pendampingan dalam mengikuti aturan permainan dan memahami pertanyaan. Namun, melalui bimbingan selama pembelajaran dan interaksi dengan teman selama proses permainan, siswa tetap memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Rombongan belajar yang terbilang gemuk, membuat peneliti perlu memberikan perhatian terhadap keterlibatan setiap siswa agar seluruh siswa mamperoleh kesempatan yang sama dalam mengikuti proses pembelajaran baik saaat permainan berlangsung, menjawab pertanyaan, berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, hasil keterlaksanaan pembelajaran sebesar 80,95% menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran telah berjalan dengan baik, meskipun masih terdapat siswa yang memerlukan perhatian dan pendampingan selama proses pembelajaran.

Pembelajaran berbantuan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak dalam rancangan dan pelaksanaan digunakan pendekatan *game based learning* dengan model pembelajaran *cooperatif learning.* Pendekatan *Game Based Learning* memanfaatkan unsur-unsur permainan seperti aturan, tantangan, sistem penilaian, serta interaksi antar pemain sebagai sarana untuk membantu siswa memahami konsep dan mengembangkan berbagai keterampilan (Wulandari & Sani, 2024). Pernyataan tersebut sesuai dengan pelaksanaan proses pembelajaran dimana siswa mengikuti kegiatan permainan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta menyampaikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. menurut Achadah (2025) cooperative learning adalah suatu pendekatan pendidikan yang mengedepankan kerja sama antara peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan siswa yang

berada dalam kelompok untuk melaksanakan permainan dengan *children board game*. Kemudian siswa berdiskusi mengenai jawaban dan juga menyelesaikan lembar kerja secara berkelompok memperlihatkan terlaksananya pembelajaran dengan model cooperative learning selama penelitian berlangsung.

Media *children board game* yang bersifat interaktif juga memungkinkan terjadinya keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Adanya aturan permainan, pertanyaan, tantangan dan interaksi antar siswa mendorong siswa berdiskusi dan mempertimbangkan jawaban sebelum mengambil keputusan. Perancangan board game edukatif dapat meningkatkan minat belajar murid sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual, aturan permainan, dan interaksi sosial secara seimbang (Handayani et al., 2024). Selain itu, penyajian informasi dalam media *children board game* yang memadukan unsur verbal dan visual dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Mayer & Logan (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dengan desain yang sesuai dengan cara kerja otak manusia. Dengan demikian, penggunaan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak tidak hanya memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi, berdiskusi, menganalisis informasi, serta mempertimbangkan berbagai jawaban sebelum mengambil keputusan. Karakteristik tersebut menjadikan media *children board game* berbasis kearifan lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Integrasi kearifan lokal dalam media *children board game* memberikan konteks pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Materi yang disampaikan dapat dipahami melalui konteks yang dikenal oleh siswa. Pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, melibatkan siswa secara langsung, dan menekankan kegiatan pemecahan masalah, analisis, serta pengambilan keputusan dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Ningrum & Murti, 2023). Integrasi kearifan lokal dalam *children board game* tidak hanya berfungsi sebagai unsur yang memperkaya isi dan tampilan media, tetapi juga sebagai konteks yang membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata. Kondisi tersebut dapat membuat siswa lebih mudah memahami permasalahan yang diberikan, mempertimbangkan informasi yang tersedia, serta menentukan keputusan berdasarkan alasan yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *children board game* berbasis kearifan lokal memiliki potensi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

Materi IPAS yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat dipelajari melalui contoh-contoh konkret yang terdapat di lingkungan sekitar. Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi (2022) menyatakan bahwa sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS terutama pada materi sosial diharapkan siswa mampu menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Terkhusus dalam penelitian ini menggunakan materi keanekaragaman hayati dan kearifan lokal. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut siswa untuk mengingat informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami fenomena, mengidentifikasi permasalahan, serta menganalisis hubungan antara kondisi lingkungan dan aktivitas manusia. Oleh karena itu, penyajian materi melalui media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Rahmadini *et al*., 2025).

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Media ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, diskusi, dan pemecahan masalah dengan konteks budaya lokal. Pembelajaran yang interaktif dan kontekstual berbantuan media board game dapat diterapkan agar proses pembelajaran lebih efektif dan lebih bermakna. Selain itu sekolah juga dapat menyediakan sarana pembelajaran yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang, atau variabel yang berbeda guna memperkuat temuan mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran berbantuaan media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata

Pelajaran IPAS.

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 43 Cakranegara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa dari hasil *pretest* sebesar 53,37 menjadi 72,30 pada hasil *posttest*, dengan peningkatan sebesar 19,93 poin. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *children board game* berbasis kearifan lokal suku Sasak. Media tersebut dapat membantu siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh selama permainan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 43 Cakranegara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, guru kelas IV yang telah membantu selama proses penelitian, serta seluruh siswa kelas IV SDN 43 Cakranegara yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan mengenai media, pembelajaran berbasis kearifan lokal dan pembelajaran IPAS terutama pada jenjang sekolah dasar.

References

Achadah., (2025). *Cooperative Learning Implementasi Model-Model Pembelajaran*. Nafal Publishing. https://books.google.co.id/books?id=rs3IEQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Amalia *et al.* (2023). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 41-51. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/2914/1575

Andiani, M, W., & Khoirul, A. (2023). Sosialisasi Pentingnya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5(1), 70-76. https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/3025

Badan Standar Kurikulum dan Assesmen Pendidikan. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C. Kementrian Pendidikan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). Kajian Kurikulum Merdeka. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/1711503412_manage_file.pdf

Bakri, F., Hendratno., Pristanti, M, D. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritiss Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Monopoli Kelas V SDN Kedurus III/430. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 843-857. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19802/9174

Cahyani, I, R., Sobri, M., & Angga, P, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 4 Ampenan Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 10(2), 221-235. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25678

Handayani, A. S., Ghifari, M., & Putri, A. S. (2024). Perancangan *board game* sebagai media edukasi pembelajaran bahasa aksara Simalungun untuk siswa sekolah dasar. IKONIK: Jurnal Seni dan Desain, 6(2), 140–145. https://www.researchgate.net/publication/382857142_Perancangan_Board_Game_Sebagai_Media_Edukasi_Pembelajaran_Bahasa_Aksara_Simalungun_untuk_Siswa_Sekolah_Dasar.

Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T, K., Tahrim, T., Anwari, A, M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I, M. (2021). *Media Pembelajaran 2*. Klaten: Tahta Media Group. https://eprints.unm.ac.id/20720.

Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia,* 1(2), 89-98. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5465463

Khoirunnisa., & Arwin. (2024). Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 575-584. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/10061-Research%20Results-32322-1-10-20240513.pdf.

Mahrunnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia,* 2(1), 101-109. https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/download/598/541/3257

Maulana, A., Istiningsih, S., Handika, I., & Sobri, M. (2025). Pengembangan Media *Children Board Game* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi IPS Siswa Kelas IV SDN 37 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 727-732. https://eprints.unram.ac.id/49246/2/ARTIKEL%20ARMAN%20MAULANA%20E1E021189.pdf

Mayer, R. E., & Logan., F. (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (3rd Edition)*. New York: Cambridge University Press.

Ningrum, A. W., & Murti, R. C. (2023). Contextual learning models in improving elementary school critical thinking skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(5), 48-53*. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/2360/2696

Nurdianti, P., Rosidah, A., & Puspitasari, W. D. (2026). Model pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis *board game* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(03). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/62295.

Ochildinovna, N, D. (2024). The Importance of Critical Thinking in Modern Education. *World Bulletin of Social Sciences (WBSS)*, 34, 126-130. https://media.neliti.com/media/publications/603430-the-importance-of-critical-thinking-in-m-a49b1753.pdf.

Rahmadini, S., Dadang, S., & Pitria, S. (2025). Penggunaan Moopoly Board Game pada Mata Pelajaran Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMK YPKKP Bandung). *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern,* 6(3), 137-147). https://ejurnals.com/ojs/index.php/jtpm/article/view/2569

Sahir, S, H. (2021). E-Book Metodologi Penelitian. Medan: KBM Indonesia. Melalui https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/16455/1/E-Book%20Metodologi%20Penelitian%20Syafrida.pdf

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Wulandari, S, A., & Sani, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. JIPSOS: *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial,* 2(1), 34-41. https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794