



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa

Shohibatul Kharisma *, Fifi Zuhriah², Heru Ismaya³, Carrine irawan kumalasari⁴

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: shohibatulkharisma565@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the impact of storytelling dice learning media on critical thinking in PPKn subjects, especially on the material on the Rights and Obligations of the State. The low interest of students to participate in PPKn learning, and students at SMP Plus Al Hidayah also experience difficulties in analyzing information, evaluating arguments, and drawing conclusions logically and systematically are the problems raised in this study. This research is quantitative, using a Pre-Experimental design with a One Group Post-Test Only Design model, namely research that only uses one group without a comparison class. 30 seventh grade students became the sample in this study using nonprobability sampling with saturated sampling techniques. Meanwhile, the data analysis used was a normality test and hypothesis testing. The use of storytelling dice learning resources in this study produced good results with a success rate of 72.93%. Then with a percentage of 76.73%, students' critical thinking skills also showed a very good category. Furthermore, a significance score of 0.000, or less than 0.05, was found in the hypothesis testing conducted. Research findings indicate that students' critical thinking skills are influenced by the use of Beecerita dice media. This study yielded an impact rate of 99.27%.

Keywords: Learning media, storytelling dice, critical thinking, state rights and obligations Introduction

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengetahui dampak media pembelajaran dadu bercerita terhadap berpikir kritis pada mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi tentang Hak dan Kewajiban Negara. Rendahnya minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn, dan Siswa di SMP Plus Al Hidayah juga mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan secara logis dan sistematis merupakan masalah yang di angkat dalam studi ini. Penelitian ini bersifat kuantitatif, menggunakan desain Pra-Eksperimental dengan model Desain Satu Kelompok Pasca-Tes Saja, yaitu penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelas pembanding. 30 siswa kelas VII menjadi sampel dalam kajian ini dengan menggunakan nonprobability sampling dengan teknik sampling jenuh. Sementara itu, analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Penggunaan sumber belajar dadu bercerita dalam penelitian ini menghasilkan hasil yang baik dengan tingkat keberhasilan 72,93%. Kemudian dengan persentase 76,73%, kemampuan berpikir kritis siswa juga menunjukkan kategori sangat baik. Selanjutnya skor signifikansi 0,000, atau kurang dari 0,05, ditemukan dalam pengujian hipotesis yang dilakukan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh penggunaan media dadu beecerita. Penelitian ini menghasilkan tingkat dampak sebesar 99,27%.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, dadu bercerita, Critical Thinking, hak dan kewajiban negara*

PENDAHULUAN

Untuk mengembangkan karakter dan kemampuan berpikir kritis anak – anak, Pendidikan sangatlah penting. Berpikir kritis merupakan bakat penting di dunia yang global saat ini, memungkinkan orang untuk menghadapi berbagai masalah dan hambatan dalam kehidupan social, nasional, dan negara (Sarjono, 2020). Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam meningkatkan critical thinking siswa, terutama pada materi hak dan kewajiban negara. Materi ini tidak hanya mengharuskan siswa untuk memahami dan mengingat konsep, tetapi juga mengharuskan siswa untuk mampu memahami masalah, memberikan penilaian, dan menyimpulkan hal-hal yang sesuai dengan hak dan kewajiban pada kehidupan sehari-hari.(Mardin & Putro, 2025).Saputri dan Zuhriah(2024) Menegaskan bahwasannya pendidikan berpengaruh besar terhadap kemajuan bangsa dan negara karena memungkinkan Masyarakat untuk memperoleh skor-skor , pengetahuan, dan keterampilan yang membentuk sumber daya manusia yang unggul, sehingga menumbuhkan potensi negara untuk Pembangunan global.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan peneliti di SMP Plus Al Hidayah, dalam pembelajaran PPKn di kelas VII, seringkali muncul banyak masalah, termasuk rendahnya jumlah siswa yang tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran PPKn. terutama ketika materi yang disampaikan tidak fokus dan mereka tidak memahami konsepnya serta sering merasa mengantuk selama proses belajar, khususnya saat belajar setelah istirahat, hal ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi. Siswa di SMP Al Hidayah Plus juga mengalami hambatan dalam memahami informasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan yang logis dan sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik perlu dikembangkan melalui penggunaan model serta pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Sejauh ini, Dalam kegiatan pembelajaran di SMP Plus Al Hidayah, guru lebih sering menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan metode diskusi, namun penerapannya belum mampu meningkatkan antusiasme siswa secara optimal.

Melihat kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan media pembelajaran dadu bercerita sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa dan kemampuan berpikir kritis.Menurut (Puspitasari et al., 2023) Dadu adalah program pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.Menurut (Davalenne et al., 2025) Dadu bercerita termasuk media pendidikan 3D yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfokus pada gambar dan bertujuan untuk merangsang kreativitas dan khayalan kreatif siswa.Menurut Triani Endah Nur Ilahi (2020) tujuan pembuatan media juga untuk membuat konten lebih menarik dan memberikan rasa percaya diri kepada siswa. Media ini berbentuk dadu, yang setiap sisinya berisi gambar atau kata kunci tertentu yang mendorong siswa untuk membuat cerita berdasarkan hasil lemparan dadu. Tujuan dari jenis media pembelajaran ini adalah sebagai berikut: 1) Siswa dapat membuat cerita 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) Terdapat perbedaan dalam cerita yang dibuat oleh siswa; dan 4) Pembelajaran berfokus pada siswa(Davalenne et al., 2025)

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21, keterampilan berpikir kritis memiliki peran yang sangat penting.Berpikir kritis berarti memahami suatu masalah dengan lebih baik dan menemukan cara untuk menyelesaikannya (Dewi & Krisma Widi Wardani, 2019). Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan penting yang harus ditanamkan dalam

setiap mata pelajaran, termasuk PPKn, karena dengan keterampilan ini, siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka. Melalui pembelajaran PPKn, generasi muda diharapkan mampu berkembang menjadi warga negara yang demokratis, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis. (Nurchayani et al., 2025). Dalam kajian ini, kemampuan berpikir kritis siswa dianalisis menggunakan lima aspek indikator.: (1) keterampilan analitis, (2) keterampilan evaluasi, (3) keterampilan mengidentifikasi asumsi, (4) keterampilan memberikan penjelasan lebih lanjut, dan (5) kemampuan memberikan kesimpulan atau menarik Kesimpulan.

Menurut (Putra & Nanik Wijayati, 2017) pada pembelajaran yang menggunakan media dadu bercerita menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran itu berhasil untuk mengembangkan kemampuan menulis naratif kelas V di SD Zainuddin. Pada penelitian lainnya (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) tersebut mengatakan bahwa memiliki dampak media pembelajaran terhadap critical thinking. Terdapat pada beberapa kajian terdahulu mengenai media dadu bercerita oleh (Sidiq Sunarya et al., 2017) bahwa menggunakan media dadu bercerita ini juga dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen di Sekolah Dasar. Selanjutnya pada penelitian dari (Ramandhani, 2024) yang mengungkapkan dengan adanya materi Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran dadu bercerita, hal ini menunjukkan adanya dampak terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa. Kajian ini bertujuan untuk melanjutkan study yang telah dilakukan sebelumnya. dengan berfokus pada dampak media pembelajaran dadu bercerita untuk meningkatkan critical thinking siswa di kelas VII SMP Plus Al Hidayah.

METODE

Studi ini dilakukan dengan metode kuantitatif untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media pembelajaran dadu bercerita dan critical thinking siswa di kelas VII. Studi ini menggunakan desain Pra-Eksperimental dengan model Desain Satu Kelompok Pasca-Tes Saja, yaitu penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelas pembanding. Dalam studi ini, peneliti mengambil 30 siswa kelas VII sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang mereka ketahui atau tentang diri mereka sendiri. Dalam seperangkat kuesioner, indikator konsepnya adalah pertanyaan-pertanyaan tersebut (Fitriani Djollong, 2019).

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas yang bertujuan untuk menentukan instrument memiliki fungsi sebagai media pengumpulan data (Sugiyono, 2019:267) Pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas sangat diperlukan dalam proses penelitian ilmiah karena membantu memastikan bahwa data yang dihasilkan dapat dipercaya serta memiliki konsistensi, sehingga menghasilkan penelitian berkualitas tinggi (Iba & Wardhana, 2024). Kemudian, melalui uji normalitas dapat diketahui apakah data memenuhi distribusi normal untuk kebutuhan analisis statistik. Selain itu, uji hipotesis digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media dadu bercerita terhadap berpikir kritis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana media pembelajaran dadu bercerita mempengaruhi critical thinking siswa SMP Plus Al Hidayah. Pengkajian ini berlokasi di SMP Plus Al Hidayah Parengan dengan mengambil siswa kelas VII yang berjumlah 30 siswa. Data dari studi ini diperoleh dari angket atau kuesioner, yang di bagikan kepada 30 siswa di kelas VII. Angket terdiri dari dua puluh pertanyaan yang di bagi menjadi dua variabel yaitu ; 10 pertanyaan untuk variabel X (Media dadu bercerita) dan 10 pertanyaan variabel Y (Critical

Thinking). Instrumen angket telah diuji validitas dan reliabilitas sebelum di distribusikan kepada responden untuk memastikan kelayakannya sebagai alat ukur penelitian.

Uji validitas di lakukan di kelas VIII dengan siswa yang berjumlah 15. Rumus korelasi momen produk Pearson digunakan untuk melakukan uji validitas. Nilai tabel r adalah 0,514, diambil dari tabel r berdasarkan $df = 13$ ($n - 2 = 15 - 2$) dan tingkat signifikansi 5%. Setiap item pernyataan instrumen dianggap valid ketika nilai r yang dihitung lebih besar dari nilai tabel r (0,514). Hasil uji validitas pada 15 responden menunjukkan bahwa semua 20 item pernyataan dinyatakan valid. Kemudian, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila nilai Alpha Cronbach $\geq 0,60$. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai Alpha Cronbach untuk variabel X adalah 0,874 dan untuk variabel Y adalah 0,825. Dikarenakan kedua nilai memiliki angka yang lebih tinggi dari 0,60, Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian dapat diandalkan dengan tingkat keandalan yang sangat tinggi dan dapat digunakan dalam penelitian.

Untuk memastikan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal, uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum menguji hipotesis. Karena ukuran sampel kurang dari lima puluh responden, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas. Kriteria pengambilan keputusan menetapkan bahwa Distribusi data dapat dikatakan normal ketika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Tabel 1 uji normalitas

Variabel	Statistik	df	Sig
X (Media Dadu Bercerita)	0,981	30	0,848
Y (Critical Thinking)	0,962	30	0,342

Berdasarkan tabel di atas, data penelitian dianggap berdistribusi normal karena nilai signifikansi variabel X adalah 0,848 dan variabel Y adalah 0,342. Nilai signifikansi kedua variabel ini lebih besar dari 0,05, sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan. Kemudian, Pengaruh penerapan media pembelajaran dadu bercerita (Variabel X) terhadap kemampuan Berpikir Kritis siswa (Variabel Y) diuji melalui analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$.

Tabel uji regresi linier sederhana

Tabel	Skor	Syarat	Sig	Keterangan
Model Summary (R Square)	0,9927	-	-	Dampak 99,27%
ANOVA	-	$< 0,05$	0,000	Signifikan
Coefficients (X)	0,9965	$< 0,05$	0,000	Berdampak

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, nilai R Kuadrat diperoleh sebesar 0,9927, yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dadu bercerita memiliki pengaruh sebesar 99,27% terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Sebesar 0,73% kontribusi berasal dari faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Nilai signifikansi pada tabel ANOVA

sebesar 0,000 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian dilaksanakan di SMP Plus Al Hidayah dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik kelas VII. Berdasarkan kriteria pengambilan Keputusan yang di dasarkan pada signifikasi statistic, maka bisa diputuskan bahwa terdapat pengaruh critical thinking siswa yang mengikuti kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran dadu bercerita.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data, penggunaan media dadu bercerita memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis. siswa kelas tujuh SMP Plus Al Hidayah. Hal ini dibuktikan ketika siswa mampu menganalisis, mengevaluasi, mengidentifikasi asumsi, dan menyimpulkan permasalahan yang berkaitan dengan hak dan kewajiban negara. Hal ini juga terlihat dari bagaimana siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, khususnya pada materi tentang hak dan kewajiban negara. Dengan menerapkan media pembelajaran dadu bercerita, peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pendidikan. Hal ini didukung oleh penelitian Putra & Nanik Wijayati (2017) Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan karena menggabungkan unsur permainan dan aktivitas literasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media dadu bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan dadu bercerita, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran karena menggunakan dadu dengan desain yang menarik. Dengan gambar yang menarik, media dadu bercerita dapat menarik perhatian siswa, terutama jika media tersebut belum pernah digunakan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran Dadu Bercerita pada topik Hak dan Kewajiban Negara di SMP Plus Al Hidayah berada dalam kategori baik dengan persentase 72,93%. Hal ini menunjukkan bahwa media Dadu Bercerita diterima dengan baik oleh siswa dan dapat menghadirkan proses pembelajaran aktif yang menarik dan memberikan pemahaman yang bermakna. Siswa merasa antusias dan aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui permainan dadu yang mengharuskan mereka bercerita dan menganalisis topik yang berkaitan dengan materi tentang hak dan kewajiban warga negara. Arsyad (2014) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendorong motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan Shaffiyah & Ansori (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media Dadu Bercerita, yang didukung oleh model kooperatif, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media Dadu Bercerita telah terbukti membangun suasana pembelajaran yang hidup dan menyenangkan

Hasil studi ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Putra & Nanik Wijayati, 2017) yang berjudul Pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu bercerita terhadap peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa. Studi ini menemukan bahwa media pembelajaran Dadu Bercerita mempunyai dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan siswa. Hal ini memperkuat temuan studi bahwa media Dadu enggunaan media dadu bercerita terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan menulis sekaligus meningkatkan critical thinking siswa pada pembelajaran Kewarganegaraan di SMP Plus Al Hidayah.

Kemampuan berpikir kritis siswa kelas tujuh di SMP Plus Al Hidayah berada dalam kategori baik, dengan persentase 76,73%. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan

berpikir kritis siswa tergolong cukup baik. Menurut Facione (2011), keterampilan berpikir kritis mencakup indikator menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan menafsirkan informasi. Studi ini mendukung temuan Tamarli (2017), yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkat secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran inovatif, sebagaimana dibuktikan dengan hasil mengalami kenaikan, yaitu dari 57,12% pada siklus pertama menjadi 76,35% pada siklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat melatih siswa berpikir kritis dalam mengkaji materi hak dan kewajiban warga negara. Hasil temuan ini sejajar dengan studi yang dilakukan oleh (Dewi & Krisma Widi Wardani, 2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis” Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran dadu bercerita merupakan pendekatan yang positif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Penerapan media pembelajaran dadu bercerita berdasarkan uraian di atas, mampu meningkatkan critical thinking siswa khususnya pada materi hak dan kewajiban negara.

SIMPULAN

Pengaruh media pembelajaran dadu bercerita untuk mendorong peningkatan berpikir kritis siswa kelas tujuh SMP Plus Al Hidayah menunjukkan hasil positif. Hal ini dibuktikan ketika siswa mampu menganalisis, mengevaluasi, mengidentifikasi asumsi, dan menyimpulkan permasalahan yang berkaitan dengan hak dan kewajiban negara. Hal ini juga ditunjukkan oleh pengumpulan data menggunakan kuesioner yang digunakan untuk mengukur pembelajaran dalam penelitian ini. Nilai R Square yang diperoleh adalah 0,9927 dan memiliki pengaruh sebesar 99,27% terhadap critical thinking siswa. Hal ini terjadi dalam penelitian. Kemampuan berpikir kritis pada materi hak dan kewajiban negara yang sejajar dengan media pembelajaran dadu bercerita cukup tinggi sehingga Kesimpulannya, kemampuan berpikir kritis siswa di SMP Plus Al Hidayah mengalami peningkatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Davalenne, V. R., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Efektivitas Media Dadu Cerita dalam Menulis Cerita Pendek Bahasa Sunda. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(3), 2976–2989. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6149>
- Dewi, R. K., & Krisma Widi Wardani. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 169–173. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Fitriani Djollong, A. (2019). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1), 88–100. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqla/article/view/224/197>
- Mardin, L. O., & Putro, K. Z. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran PKN untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 17(1), 35–47. <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>
- Nurchayani, O., Waskitho, O. M., Keyla, Z. P., Tarsidi, D. Z., & Maret, U. S. (2025). *Model Pembelajaran BESTARI : Membangun Pondasi Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKN*

SD. 2(1).

Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>

Putra, R. S., & Nanik Wijayati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis. *Inovasi Pendidikan Kimia*, vol.11, no(xx), 2009–2018.

Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 2(September), 306–312.

Sarjono, fifi zuhriah. (2020). PENGARUH MINAT BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS KELAS X SMK PGRI 2 BOJONEGORO. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1).
<https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>

Sidiq Sunarya, R., Triyanti, M., & Arisandy, D. A. (2017). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair Share*. 2023, 119–124.