

**LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR**

**Richma Hidayati**

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Muria Kudus

e-mail: [richma.hidayati@umk.ac.id](mailto:richma.hidayati@umk.ac.id)

---

**Info Artikel**

*Sejarah artikel*

Diterima April 2016

Disetujui Mei 2016

Dipublikasikan Juni  
2016

---

**Kata Kunci:**

Layanan Penguasaan  
Konten, Media Ular  
Tangga, Berpikir Kritis

**Keywords:**

*mastery of content  
services, snake ladder  
media, critical  
thinking*

---

**Abstrak**

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk melakukan pekerjaan dan memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan di masyarakat. Melalui layanan penguasaan konten, siswa dipacu untuk dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritisnya. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui layanan penguasaan konten dengan media ular tangga. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan Konseling. Berdasarkan hasil postes siklus I dan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh ketuntasan belajar yang dibandingkan dengan KKM (nilai 75), diperoleh hasil bahwa sebanyak 8 siswa (62%) tuntas melaksanakan pembelajaran dan sebanyak 5 siswa (38%) tidak tuntas dalam siklus satu ini. Jika dilihat dari kriteria berpikir kritis, diperoleh hasil bahwa sebanyak 6 siswa (46%) berada dalam kategori sangat kritis, sebanyak 3 siswa (23%) berada dalam kategori kritis, sebanyak 3 siswa (23%) berada dalam kategori cukup kritis dan satu siswa (7%) berada dalam kategori tidak kritis. Setelah dilakukan siklus kedua layanan penguasaan konten dengan media ular tangga diperoleh hasil peningkatan yang signifikan. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa sebanyak 12 siswa (93%) tuntas melaksanakan pembelajaran dan sebanyak 1 siswa (7%) tidak tuntas dalam siklus II ini. Jika dilihat dari kriteria berpikir kritis, diperoleh hasil bahwa sebanyak 10 siswa (77%) berada dalam kategori sangat kritis, dan sebanyak 3 siswa (23%) berada dalam kategori kritis.

---

**Abstract**

*Critical thinking skills are needed to do the work and solve the existing problems in the society life. Through the mastery of content services, students are encouraged to be able to increase their critical skills. The purpose of this research is to improve the critical thinking skills of elementary school students through mastery of content with media of services snakes. The method used researchers that a Class Action Research Counseling. Based on the results of the posttest first cycle and observations that have been made, acquired mastery learning compared with KKM (value 75), the result that as many as eight students (62%) completed implementing learning and as many as five students (38%) did not complete to this first cycle. When viewed from the criteria of critical thinking, the result that as many as six students (46%) are in the category of very critical, as many as three students (23%) are in critical categories, as many as three students (23%) are in a category quite critical and one student (7%) are in the critical category. After that, the second cycle services with media content of mastery snake ladder result of significant improvement. Based on the result that as many as 12 students (93%) completed implementing learning and as many as 1 student (7%) did not complete the second cycle. When viewed from the criteria of critical thinking, the result that as many as 10 students (77%) are in the category of very critical, and as many as three students (23%) are in the critical category.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran harus dilaksanakan atas dasar apa yang diketahui dan dapat dilakukan agar siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan dan memiliki kemampuan berpikir untuk mengembangkan potensinya. Bruner & Connell menyatakan bahwa salah satu kecakapan hidup yang dikembangkan melalui proses pendidikan adalah keterampilan berpikir, sebagaimana dikutip oleh Pidarta (2007: 215). Berpikir kritis merupakan bagian dari penalaran, dimana berpikir kritis tersebut merupakan salah satu tahapan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk melakukan pekerjaan dan memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan di masyarakat (Amri & Ahmadi, 2010: 66). Oleh karena itu, siswa harus dibekali dengan kemampuan berpikir kritis yang baik karena di masyarakat manusia selalu dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan.

Di Indonesia, pengajaran keterampilan berpikir memiliki beberapa kendala. Salah satunya adalah dominasinya guru dalam proses pembelajaran dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya (Trianto, 2007: 1). Sejauh ini proses belajar yang dialami siswa baru sampai pada penjejalan pengetahuan, belum sampai pada pengembangan kemampuan berpikir yang mengarah pada pembentukan siswa yang mandiri. Tingkat perkembangan kognisi menurut Piaget, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2007: 14-15), periode operasi konkret pada umur 7-11 tahun dan periode operasi formal pada umur 11-15 tahun. Pada periode operasi konkret, anak sudah sudah berpikir logis, sistematis, dan memecahkan masalah yang bersifat konkret. Pada periode operasi formal, anak sudah dapat berpikir logis terhadap masalah baik yang konkret maupun yang abstrak. Demikian pula menurut Crijns, sebagaimana dikutip oleh Pidarta (2007: 196), umur 9-13 tahun disebut masa Robinson Crusoe, dimana mulai berkembang pemikiran kritis, nafsu persaingan, minat dan bakat.

Suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri adalah bahwa daya serap siswa yang satu dengan yang lain berbeda, ada yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Guru hendaknya dapat memaksimalkan daya serap

semua siswa. Penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan daya serap masing-masing siswa, sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan yang terjadi akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, guru harus berupaya sebaik mungkin dalam berbagai hal seperti penampilan, tingkah laku dan kepribadian.

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT Task Force, 1977:162) (dalam Lathuheru, 1988:11). Robert Heinich dkk (1996:6) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sander) kepada penerima pesan atau informasi (receiver).

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah permainan ular tangga raksasa. Seperti kita tahu bersama bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang sudah sangat populer dan familiar di tengah-tengah masyarakat. Permainan ini juga sering menjadi sarana media pembelajaran bagi banyak jenjang. Namun, dalam penelitian ini ada sedikit hal yang berbeda. Yakni media permainan ular tangga yang menjadi media dalam layanan penguasaan konten yang diberikan oleh konselor sekolah.

Menurut Prayitno dalam Thohirin (2011:158) layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun dalam kelompok tertentu untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Dalam upaya membantu guru mata pelajaran di dalam kelas, konselor sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu para siswa untuk mampu meningkatkan ketrampilan berfikir kritisnya. Melalui layanan penguasaan konten, siswa dipacu untuk dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritisnya. Secara teoretis, permainan ular tangga dalam layanan penguasaan konten diharapkan akan menjadi sarana yang menyenangkan sehingga dapat mendongkrak minat anak dalam bermain dan sekaligus belajar sehingga mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa.

### **1. Layanan Penguasaan Konten**

Layanan penguasaan konten adalah salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa dapat memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Dengan kemampuan ataupun kompetensi itulah individu itu hidup dan berkembang. Banyak atau bahkan sebagian besar dari kemampuan atau kompetensi itu harus di pelajari. Untuk itu individu harus belajar, dan belajar.

Layanan penguasaan konten adalah layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetisi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat (Depdiknas, 2003). Menurut Supriyo (2010: 38) mendefinisikan layanan pembelajaran yang sekarang layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi yang belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan kegiatan belajar lainnya. Prayitno (2012: 89) menjelaskan layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun

kelompok) untuk menguasai kemampuan ataupun kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya.

Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya

### **2. Media Ular Tangga**

Menurut Sadiman dkk. (2008:75) menyatakan bahwa permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Sadiman (2008:76) menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: 1. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang, 2. Adanya lingkungan dimana para pe-main berinteraksi, 3. Adanya aturan-aturan main, dan 4. Adanya tujuan tertentu yang ingin di-capai.

Dalam wikipedia 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.

### 3. Keterampilan Berpikir Kritis

Fisher (2008: 13) mendefinisikan berpikir kritis sebagai berpikir evaluatif yang mencakup baik itu kritik maupun berpikir kreatif dan yang secara khusus berhubungan dengan kualitas pemikiran atau argumen yang disajikan untuk mendukung suatu keyakinan atau rentetan tindakan, sedangkan Ennis (1995) mendefinisikan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membuat keputusan yang masuk akal mengenai apa yang kita percayai dan apa yang kita kerjakan. Jadi, kemampuan berpikir kritis adalah kesanggupan untuk berpikir, menganalisis, mengkritik secara dalam mengenai suatu materi untuk mencapai kesimpulan berdasarkan pertimbangan tertentu.

Kompetensi keterampilan berpikir kritis menurut Fisher adalah (1) mengidentifikasi; (2) menilai; (3) menginterpretasi; (4) menganalisis; (5) mengemukakan pendapat atau berargumen; (6) mengevaluasi; dan (7) menyimpulkan atau menginferensi. Ennis (1995 : 4) menyatakan bahwa terdapat enam unsur dasar dalam berpikir kritis yang disingkat menjadi FRISCO, yaitu fokus (*focus*), alasan (*reason*), kesimpulan (*inference*), situasi (*situation*), kejelasan (*clarity*) dan tinjauan ulang (*overview*). Kompetensi menurut Ennis tersebut yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan dari kompetensi berpikir kritis dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kompetensi Berpikir Kritis

Kompetensi Berpikir Kritis	Penjelasan
Fokus ( <i>focus</i> )	Langkah awal dari berpikir kritis adalah mengidentifikasi masalah dengan baik. Permasalahan yang menjadi fokus bisa terdapat dalam kesimpulan suatu argumen

Kompetensi Berpikir Kritis	Penjelasan
Alasan ( <i>reason</i> )	Apakah alasan-alasan yang diberikan logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang tercantum dalam fokus
Kesimpulan ( <i>inference</i> )	Jika alasannya tepat, apakah alasan itu cukup untuk sampai kepada kesimpulan yang diberikan?
Situasi ( <i>situation</i> )	Mencocokkan dengan situasi yang sebenarnya
Kejelasan ( <i>clarity</i> )	Harus ada kejelasan mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam argumen tersebut sehingga tidak terjadi kesalahan dalam membuat kesimpulan
Tinjauan ulang ( <i>overview</i> )	Siswa perlu mengecek apa yang sudah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari dan disimpulkan

Kemampuan berpikir kritis dapat dicapai dengan maksimal jika strategi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kriteria. Ciri khas praktik mengajar untuk berpikir kritis meliputi: (1) meningkatkan interaksi diantara para siswa sebagai pebelajar, (2) Mengajukan pertanyaan *open-ended*, (3) memberikan waktu yang memadai kepada para siswa untuk memberikan refleksi terhadap pertanyaan yang diajukan atau masalah-masalah yang diberikan, (4) mengajar menggunakan kemampuan yang baru saja diperoleh terhadap situasi-situasi dan pengalaman yang dimiliki para siswa (Amri & Ahmadi, 2010). Di dalam kelas atau ketika berinteraksi dengan orang lain, cara-cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan berpikir kritis antara lain : 1) Membaca dengan kritis, 2) Meningkatkan daya analisis, 3) Mengembangkan kemampuan observasi atau mengamati, 4) Meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya dan refleksi.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan Konseling. Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru BK untuk memperbaiki layanan pendidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks layanan kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan (Sukiman, 2011: 84). Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling ini menggunakan dua jenis data untuk menggambarkan perubahan yang terjadi, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi siswa pada setiap siklus. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan pemberian instrumen skala kepercayaan diri siswa.

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya ketrampilan berpikir kritis siswa dan penerapan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode mixed methode design sequence karena pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan secara terpadu dan saling mendukung. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji ketrampilan berpikir kritis siswa, Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk memberikan gambaran tentang penerapan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa yang dijelaskan melalui deskriptif. Penelitian tindakan bimbingan dan konseling dilakukan melalui 2 siklus, dengan tahapan:

1. Tahap perencanaan (planing)
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Pengamatan (Observation)
4. Refleksi

Pada tahap terakhir siklus pertama dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apa yang sudah dapat dilaksanakan dan dicapai dalam pelaksanaan tindakan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan media ular tangga, sekaligus cara untuk mengetahui kekurangan dalam tindakan layanan yang telah dilaksanakan. Dengan mengetahui kekurangan

pada siklus I, maka dapat direncanakan pembaharuan/perbaikan dalam pelaksanaan siklus II.

Pada siklus ke II peneliti melanjutkan dengan tahap-tahap kegiatan seperti siklus I yaitu merencanakan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection), akan tetapi siklus II ini peneliti mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan pada siklus I dengan tujuan untuk memperbaiki hambatan dan kesulitan yang ditemukan pada siklus I.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di SD 4 Rendeng, diperoleh data bahwa siswa masuk dalam kategori rendah dalam berfikir kritisnya. Guru menyatakan bahwa SD 4 Rendeng memang terletak di kecamatan kota, tetapi inputnya berasal dari siswa biasa saja dengan kondisi keluarga menengah ke bawah. Jumlah siswanya pun tidak terlalu banyak. Guru selalu berupaya untuk meningkatkan berfikir kritis siswa tetapi guru mempunyai keterbatasan dalam hal media dan fasilitas pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan siswa, mereka memahami apa yang ditanyakan peneliti tetapi belum bisa mengungkapkan pikirannya secara runut dan logis. Selain itu, siswa tertarik dengan pembelajaran dengan diselingi permainan maupun membaca komik atau cerita suatu tokoh.

Peneliti merancang layanan penguasaan konten pada siklus satu kemudian di refleksi dengan menggunakan instrumen tes mengenai ketrampilan berpikir siswa. Pelaksanaan layanan penguasaan konten melalui beberapa tahap, meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. pelaksanaan layanan penguasaan konten juga melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan, mencakup (a) menetapkan siswa yang akan dilayani, (b) menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari, (c) menetapkan proses dan

- langkah-langkah layanan, (d) menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan, (e) menyiapkan kelengkapan administrasi.
2. Pelaksanaan, mencakup (a) melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, (b) mengimplementasikan high touch dan high tech dalam proses pembelajaran.
  3. Evaluasi, mencakup (a) menetapkan materi evaluasi, b)menetapka prosedur evaluasi, (c) menyusun instrument evaluasi, (d) mengaplikasikan instrumen evaluasi, dan (e) mengolah hasil aplikasi instrument.
  4. Analisis hasil evaluasi, mencakup (a) menetapkan standar evaluasi, (b) melakukan analisis, (c) menafsirkan hasil evaluasi.
  5. Tindak lanjut, mencakup (a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, yakni melaksanakan siklus kedua layanan penguasaan konten dengan media ular tangga (b) mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada siswa dan pihak-pihak lain yang terkait, dan (c) melaksanakan rencana tindak lanjut.

Setelah diketahui hasilnya, pada siklus kedua media ular tangga dimasukkan ke dalam layanan penguasaan konten. Tahapan dalam layanan penguasaan konten dengan media ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan,
2. Pelaksanaan yang di dalkasanakan dalam bentuk klasikal (a) melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, (b) mengimplementasikan high touch dan high tech dalam proses pembelajaran. Media ular tangga yang memuat materi tentang indikator berfikir kritis siswa di masukkan dalam kegiatan layanan penguasaan konten di dalam kelas. Siswa di ajarkan untuk bisa memecahkan teka-teki sederhana yang terdapat di dalam permainan ular tangga.
3. Evaluasi, setelah pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga, siswa diberikan post test

(instrumentasi tes) kedua untuk mengukur tingkatan hasil ketrampilan berpikir kritis siswa.

4. Analisis hasil evaluasi
5. Tindak lanjut.
6. Laporan, mencakup (a) menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, (b) menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait, (c) mendokumentasikan laporan layanan

Keterampilan berpikir kritis diukur pada siklus I dan siklus II. Kompetensi berpikir kritis yang diukur dalam penelitian ini meliputi *focus* yang terdiri atas perhatian (diukur dengan lembar observasi), dan observasi (diukur dengan lembar observasi); *reason* yang terdiri atas bertanya (diukur dengan lembar observasi), dan beralasan (diukur dengan lembar observasi); *inference* yang terdiri atas berhipotesis (diukur dengan lembar observasi) dan menyimpulkan (diukur dengan instrumen tes); *situation* yang terdiri atas pemahaman (diukur dengan instrumen tes) dan mencari alternatif jawabn lain (diukur dengan instrumen tes); *clarity* yang terdiri atas mengetahui istilah-istilalh baru (diukur dengan TTS), dan mengidentifikasi asumsi (diukur dengan instrumen tes); serta *overview* yang terdiri atas menentukan jawaban dari permasalahan (diukur dengan instrumen tes), dan mengevaluasi (diukur dengan istrumen tes).

Tabel 3.5. Hasil Berpikir Kritis Siswa

No	Kategori Berpikir Kritis	Jumlah siswa	Persentase
1	Sangat kritis	6	46%
2	Kritis	3	23%
3	Cukup kritis	3	23%
4	Tidak kritis	1	7%

Berdasarkan hasil postes siklus I dan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh ketuntasan belajar yang dibandingkan dengan KKM (nilai 75), diperoleh hasil bahwa sebanyak 8 siswa (62%) tuntas melaksanakan pembelajaran dan sebanyak 5 siswa (38%) tidak tuntas dalam siklus I ini. Jika dilihat dari kriteria berpikir kritis, diperoleh hasil bahwa sebanyak 6 siswa (46%) berada dalam kategori sangat kritis, sebanyak 3 siswa (23%) berada dalam kategori kritis, sebanyak 3 siswa (23%) berada dalam kategori cukup kritis dan satu siswa (7%) berada dalam kategori tidak kritis.

Setelah dilakukan siklus kedua layanan penguasaan konten dengan media ular tangga diperoleh hasil peningkatan yang signifikan. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa sebanyak 12 siswa (93%) tuntas melaksanakan pembelajaran dan sebanyak 1 siswa (7%) tidak tuntas dalam siklus II ini. Jika dilihat dari kriteria berpikir kritis, diperoleh hasil bahwa sebanyak 10 siswa (77%) berada dalam kategori sangat kritis, dan sebanyak 3 siswa (23%) berada dalam kategori kritis.

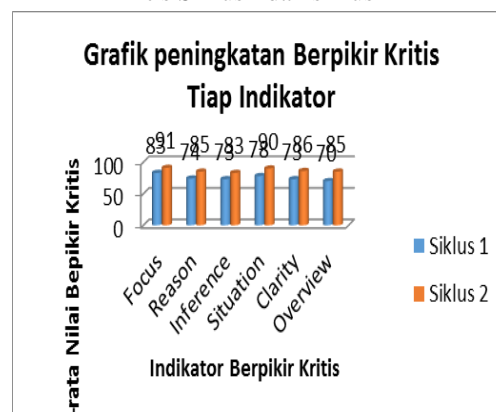
Tabel 3.7 Hasil Berpikir Kritis Siswa Pada Siklus II

No	Kategori Berpikir Kritis	Jumlah siswa	Persentase
1	Sangat kritis	10	77 %
2	Kritis	3	23 %

Sedangkan grafik peningkatan hasil berpikir kritis siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14. Grafik Peningkatan Berpikir Kritis Siklus I dan siklus II



Gambar 3.15 Grafik peningkatan Berpikir Kritis Tiap Indikator

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat hasil ketrampilan berpikir kritis siswa SD N 4 Rendeng Kudus mengalami peningkatan yang signifikan dan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga dapat meningkatkan ketrampilan berfikir kritis siswa SD N 4 rendeng Kudus.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD 4 Rendeng, Kudus. Pada siklus I, diketahui bahwa dari 13 siswa, yang berada dalam kategori berpikir sangat kritis berjumlah 6 atau 46%, siswa yang berada dalam kategori kritis berjumlah 3 siswa atau 23%, siswa yang berada dalam kategori cukup kritis berjumlah 3% dan siswa yang berada dalam kategori tidak kritis berjumlah 1 atau 7%. Pada siklus II diketahui bahwa dari 13 siswa, 10 siswa atau 77% berada dalam kategori sangat kritis dan 3 siswa atau 23% berada dalam kategori kritis. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan secara signifikan keterampilan berpikir kritis pada siklus II.

### DAFTAR PUSTAKA

Amri, S. & I. K. Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*

- dalam Kelas*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : BumiAksara.
- Bruner & Connell, W. F. 1974. *The Foundations of Education (3rd ed.)*. Sydney: Ian Novak.
- Ennis.R.H. 1995. *Critical Thinking*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Fisher, A. 2007. *Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Terjemahan oleh Benyamin Hadinata. 2008. Jakarta: Erlangga.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. "Planning and Producing Instructional Media". Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.
- Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russel, Sharon E. Smaldino. 1996. *Instructional Media and Technologies For Learning*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Sadiman, Arief S. Rahardjo, R. dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ular [http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga) (10 Feb 2015)
- \_\_\_\_\_. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Pidarta, M. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2012. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling (Sekolah Menengah Umum)*. Jakarta: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukiman. 2011. *Metode penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing*. Yogyakarta: Paramitra.
- Supriyo. 2010. *Teknik Bimbingan Klasikal*. Semarang: Swadaya Publishing.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada. Hlm. 141
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka.