

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Belajar didefinisikan sebagai interaksi yang terjadi pada seseorang dengan lingkungannya dan tersusun atas banyak hal yang saling mempengaruhi (Arsyad., 2015). Menurut (Sadiman, 2003). Belajar merupakan suatu proses yang pasti dialami pada setiap orang dan berlangsung sepanjang hidup, sejak bayi hingga ke liang lahat. Seseorang telah belajar sesuatu adalah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik dari segi perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Wardani (2009). Belajar adalah seluruh aktivitas yang berkaitan dan bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi dan keterampilan pancaindra, baik secara sadar atau tidak (secara alamiah).

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Singh & Hashim, 2020). Menurut Hamdani (2011). Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar (Nugroho, 2013).

Media pembelajaran dapat diaplikasikan ke dalam suatu proses pembelajaran yang dapat membantu penyajian materi yang disampaikan oleh guru lebih jelas dan mudah dipahami, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan mandiri dalam proses belajar dan memberi pengalaman yang sama terhadap materi belajar. (Sutirman, 2013). Media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang, gembira, dan mempengaruhi semangat siswa, memantapkan pengetahuan siswa, dan menghidupkan proses pembelajaran (Munandi, 2008). Menurut Arsyad (2015). Menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi dalam siswa.

### **2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak boleh diremehkan. Proses pembelajaran yang berkualitas selalu menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang kaya dan bervariasi (Karimah, 2014). Fungsi media pembelajaran mempunyai peran penting dalam pendidikan yaitu suatu sarana maupun alat yang dapat difungsikan sebagai penghubung atau saluran dalam komunikasi, menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar baik antara komunikan (penerima pesan) dan komunikator (pemberi pesan) (Muslich, 2009). Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu media untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkatkan pengetahuan siswa. Menurut (Sanjaya, 2012). Media pembelajaran mempunyai fungsi yang lain sebagai berikut;

- (1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa penting atau obyek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau rekaman melalui video atau audio, kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan dapat digunakan apabila diperlukan.

- (2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.

- (3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

### **2.1.3 Jenis Media Pembelajaran**

Satrianawati (2018). Menjelaskan bahwa jenis – jenis media pembelajaran secara umum dibagi menjadi empat sebagai berikut;

- (1) Media Visual adalah media yang bisa dilihat dengan indera penglihatan.

Contohnya; media foto, media gambar, media komik, media majalah dan lain sebagainya.

- (2) Media Audio adalah media yang bisa didengar dengan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya; media suara, media musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara dan lain sebagainya.

- (3) Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Contohnya; media drama, pementasan, film dan lain sebagainya.

(4) Media Multimedia adalah jenis media yang terangkum menjadi satu.

Contohnya; belajar dengan menggunakan media internet dan dapat mengaplikasikan media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Menurut Arsyad (2015), media berbasis manusia (guru, instruktur, main-peran), media berbasis cetak (buku, peta, gambar), media berbasis audio-visual (video, film, televisi), media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif).

## **2.2 Permainan Ular Tangga**

### **2.2.1 Pengertian Permainan Ular Tangga**

Permainan (games) adalah setiap kontens antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Nurmiati & Gazali, 2018). Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan dua orang atau lebih yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Konsep permainan ular tangga yaitu dengan melempar dadu yang terdiri dari beberapa kotak, didalamnya terdapat gambar tangga dan ular. Apabila dalam permainan mendapatkan tangga pemain bisa naik sesuai dengan tangga tersebut dan apabila mendapatkan ular pemain harus turun sesuai jalur ular tersebut. Pemain dikatakan menang apabila sampai di kotak finish (Afandi, 2015).

### **2.2.2 Langkah – Langkah Permainan Ular Tangga**

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dapat dikembangkan yaitu (Wati, 2021):

- (1) Media ular tangga dimainkan 4-5 siswa,
- (2) Permainan ular tangga dimulai dari start,

- (3) Setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan,
- (4) Setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar,
- (5) Setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga pada kegiatan ini, adalah (Seruni et al., 2019):

- (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan tiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa
- (2) Pemain dapat ditentukan dengan hompimpa atau dengan mengocok dadu.
- (3) Pilih tiap pion dan mulai dari start.
- (4) Kocok dadu oleh setiap pemain, dan melangkah sesuai jumlah mata dadu yang keluar.
- (5) Jika pion berhenti di gambar ular, maka pion harus turun sesuai alur dari ular.
- (6) Jika pion berhenti di gambar tangga, maka pion naik sesuai alur dari tangga.
- (7) Jika pion berhenti di tulisan “ambil 1 kartu soal” maka pemain wajib mengambil kartu soal yang dikocok terlebih dahulu, dan melakukan instruksi sesuai dengan yang tertera pada kartu tersebut.
- (8) Jika mata dadu yang keluar adalah angka 6, maka pemain boleh mengocok dadu lagi, dan melangkah sesuai total jumlahnya.
- (9) Pemain yang sampai ke garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

### 2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Menurut Wati,(2021) Kelebihan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

- (1) Siswa belajar sambil bermain.
- (2) Siswa tidak belajar sendiri.
- (3) Memudahkan siswa belajar dengan adanya bantuan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.
- (4) Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat permainan ular tangga.

Menurut Wati,(2021) Kelemahan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

- (1) Membutuhkan persiapan yang matang untuk menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- (2) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka akan kehilangan minat untuk bermain.
- (3) Media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- (4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

### 2.3 Klasifikasi Makhluk Hidup

Makhluk hidup di muka bumi dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang mereka miliki. Kelompok tersebut dapat didasarkan ukuran besar-kecil. Robert H. Whittaker pada tahun 1969 membagi makhluk hidup menjadi lima kingdom yaitu Kingdom Protista, Kingdom Monera, Kingdom Jamur, Kingdom Hewan dan Kingdom Tumbuhan. Setiap kingdom yang ada memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan tidak sama satu sama lain.

Tujuan mengklasifikasikan makhluk hidup adalah dapat mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup. Tujuan khusus dari klasifikasi makhluk hidup adalah seperti berikut

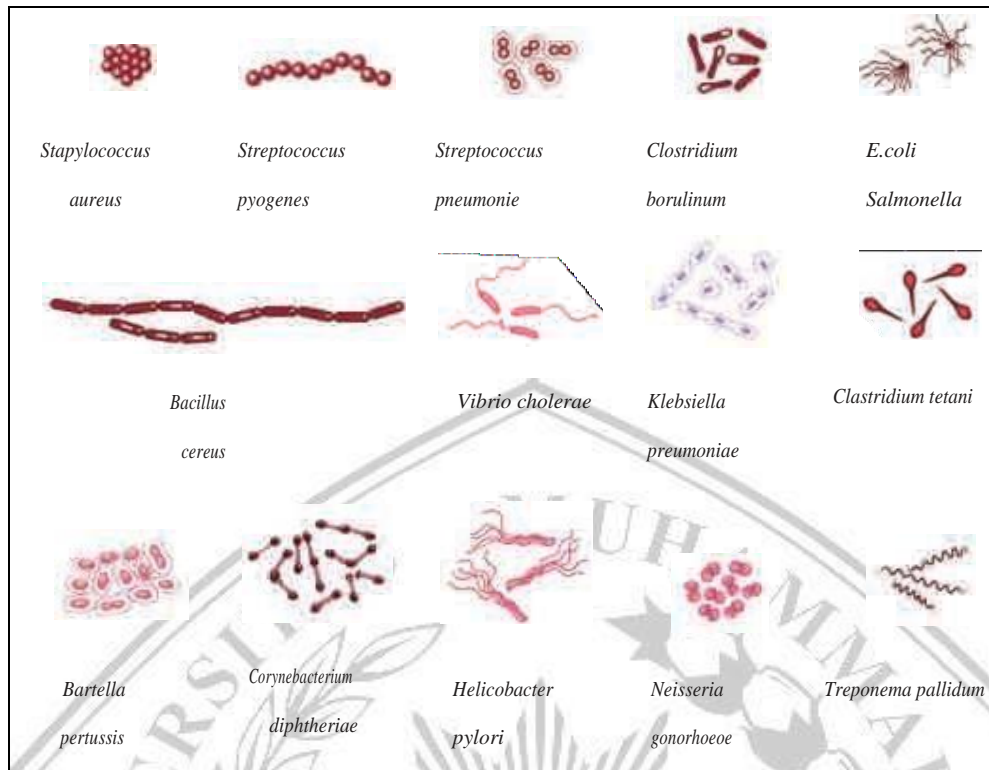
- a. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang dimiliki.
- b. Mendeskripsikan ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis yang lain.
- c. Mengetahui hubungan kekerabatan antar makhluk hidup.
- d. Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya.

Berikut ini adalah dasar-dasar klasifikasi makhluk hidup:

1. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimilikinya.
2. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan ciri bentuk tubuh (morfologi) dan alat dalam tubuh (anatomi)
3. Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan manfaat, ukuran, tempat hidup, dan cara hidupnya.

### **2.3.1 Kingdom Monera**

Kingdom Monera tergolong organisme yang bersifat prokariotik (tidak memiliki membran inti sel). Bentuk dari sel Monera beraneka ragam, ada yang bulat, batang atau spiral. Berikut gambar bentuk sel monera pada gambar 2.1



**Gambar 2.1 Bentuk Sel Monera**

(Sumber: Inabuy, 2021)

Berikut ini adalah karakteristik umum dari kingdom Monera.

- 1) Prokariotik
- 2) Tidak memiliki organel
- 3) Mikroskopis
- 4) Uniseluler/ multiseluler
- 5) Memiliki dinding sel
- 6) Memiliki DNA sirkuler
- 7) Kosmopolit (dapat ditemukan dimana saja)
- 8) Reproduksi secara vegetatif (membelah diri atau fragmentasi)

Contoh dari anggota Monera adalah golongan bakteri dan alga biru (Cyanobacteria). Perbedaan dari keduanya adalah bakteri dapat bereproduksi secara paraseksual (pertukaran materi genetik). Adapun alga biru dapat melakukan



fotosintesis karena memiliki pigmen antosianin. Alga biru juga dapat mengikat nitrogen bebas karena memiliki sel heterokista. Monera dapat berperan sebagai organisme yang menguntungkan maupun merugikan bagi manusia. Berikut beberapa jenis Monera dan perannya dalam kehidupan manusia. Berikut jenis-jenis monera dan peranannya pada tabel 2.1

**Tabel 2.1 Jenis Monera dan Peranannya**

Nama Spesies	Jenis Monera	Peranan
<i>Acetobacter xylinum</i>	Bakteri	Pembuatan nata de coco
<i>Lactobacillus bulgaricus</i>	Bakteri	Pembuatan yogurt
<i>Acetobacter aceti</i>	Bakteri	Pembuatan cuka
<i>Rhizobium leguminosarum</i>	Bakteri	Pengikatan N <sub>2</sub> bebas
<i>Bacillus thuringiensis</i>	Bakteri	Biosida alami
<i>Anabaena azollae</i>	Alga biru	Pengikatan N <sub>2</sub> bebas
<i>Spirulina</i>	Alga biru	Sumber PST (protein sel tunggal)
<i>Clostridium tetani</i>	Bakteri	Penyebab tetanus

(Sumber: Inabuy, 2021)

### 2.3.2 Kingdom Protista

Kingdom Protista merupakan kelompok makhluk hidup bersifat eukariotik (sudah memiliki membran inti sel), namun memiliki jaringan yang sederhana dan tidak memiliki organ. Penyusunan sel tubuh protista ada yang mirip dengan hewan, tumbuhan dan jamur tergantung jenis organismenya. Protista memiliki ukuran tubuh yang bervariasi mulai dari yang berukuran mikroskopis hingga yang terlihat jelas oleh mata.

Protista mirip hewan (protozoa) tersusun atas satu sel (uniseluler) contohnya *Plasmodium*, *Amoeba proteus*, *Trypanosoma gambiense* dan *Paramecium caudatum*. Berikut contoh protista mirip hewan pada gambar 2.2



*Plasmodium*      *Amoeba proteus*      *Trypanosoma sp.*      *Paramecium*

### Gambar 2.2 Contoh Protista Mirip Hewan

(Sumber: Inabuy, 2021)

Protista mirip tumbuhan (alga/ ganggang), bentuknya menyerupai tumbuhan, namun tidak memiliki organ akar, batang dan daun. Protista mirip tumbuhan mulai dari yang ukurannya mikroskopis sampai dengan yang terlihat jelas dengan mata. Contoh Protista mirip tumbuhan yaitu golongan rumput laut seperti *Gracilaria*, *Gelidium*, *Eucheuma*, dan *Spirogyra*. Berikut contoh protista mirip tumbuhan pada gambar 2.3



*Gracilaria*      *Gelidium*      *Eucheuma*      *Spirogyra denticulatum*

### Gambar 2.3 Contoh Protista Mirip Tumbuhan

(Sumber: Inabuy, 2021)

Protista mirip jamur memiliki dinding sel dan bersifat heterotrof dengan cara menguraikan atau menelan zat makanan. Protista mirip jamur meliputi jamur air dan jamur lendir. Contoh Protista mirip jamur seperti adalah *Phytophthora infestan* dan *Saprolegnia*. Berikut contoh protista mirip jamur pada gambar 2.4



*Phytophthora infestans*



*Saprolegnia*.

### Gambar 2.4 Contoh Protista Mirip Jamur

(Sumber: Inabuy, 2021)

Berikut beberapa jenis protista dan perannya dalam kehidupan manusia pada tabel 2.2

**Tabel 2.2 Jenis Protista dan Peranannya**

Nama Spesies	Jenis Protista	Peranan
<i>Trypanosoma gambiense</i>	Protozoa	Penyebab penyakit tidur
<i>Plasmodium malariae</i>	Protozoa	Penyebab malaria
<i>Gelidium sp.</i>	Alga	Bahan agar-agar
<i>Gracilaria</i>	Alga	Bahan agar-agar
<i>Spirogyra sp.</i>	Alga	Pakan ikan
<i>Saprolegnia sp.</i>	Protista mirip jamur	Parasit pada ikan
<i>Phytophthora infestans</i>	Protista mirip jamur	Parasit tanaman kentang/ tomat

(Sumber: Inabuy, 2021)

### 2.3.3 Kingdom Fungi / Jamur

Kingdom Fungi (jamur) memiliki ciri eukariotik, sel berupa hifa (benang), dinding sel terbuat dari kitin, tidak memiliki kloroplas serta dapat menghasilkan spora untuk berkembangbiak. Jamur memiliki variasi warna yang beragam. Berikut berbagai macam bentuk jamur pada gambar 2.5



**Gambar 2.5 Berbagai Macam Bentuk Jamur**

(Sumber: Inabuy, 2021)

Berikut beberapa jenis protista dan perannya dalam kehidupan manusia pada tabel 2.3

**Tabel 2.3 Spesies Jamur Dan Peranan Dalam Kehidupan**

Nama Spesies	Peranan
<i>Rhizopus oryzae</i>	Pembuatan tempe
<i>Saccharomyces cerevisiae</i>	Pembuatan tape dan minuman beralkohol
<i>Aspergillus oryzae</i>	Pembuatan sake
<i>Penicillium camemberti</i>	Pembuatan keju
<i>Penicillium notatum</i>	Pembuatan antibiotik
<i>Volvariella volvaceae</i>	Bahan pangan (dimakan)
<i>Auricularia polytica</i>	Bahan pangan (dimakan)
<i>Epidermophyton floccosum</i>	Penyebab penyakit kurap
<i>Malassezia sp.</i>	Penyebab ketombe
<i>Candida sp.</i>	Penyebab keputihan pada wanita

(Sumber: Inabuy, 2021)

### 2.3.4 Kingdom Plantae

Kingdom Plantae memiliki karakteristik eukariotik, berdinding sel, memiliki kloroplas, jaringan terdiferensiasi menjadi organ akar, batang dan daun. Tumbuhan dapat melakukan fotosintesis dan menyediakan makanan bagi organisme lainnya. Tumbuhan yang berkembang biak dengan spora yaitu kelompok lumut dan paku. Tumbuhan yang berkembang biak dengan biji terdiri atas dua kelompok, yaitu tumbuhan berbiji terbuka (Gymnospermae) dan tumbuhan berbiji tertutup (Angiospermae). Tumbuhan berbiji tertutup berdasarkan keping bijinya

dibagi menjadi dua, yaitu tumbuhan Dikotil dan Monokotil. Berikut berbagai contoh anggota kingdom plantae pada gambar 2.6



**Gambar 2.6 Berbagai Contoh Anggota Kingdom Plantae**

(Sumber: Inabuy, 2021)

### 2.3.5 Kingdom Animalia

Kingdom Animalia memiliki karakteristik eukariotik, tidak memiliki dinding sel, multiseluler, heterotrof dan secara umum dapat berpindah tempat dengan jelas. Ukuran hewan bervariasi dari yang berukuran mikroskopis sampai dengan yang berukuran sangat besar. Struktur tubuh dan bentuk hewan beraneka ragam. Struktur tubuh hewan yang paling sederhana adalah golongan Porifera, yang menempel di dasar lautan. Adapun struktur hewan yang paling kompleks terdapat pada golongan Chordata. Berikut berbagai contoh anggota kingdom animalia pada gambar 2.7



**Gambar 2.7 Berbagai Contoh Anggota Kingdom Plantae**

(Sumber: Inabuy, 2021)

Kingdom Animalia menggolongkan kedalam dua kelompok besar, yaitu golongan invertebrata dan vertebrata. Invertebrata golongan hewan yang tidak memiliki tulang belakang, contohnya cacing, kerang, dan cumi-cumi. Vertebrata golongan hewan yang memiliki ruas tulang belakang, contohnya ikan, katak, ular, burung dan sapi. Berikut filum kingdom animalia beserta contoh dan karakteristiknya pada tabel 2.4

**Tabel 2.4 Filum Kingdom Animalia Beserta Contoh dan Karakteristiknya**

Filum	Contoh	Karakteristik
Porifera	<i>Spongia sp.</i>	Menempel di dasar lautan, berpori
Coelentrata	Ubur-ubur, hydra, anemone laut	Lunak meneyngat, berongga
Platyhelminthes	Cacing planaria, cacing pita, cacing hati	Tubuh pipih, lubang anus dan mulut sama
Nemathelminthes	Cacing kremi, cacing perut	Tubuh silindris, tidak bersegmen
Annelida	Cacing tanah, lintah	Tubuh bersegmen
Mollusca	Cacing, kerrang, siput	Tubuh lunak
Arthtropoda	Serangga, udang, laba-laba, kaki seribu	Kaki beruas-ruas
Echinodermata	Bintang laut, bulu babi	Kulit berduri, hidup di laut
Chordata	Ikan katak, ular, burung, sapi	Memiliki tali saraf di punggung, sebagian memiliki tulang belakang

(Sumber: Inabuy, 2021)

## 2.4 Keterampilan Berpikir Kritis

### 2.4.1 Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis

Memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan kegiatan berpikir yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain (Maulidya, 2018). Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan dan

dikuasai (Redecker, et al:2011) dalam Zakiah & Lestari (2019). Berpikir kritis meliputi komponen keterampilan-keterampilan menganalisis argumen, membuat kesimpulan menggunakan penalaran yang bersifat induktif atau deduktif, penilaian atau evaluasi, dan membuat keputusan atau memecahkan masalah (Emily R, Lai:2011) dalam Zakiah & Lestari (2019).

Keterampilan berpikir kritis atau *Critical thinking* memiliki arti yaitu pemikiran seseorang yang dilakukan untuk memecahkan masalah diberbagai situasi kehidupan (Phan, 2010). Menurut (Fachrurazi, 2011), Kemampuan berpikir kritis menjadi kemampuan yang sangat diperlukan agar siswa sanggup menghadapi perubahan keadaan atau tantangan-tantangan dalam proses pembelajaran. Menurut (Sutoyo & Priantari, 2019) dalam Sapriya (2011: 87), menyatakan tujuan berpikir kritis yaitu untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan.

#### **2.4.2 Kriteria Keterampilan Berpikir Kritis**

Menurut Nuraini, (2017) kategori keterampilan berpikir kritis meliputi 1) identifikasi elemen- elemen dalam kasus (alasan dan kesimpulan), 2) identifikasi dan evaluasi asumsi, 3) klarifikasi dan interpretasi pernyataan dan gagasan, 3) klarifikasi dan intrepetasi pernyataan, 4) penilaian kredibilitas, 5) evaluasi argument, 6) analisis, 7) evaluasi dan membuat keputusan, 8) menarik inferensi-inferensi, 9) menghasilkan argument. Menurut (Ngurahrai et al., 2019) yaitu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang relevan, Menyusun alternatif pemecahan masalah, membuat kesimpulan, mengungkapkan pendapat, mengevaluasi argumen. Menurut Fisher (2007) dalam (Amalia et al., 2020) antara

lain; 1) Mengidentifikasi, 2) Mengklarifikasi, 3) Menganalisis, 4) Mengevaluasi, dan 5) Menyimpulkan. Kriteria keterampilan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan indikator menurut Facione (2015) dalam (Benyamin et al., 2021) antara lain ; 1) interpretasi, 2) analisis, 3) inferensi, 4) evaluasi, 5) eksplanasi, dan 6) regulasi diri.

### 2.4.3 Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

Penilaian berpikir kritis dalam penelitian ini menggunakan tes tulis esai dengan materi sistem ekskresi manusia pada organ hati. Soal esai yang dibuat terdiri dari aspek keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan dari pendapat Facione (2010). Indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 1) interpretasi, 2) analisis, 3) inferensi, 4) evaluasi, 5) eksplanasi, dan 6) regulasi diri. Tes esai terdiri dari 6 soal yang setiap soal terdapat indikator berpikir kritisnya. Setiap soal memiliki poin 5 jika jawaban benar. Berikut indikator keterampilan berpikir pada tabel 2.5

**Tabel 2.5 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

No	Indikator	Sub Indikator	Indikator
1.	Interpretasi	1. Mengkategorikan 2. Mengkodekan 3. Mengklasifikasikan	Kemampuan dalam menafsirkan dan memahami makna dari suatu masalah.
2.	Analisis	1. Memeriksa ide 2. Menilai argument	Kemampuan dan menyelidiki atau mengidentifikasi keterkaitan antara pernyataan, fakta, konsep, dan dapat menyimpulkannya.
3.	Evaluasi	1. Mengevaluasi	Kemampuan dalam menilai kredibilitas suatu pernyataan.
4.	Inferensi	1. Mempertanyakan bukti 2. Memprediksi alternatif 3. Mengambil keputusan/ kesimpulan	Kemampuan dalam mengidentifikasi dan mendapatkan konsep atau unsur dalam menarik suatu kesimpulan.



**Tabel 2.5 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

No	Indikator	Sub Indikator	Indikator
5.	Eksplanasi	1. Menyatakan hasil 2. Membenarkan prosedur 3. Memaparkan argumen	Kemampuan dalam memberikan argumen dan menetapkannya secara logis berdasarkan data dan fakta yang diperoleh.
6.	Regulasi Diri	1. Pengkajian dirinya 2. Mengoreksi dirinya	Kemampuan dalam memberikan argumen dan menetapkannya secara logis berdasarkan data dan fakta yang diperoleh.

Sumber : (Qohar & Sulandra (2021) dan Putri & Hariyono (2021))

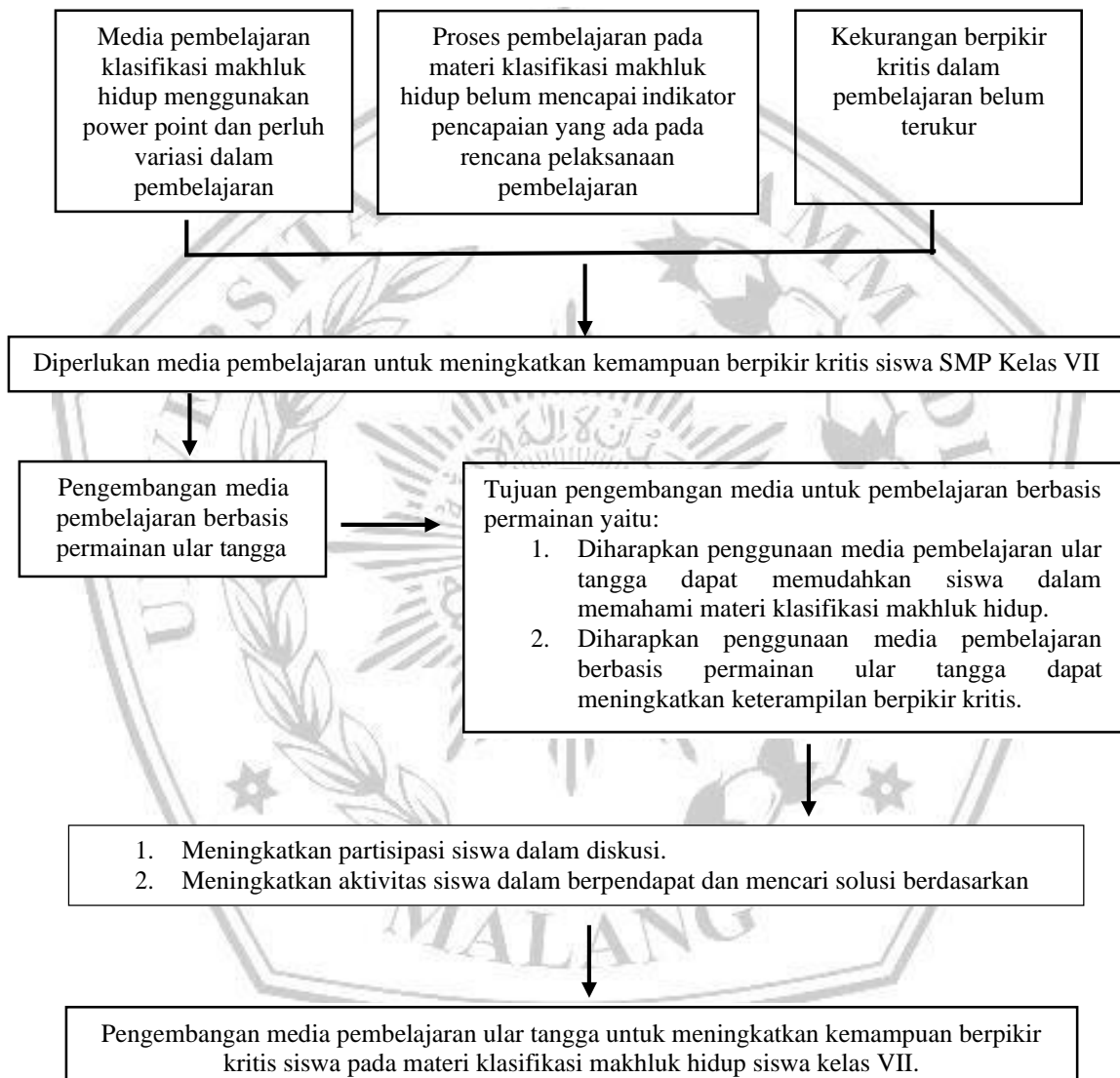
## 2.5 Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan buku pelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain. Adanya media pembelajaran ular tangga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan diajarkan. Pengembangan media pembelajaran ular tangga yang menarik, kreatif dan berbeda dengan proses pembelajaran yang lain, media pembelajaran ular tangga mengajarkan bahwa belajar juga bisa dilakukan ketika bermain jadi konsepnya belajar sambil bermain, dengan adanya media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran ular tangga sesuai dengan materi klasifikasi makhluk hidup yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan temannya. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup menjadi meningkat dalam berpikir kritis serta pemahaman peserta didik

semakin bertambah. Adanya media pembelajaran ular tangga dapat mencapai tujuan pembelajaran untuk mengetahui tingkat keterampilan berpikir kritis siswa.

Kerangka konseptual pada pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Berikut gambar kerangka konseptual 2.8



**Gambar 2.8 Kerangka Konseptual**