

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Berpikir Kritis

###### a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan proses yang terarah dan jelas dalam hal memecahkan persoalan yang ada, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpendapat dengan cara terorganisasi, kemampuan mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan orang lain. Berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa menjawab pertanyaan dengan menggunakan prinsip dan konsep yang benar (Cahyana dkk, 2017: 16). Berpikir kritis dapat diartikan kemampuan seseorang dalam memberikan jawaban yang bukan bersifat hafalan Stobaugh (Haryanti, 2017: 60). Berpikir kritis sama halnya dengan proses intelektual mencakup pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang ada dari observasi, pengalaman, refleksi atau komunikasi sebagai dasar untuk menyakini dan melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019: 8).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah memberikan jawaban atau pendapat yang logis dan masuk akal yang dapat dinalar kembali atau evaluasi oleh pribadi maupun orang lain.

b. Karakteristik Berpikir Kritis

Karakteristik kemampuan berpikir yakni orientasi masalah, mendapatkan cara yang sesuai untuk menangani masalah yang ada, mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, mengenal asumsi dan nilai yang tidak dinyatakan, memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas dan khas, menilai fakta dan mengevaluasi pertanyaan yang ada, mengenal adanya hubungan yang logis antara masalah yang ada, menarik kesimpulan dan kesamaan yang diperlukan, menguji kesamaan dan kesimpulan yang diambil seseorang, menyusun kembali pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman dan wawasan yang lebih luas, membuat penilaian yang tepat tentang hal-hal dan kualitas tertentu dalam kehidupan sehari-hari Aybek dan Aslan (Tumanggor, 2020: 14-15).

c. Indikator Berpikir Kritis

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis Watson Glatser (2010)

No	Indikator	Deskripsi Indikator
1	<i>Recognition of Assumptions</i>	Peserta didik merespon dan mempertanyakan suatu asumsi.
		Peserta didik mengumpulkan kata kunci dari masalah sebagai informasi lebih lanjut.
2	<i>Analyzing Argument</i>	Peserta didik menganalisis informasi secara objektif dan akurat.
		Peserta didik mempertanyakan kualitas informasi pendukung.
3	<i>Deduction</i>	Peserta didik merumuskan alternative jawaban yang mungkin.
		Peserta didik memberikan informasi melalui daftar pengambilan keputusan.
4	<i>Information</i>	Peserta didik mencari informasi apa yang masih perlu ditambahkan.
		Peserta didik memberi alasan untuk berpikir bahwa

No	Indikator	Deskripsi Indikator
		itu adalah jawaban yang benar atau solusi yang akurat.
5	<i>Conclusion (Inference)</i>	<p>Peserta didik memberikan penilaian terbaik dengan keputusan yang berkualitas.</p> <p>Peserta didik memberi bukti yang mengarah pada kesimpulan.</p>

Watson Glaser telah meneliti keterampilan berpikir kritis selama 85 tahun dan berhasil mengembangkan indikator berpikir kritis yang dinamakan Watson Glatser II (2010). Pengembangan ini didasarkan pada dorongan dalam memadukan sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang terbentuk dari keterampilan berpikir kritis. Langkah-langkah di atas merupakan indikator yang dikembangkan oleh Watson Glaser untuk mengukur dan menilai kemampuan berpikir kritis peserta didik. Instrumen ini dianggap sebagai alat untuk mengevaluasi keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Aiyub dkk, 2021:2). Adapun indikator keterampilan berpikir kritis berdasarkan langkah Robert H Ennis (Maulana, 2017:8-9) disajikan pada Tabel 2.2, sebagai berikut:

Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kritis Robert H Ennis

Keterampilan Berpikir Kritis	Sub Keterampilan Berpikir Kritis	Penjelasan
<i>Elementary Clarification</i> (memberikan penjelasan mendasar)	Memfokuskan Pertanyaan	Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan.
		Mengidentifikasi kriteria-kriteria untuk mempertimbangkan jawaban yang mungkin.
	Menganalisis Argumen	Memelihara kondisi dalam keadaan berpikir. Mengidentifikasi kesimpulan.

Keterampilan Berpikir Kritis	Sub Keterampilan Berpikir Kritis	Penjelasan
	<p>Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau tantangan</p> <p>Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber</p>	<p>Mengidentifikasi alasan (sebab) yang tidak dinyatakan (implisit).</p> <p>Mengidentifikasi alasan (sebab) yang dinyatakan (eksplisit).</p> <p>Mengidentifikasi ketidakrelevanan dan kerelevanan.</p> <p>Mencari persamaan dan perbedaan.</p> <p>Mencari struktur dari suatu argumen.</p> <p>Membuat ringkasan.</p> <p>Mengapa demikian.</p> <p>Apa intinya, dan apa artinya.</p> <p>Yang mana contoh dan yang bukan contoh.</p> <p>Bagaimana menerapkannya dalam kasus tersebut.</p> <p>Perbedaan apa yang menyebabkan-nya.</p> <p>Akankah anda menyatakan lebih dari itu.</p> <p>Ahli.</p> <p>Tidak adanya <i>conflict interest</i>.</p> <p>Kesepakatan antar sumber</p> <p>Reputasi.</p> <p>Menggunakan prosedur yang ada.</p> <p>Mengetahui resiko.</p> <p>Kemampuan memberikan alasan.</p> <p>Kebiasaan hati-hati.</p>
<p><i>Elementary Clarification</i> (memberikan penjelasan mendasar)</p>	<p>Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi</p>	<p>Ikut terlibat dalam menyimpulkan.</p> <p>Dilaporkan oleh pengamat sendiri.</p> <p>Mencatat hal-hal yang diinginkan.</p> <p>Penguatan.</p> <p>Kondisi akses yang baik.</p> <p>Penggunaan teknologi yang kompeten.</p>

Keterampilan Berpikir Kritis	Sub Keterampilan Berpikir Kritis	Penjelasan
		Kepuasan observer atas kredibilitas sumber.
<i>Basic Support</i> (membangun keterampilan dasar)	Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi	Kelompok logis.
		Kondisi yang logis.
		Interpretasi pernyataan.
	Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi	Membuat generalisasi.
	Membuat kesimpulan dan hipotesis.	
<i>Inference</i> (menyimpulkan)	Membuat keputusan dan mempertimbangkan hasilnya	Latar belakang fakta.
		Konsekuensi.
		Penerapan prinsip-prinsip.
		Memikirkan alternatif.
		Menyeimbangkan, memutuskan.
		Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi
	Strategi definisi (definisi mengidentifikasi persamaan).	
	Isi ( <i>content</i> ).	
Mengidentifikasi asumsi	Penalaran secara implisit.	
	Asumsi yang diperlukan, rekonstruksi argumen.	
<i>Advance Clarification</i> (memberikan penjelasan lebih lanjut)	Memutuskan suatu tindakan	Mendefinisikan masalah.
		Menyeleksi kriteria untuk membuat solusi.
		Merumuskan alternatif yang memungkinkan.
		Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan secara tentatif.
	Melakukan <i>review</i> .	
<i>Strategy and Tactics</i> (Mengatur strategi dan taktik)	Berinteraksi dengan orang lain	

#### d. Penilaian Berpikir Kritis

Penilaian berpikir kritis pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* mengacu pada indikator Ennis meliputi memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan teknik (Maulana, 2017:8-9). Untuk memperoleh data kemampuan berpikir kritis siswa, dilakukan penskoran menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai perolehan tersebut selanjutnya dikategorikan menjadi lima berdasarkan pengkategorian keterampilan berpikir kritis yang diadaptasi dari Subana (Jirana dkk, 2016: 955), yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3 Pedoman Kategori Pengukuran Kemampuan Berpikir Kritis

Interval Nilai	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Materi pembelajaran yang efektif membuat siswa dengan mudah

mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan (Musfiqon, 2012: 28). Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan sebagai penyampai materi ke pelajar dengan menggunakan alat bantu tertentu agar pelajar dapat dengan mudah memahami materi dengan cepat dan mampu menerima pengetahuan dari pengajar (Pakpahan dkk, 2020: 8). Media pembelajaran merupakan segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung Sadiman dkk ( Anwar dkk, 2022: 5).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara langsung atau tidak langsung serta digunakan sebagai penyalur informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa dan dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan sifat, jarak dan jangkauannya, serta trik atau teknik pemakaiannya sebagai berikut: a) Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media audio, yakni media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara. 2) Media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat oleh mata tetapi tidak mengandung unsur suara seperti film slide,

foto, transparansi, lukisan, gambar dan sebagainya. 3) Media audiovisual, yakni media yang dapat dilihat dan didengar karena media ini mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Kemampuan media audiovisual ini sangatlah baik dan menarik sebab memiliki unsur suara dan gambar. b) Berdasarkan jarak jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media yang memiliki jangkauan luas seperti radio dan televisi, hal ini dapat menjadikan siswa mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara bersamaan tanpa menggunakan ruangan khusus. 2) Media yang memiliki daya input terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan sebagainya.

Berdasarkan trik atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, slide, film strip, dan transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film slide, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media ini tidak berfungsi apa-apa karena media ini saling berhubungan. Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya Sadiman (Purba dkk, 2020: 9-10).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu sifat, jarak jangkauan dan trik atau teknik pemakaiannya. Sebelum menggunakan

media pembelajaran, sebaiknya guru memperhatikan kesiapan dan kondisi kebutuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik tanpa ada kendala.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran sangatlah baik karena guru harus mengetahui media yang bagaimana yang cocok atau sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman siswa. Ketidapahaman siswa terhadap media pembelajaran dapat menurunkan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, untuk itu perlu sekali guru menentukan kriteria pemilihan media pembelajaran.

Ada tujuh kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan, sebagai berikut: 1) Tujuan, hal ini mengarah pada jenis media tertentu terhadap kesesuaian materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. 2) Sasaran didik, hal ini mengarah kepada siapa media tertentu ditujukan. 3) Karakteristik media, hal ini mengarah pengenalan karakteristik media sebelum guru menentukan jenis media yang digunakan sebab kegiatan ini membandingkan media satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain sesuai dengan kondisi siswa. 4) Waktu, hal ini mengarah kepada berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat media tertentu. Namun, perlu diperhatikan bahwa pembuatan media jangan sampai menyita banyak waktu, tetapi pada saat digunakan dalam pembelajaran ternyata kekurangan waktu. 5) Biaya, hal ini menjadi kriteria media pembelajaran yang harus dipertimbangkan sesuai dengan

kebutuhan sebab media pembelajaran yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibanding media sederhana yang murah. 6) Ketersediaan, hal ini mengacu pada kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran. 7) Konteks penggunaan, hal ini mengarah pada kondisi dan strategi media tertentu akan digunakan secara individu atau berkelompok (Ratri, 2018: 41-44).

#### d. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah sebagai pengantar materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran Sanaky (Marlina, 2021: 17). Adapun berbagai tujuan media pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat dengan mudah termotivasi, materi pelajaran yang disampaikan akan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar Sudjana, dkk (Susanti dkk, 2022: 6).

#### e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berasal dari materi pembelajaran (Anggraini dan Rochmadi, 2021: 481). Fungsi media pembelajaran dari segi perkembangan media, yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman

yang nyata (konkret) kepada siswa, media pembelajaran sebagai alat penyalur pesan atau informasi belajar, media pembelajaran sebagai bagian integral dalam program pembelajaran, dan media pembelajaran sebagai alat peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa Soeharto (Musfiqon, 2012: 34).

f. Manfaat Media Pembelajaran

Hal yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkan media pembelajaran, diantaranya adalah media pembelajaran dapat berfungsi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan dan hasil belajar siswa dapat meningkat, siswa dapat membuat konsep yang abstrak berbantuan media pembelajaran yang digunakan tersebut, siswa dapat merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang digunakan berupa benda nyata, gambar, atau video yang dapat mewakili wujud aslinya, siswa dapat dengan mudah mengaplikasikan media pembelajaran tersebut dalam kehidupan nyata sebagai bekal keterampilan hidup Yaumi (Anwar dkk, 2022: 23).

Manfaat media pembelajaranyaitumampu menumbuhkan motivasi belajar siswa karena materi pelajaran yang disampaikan akan jauh lebih menarik perhatian siswa, siswa menjadi lebih baik dalam penguasaan materi pelajaran karena memungkinkan bahan ajar disampaikan dengan media tertentu dapat dipahami secara berulang-ulang oleh siswa, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan

kata-kata verbal saja sehingga tidak terkesan monoton, siswa menjadi aktif karena media pembelajaran dapat menjadikan siswa ikut berpartisipasi dengan media pembelajaran yang digunakan Nurseto (Pakpahan dkk, 2020: 10).

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru ke arah lebih positif dan produktif.

### 3. Media Ular Tangga

#### a. Pengertian Media Ular Tangga

Media ular tangga merupakan permainan yang dimainkan dengan sebuah dadu yang dilempar untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak Husna (Amaliyah, 2018: 103). Permainan ular dan tangga diciptakan di abad ke-2 SM dengan nama “Paramapada Sopanam” (*Ladder to Salvation*). Permainan ini dikembangkan oleh pemuka agama hindu yaitu Gyandev untuk mengajarkan kepada anak-anak mengenai penghargaan sebagai pelajaran moralitas dimana ular adalah pertanda buruk dan tangga mewakili nilai-nilai yang baik. Kemudian permainan ini masuk ke Inggris pada tahun 1892 dan pada tahun 1943 namanya diubah menjadi “*Chutes and Ladders*” oleh Milton Bradley di Amerika untuk dikomersialkan. Tidak ada bukti secara spesifik kapan permainan

ini masuk ke Indonesia. Namun permainan ini telah menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meski tidak ada informasi rinci tentang kemunculannya di Indonesia. Permainan ini juga bisa digunakan sebagai alat untuk mendidik, menghibur dan membangun komunikasi interaktif antar pemain Nachiappan, dkk (Wulanyani dkk, 2019: 184).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan tujuan mendidik, menghibur dan membangun komunikasi interaktif antar siswa.

b. Pembuatan Media Ular Tangga

Setiap set media pembelajaran ular tangga terdiri dari petak permainan, kartu pertanyaan, petunjuk permainan, dadu dan pion (maskot). Petak permainan media pembelajaran didesain lebih *full colour* dan dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan pembahasan bidang studi. Ilustrasi yang ditampilkan pada petak permainan dan kartu pertanyaan adalah jenis ilustrasi karikatur (kartun) karena jenis ilustrasi ini menurut beberapa psikolog anak lebih disukai dan lebih mudah ditangkap oleh anak-anak usia Sekolah Dasar (Nugrahani, 2007:42).

Pembuatan media pembelajaran ular tangga dibuat seperti permainan ular tangga pada umumnya. Prosedur pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga dapat menggunakan tahap, yaitu pembuatan peta konsep, pembuatan peta kompetensi, pembuatan desain papan ular tangga, pembuatan papan ular tangga, pembuatan dadu, pembuatan

pion, pembuatan kartu pertanyaan, pembuatan kartu bonus, pembuatan kartu hukuman, pembuatan peraturan permainan dan penskoran. Pembuatan desain papan ular tangga, kartu pertanyaan, kartu bonus dan kartu hukuman dapat menggunakan *software CorelDRAW X7*. Pembuatan peta konsep dan peta kompetensi menggunakan *software Microsoft Word*. Desain papan ular tangga dapat dibuat berukuran 30 x 30 cm dan dicetak dengan menggunakan *art paper*. Papan ular tangga berukuran 30 x 30 cm dapat dibuat menggunakan kayu yang ramah lingkungan (Tani dkk, 2016: 675).

c. Aturan Permainan Media Ular Tangga

Aturan permainan ular tangga pada media pembelajaran sebagai berikut; 1) Satu kelompok terdiri dari 4-5 orang, 2) Waktu bermain 60 menit, 3) permainan dimulai dengan panduan dari guru, 4) Penentuan urutan main menggunakan pelemparan dadu, pemain dengan jumlah mata dadu terbanyak main terlebih dahulu, 5) Setiap kelompok bergantian dalam bermain, pemain akan mulai bermain dengan posisi pion dari *start*; 6) Setiap pemain berhak melempar dadu sekali, jika keluar mata dadu berjumlah 6, pemain dapat melempar dadu lagi, 7) Pemain yang sudah melempar dadu dan berjalan dari *start* sampai sejumlah mata dadu, harus mengambil kartu pertanyaan terlebih dahulu, 8) Pemain yang mampu menjawab pertanyaan akan mendapat poin maksimal sesuai yang tercantum dalam kartu pertanyaan dan mendapat kartu bonus dengan poin +5, 9) Pemain yang tidak dapat menjawab

pertanyaan akan mendapat kartu hukuman dengan poin -5, 10) Pemain yang mendapat petak bergambar tangga berhak naik tangga hingga tangga berhenti pada petak tertentu dan mendapat kartu bonus, 11) Pemain yang berhenti pada petak kepala ular harus turun sampai berhenti pada petak dengan ekor ular dan mendapat kartu hukuman, 12) Kelompok yang sudah mencapai finish akan mendapat kartu bonus dan menjadi pemenang utama. Jika masih tersisa kartu pertanyaan, maka permainan dilanjutkan untuk mendapatkan pemenang kedua, 13) Jika belum ada pemain yang mencapai kotak finish namun kartu pertanyaan telah habis, maka kelompok dengan perolehan skor terbanyak menjadipemenangnya, 14) Aturan main dapat berubah dengan kesepakatan bersama (Tani dkk, 2016: 681).

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Ular Tangga

Kelebihan dan Kelemahan Kelebihan dan kelemahan media ular tangga. Kelebihan media ular tangga yaitu media ular tangga menjadikan anak tertarik untuk belajar sambil bermain serta menyenangkan, media ular tangga menjadikan anak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, media ular tangga dapat dijadikan sarana perkembangan kognitif, media ular tangga dapat dijadikan sebagai sarana berpikir kritis karena adanya media ini dapat merangsang anak untuk menyelesaikan persoalan yang ada tanpa disadari, media ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas.

Adapun kelemahan media ular tangga, yaitu penggunaan media ular tangga memerlukan waktu yang lama sebab ada beberapa aturan yang perlu dijelaskan kepada anak, media ular tangga tidak mengembangkan semua data subjek, kurangnya pemahaman aturan permainan dapat menimbulkan kerusuhan antar anak, anak akan kesulitan bermain apabila tidak menguasai materi (Mulyamti, 2018: 612).

Pembuatan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan ular tangga yaitu dapat memberikan ketertarikan belajar pada siswa, dapat membantu siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dapat membantu siswa cepat dalam mengingat dan memahami materi karena syaraf motorik siswa dirangsang hal-hal menarik, dapat melatih siswa bekerjasama dalam memecahkan masalah pada pembelajaran. Kelemahan permainan ular tangga yaitu pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama, kontrol guru terhadap kondisi kelas sangat diperlukan agar pembelajaran kondusif, hanya cocok digunakan untuk materi pembelajaran teori saja (Tani dkk, 2016: 681).

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan media ular tangga dari pendapat tersebut dapat diketahui secara keseluruhan bahwa media ular tangga bukanlah media yang sulit dimainkan hanya saja media ular tangga membutuhkan waktu yang lama dalam memainkannya. Adanya kesulitan penguasaan materi tentunya membuat anak merasa takut untuk berpartisipasi dalam menggunakan media ular tangga. Untuk itu guru

harus berupaya lebih agar siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran misalnya dihari akan diuji cobakan media ular tangga sisan terlebih dahulu belajar giat memahami materi yang akan dipelajari dan guru boleh memberikan apresiasi kepada siswa berupa hadiah atau lainnya sebagai pemenang sebagai rangsangan awal.

e. Manfaat Media Ular Tangga sebagai Sarana Berpikir Kritis

Permainan ular tangga dapat diberikan dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnyakosa kata naik turun, majumundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yangterstimulasi yaitu menyebutkan urutanbilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan Sriningsih (Heri, 2018: 107).

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

a. Perkembangan Fisik Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan fisik meliputi perubahan fisik, perkembangan otak dan sistem saraf, keterampilan motorik, kesehatan. Perubahan fisik pada anak perempuan dan laki-laki cenderung lebih ramping dan atletis. Perubahan fisik anak perempuan dan anak laki-laki memiliki bentuk tubuh dengan proporsi yang sama sampai keduanya mencapai masa pubertas. Perkembangan otak pada anak ditandai oleh pertumbuhan struktur yang

spesifik, khususnya *lobus frontal*. Lobus tersebut berfungsi sebagai perencanaan, penalaran, penilaian sosial, etika, dan pengambilan keputusan. Keterampilan motorik pada masa anak usia dasar melibatkan penggunaan gerakan tubuh yang besar. Keterampilan motorik yang anak lakukan sudah mampu berlari, melompat, melempar, menangkap, memanjat, dan keseimbangan, bermain, naik sepeda, serta berpartisipasi dalam kegiatan lainnya. Kesehatan anak usia sekolah dasar seringkali muncul penyakit khas seperti pilek, batuk, dan sakit perut. Aneka penyakit ini cenderung berkurang frekuensinya karena adanya peningkatan ketahanan tubuh, peningkatan kebersihan, dan perbaikan gizi pada anak. Penyakit ringan dapat membantu anak-anak makin matang belajar keterampilan psikologis dan mengatasi ketidaknyamanan fisik (Danim, 2010:60-63).

Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan guru dalam mengenal karakteristik umum siswa meliputi kesehatan jasmani, cacat fisik, kesehatan, dan keadaan indra. Kesehatan jasmani siswa sangat mempengaruhi aktivitas dalam proses pembelajaran. Kesehatan jasmani yang meningkat dapat menimbulkan banyak gejala positif bagi siswa seperti otot-otot mengalami perubahan, pada anak perempuan munculnya menstruasi dan anak laki-laki muncul kedewasaan sehingga apabila tidak ada bimbingan guru mereka akan menimbulkan reaksi yang negatif. Siswa dalam keadaan normal atau tidak cacat tidak menimbulkan permasalahan dalam aktivitas di sekolah, namun jika ada siswa yang memiliki cacat fisik

atau tidak normal, seorang guru harus waspada karena jika tidak diperhatikan dengan sungguh-sungguh mereka cenderung memiliki rasa rendah diri yang sangat tinggi dikarenakan ketidaknormalannya tersebut. Sebaliknya tidak jarang siswa yang cacat fisik pun memiliki sifat yang buruk seperti besar kepala dan sebagainya sebagai kompensasi dari cacat fisiknya. Kesehatan siswa yang terganggu akan mengganggu aktivitas belajar siswa. Jika ada siswa yang memiliki penyakit sering kambuh maka perlu adanya koordinasi dengan orangtua sehingga sekolah atau guru dapat memfasilitasinya jika mereka mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Keadaan indra siswa seperti mata dan telinga perlu diperhatikan oleh guru sebab pancaindra merupakan alat yang sangat vital untuk meraih kesuksesan. Apabila mata dan telinga siswa terganggu maka akan berakibat prestasi belajar siswa menurun (Sutirna, 2013: 61-62).

b. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Masa perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dapat dibagi menjadi empat yaitu usia 0-2 ditandai adanya bawaan untuk mengeksplorasi dunia, masa ini disebut masa sensorimotorik, usia 2-7 ditandai adanya penggunaan kata-kata untuk menggambarkan objek dan simbolis namun tidak terjadi pemikiran yang operasional, masa ini disebut masa praoperasional, usia 7-11 ditandai pengenalan benda konkret dan berhubungan dengan kehidupan nyata, masa ini disebut masa operasional konkret, usia 12-15 siswa mulai berpikir secara abstrak, logis dan mampu

mengambil keputusan, masa ini disebut masa formal Piaget (Zuryanty dkk, 2020:8).

c. Perkembangan Psikososial Siswa Sekolah Dasar

Kebutuhan siswa berdasarkan aspek perkembangan psikososial yaitu siswa sekolah dasar senang bermain, untuk itu guru diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran yang terdapat unsur bermain, siswa sekolah dasar senang bergerak, untuk itu guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang dapat membuat siswa bergerak atau berpindah tempat tidak hanya duduk di kursi, siswa sekolah dasar senang bekerja dalam kelompok, untuk itu guru diharapkan menyusun pembelajaran yang dapat membuat siswa saling bekerja sama, siswa sekolah dasar senang melakukan peragaan langsung untuk itu guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran menggunakan alat peraga, penyelidikan bahkan percobaan (Zuryanty dkk, 2020: 8-9).

5. Pengembangan Media

a. Merancang Media

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, merumuskan butir materi secara rinci yang mendukung tercapainya tujuan, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, mengadakan tes dan revisi (Musfiqon, 2012: 162).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran perlu adanya analisis kebutuhan dan karakteristik siswa sebab guru juga perlu mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran tertentu. Guru perlu merumuskan tujuan yang berorientasi pada siswa agar mudah menentukan hasil yang diamati. Guru perlu merumuskan butir materi agar siswa memiliki bahan yang akan dipelajari siswa. Mengukur keberhasilan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari. Guru dituntut bisa menulis naskah yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran sebab naskah ini menjadi acuan untuk melakukan produksi dan pengembangan media pembelajaran.

#### b. Produksi Media

Adapun empat tahapan produksi media disesuaikan dengan jenis media yang dipilih dalam pembelajaran, yaitu 1) produksi audio yang terdiri dari studio produksi, pembagian tugas dalam produksi dan pelaksanaan produksi. 2) Produksi film bingkai yang terdiri dari jenis, alat yang diperlukan, kerabat kerja, pelaksanaan produksi, mengedit film bingkai, memberi bingkai film, dan merekam narasi (Musfiqon, 2012: 173-178).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa masing-masing memiliki peran penting. Sutradara memiliki peran dalam memimpin produksi. Pemain yang ditunjuk dalam pembagian tugas

produksi memiliki peran dalam mempelajari naskah atau media sesuai petunjuk sutradara.

c. Aplikasi Media dalam Pembelajaran

Pengaplikasian media pembelajaran dapat dilakukan dengan tahap berikut ini: a) Analisis kebutuhan, pada tahap ini dilakukan identifikasi dan karakteristik awal anak berdasarkan tahap usia dan perkembangannya. b) Analisis pekerjaan atau keterampilan, pada tahap ini menganalisis berbagai kemampuan atau keterampilan yang akan diberikan saat pembelajaran berlangsung. c) Menulis tujuan, pada tahap ini menuangkan hasil analisis pada analisis tahap kedua ke dalam suatu rencana kegiatan secara sistematis dan sistematis sehingga mudah diaplikasikan. d) Desain pembelajaran, pada tahap ini dilakukan penentuan strategi atau pola kegiatan yang akan dilaksanakan misalnya model pembelajaran sentra dengan pengelolaan kelas bersifat *moving class*. e) Pengembangan bahan, pada tahap ini dilakukan berbagai pemilihan bahan dan sumber belajar yang akan dikembangkan serta memperhatikan minat, kebutuhan serta jumlah anak dan ketersediaan media yang dibutuhkan. f) Pelaksanaan, pada tahap ini perlu diperhatikan bagaimana cara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. g) Evaluasi, pada tahap ini berorientasi pada tujuan yang akan dicapai bersifat individual dan menggunakan serangkaian alat atau prosedur yang tepat seperti penilaian hasil belajar melalui *portofolio* (Musfiqon, 2012: 179-180).

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda (2023) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunganrung”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga memenuhi standar valid, praktis, dan efektif. Hasil penilaian validator ahli materi diperoleh 75,7% dengan kriteria valid, sedangkan hasil penilaian praktisi materi pembelajaran diperoleh 74,2% dengan kriteria valid. Uji coba skala kecil oleh 11 orang siswa dengan uji kepraktisan media diperoleh 94,7% dengan kriteria sangat praktis.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Dilla dan Rusydi adalah menggunakan media ular tangga dengan menggunakan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian.

2. Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari (2021) dalam penelitiannya berjudul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Berbasis Tri Hita Karana”. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan ini mendapat kualifikasi validitas sangat baik sehingga layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini dalam pengenalan nilai-nilai agama hindu. Media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang

nyaman dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Ni Gusti adalah menggunakan media ular tangga dan jenis penelitian pengembangan. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian.

3. Inayatus Solekhah, Nur Khasanah dan Anif Rizqianti Hariz (2020) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem”. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada materi ekosistem.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Inayatus Solekhah adalah menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar serta jenis dan model pengembangan sama-sama menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian.

4. Ahmad Syawaluddin, Sidrah Afriani Rachman, dan Khaerunnisa (2020) dalam penelitiannya berjudul “*Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students’ Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School*”. Jenis penelitian ini adalah penelitian

pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga sangat valid dan praktis digunakan dan dapat meningkatkan secara efektif minat dan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Ahmad Syawaluddin, dkk adalah menggunakan media ular tangga dan untuk siswa Sekolah Dasarserta jenis penelitian pengembangan. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian.

5. Lina Novita, Fitri Siti Sundari, dan Khansa Rohadatul'Aisy Rabani (2020) dalam penelitiannya berjudul "Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik". Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap dengan penggunaan media game ular tangga digital. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan angka rata-rata siklus 1, yaitu 74,42 meningkat menjadi 84,02 pada siklus 2, artinya terjadi peningkatan 9,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar dan adanya perubahan aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media baik itu ular tangga digital maupun media pembelajaran lainnya dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Lina Novita, dkk adalah menggunakan media ular tangga untuk siswa Sekolah

Dasar. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian dan metode penelitian yang digunakan.

6. P.Md.Desy Dwisukamsurya, I Wayan Lasmawan dan I Putu Sriartha (2019) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbantuan Leaflet di SMA Wijendra Denpasar”. Jenis penelitian yang digunakan merupakan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran geografi berbentuk permainan ular tangga berbantuan leaflet efektif meningkatkan aktivitas belajar.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Desy Dwisukamsurya adalah menggunakan media ular tangga untuk siswa Sekolah Dasar dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian yang digunakan.

7. Dewi Ayu Amaliyah (2018) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan”. Jenis penelitian ini adalah pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tanggapada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIISMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Dewi Ayu Amaliyah adalah menggunakan media ular tangga untuk siswa Sekolah Dasar dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian yang digunakan.

8. Eny Mulyanti (2018) dalam penelitiannya berjudul “*Application of the Ladder Snake Game Media to Improve the Learning Outcomes of Students in Grade VI-D SDN Tawangsari I Taman*”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I diperoleh nilai prestasi belajar mencapai 74,19%, dimana hasilnya  $\geq 75$  (KKM) yang menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas belajar. Siklus II diperoleh nilai ketuntasan belajar mencapai 87,09%, dimana hasil  $\geq 75$  (KKM) yang menandakan bahwa siklus II telah mencapai indikator keberhasilan.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Eny Mulyanti adalah menggunakan media ular tangga dan untuk siswa Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian dan metode dan jenis penelitian.

9. Richma Hidayati (2016) dalam penelitiannya berjudul “*Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga

dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD 4 Rendeng serta terjadi peningkatan secara signifikan keterampilan berpikir kritis pada siklus II.

Persamaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian Richma adalah menggunakan media ular tangga dan untuk siswa Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian dan metode penelitian.

10. Rifki Afandi (2015) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan mode 4D yang diadopsi dari model Thiagarajan, dkk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

Persamaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian Rifki Afandi adalah menggunakan media ular tangga dan untuk siswa Sekolah Dasar dan menggunakan penelitian pengembangan. Perbedaannya terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian dan model penelitian.

### **C. Kerangka Berpikir**

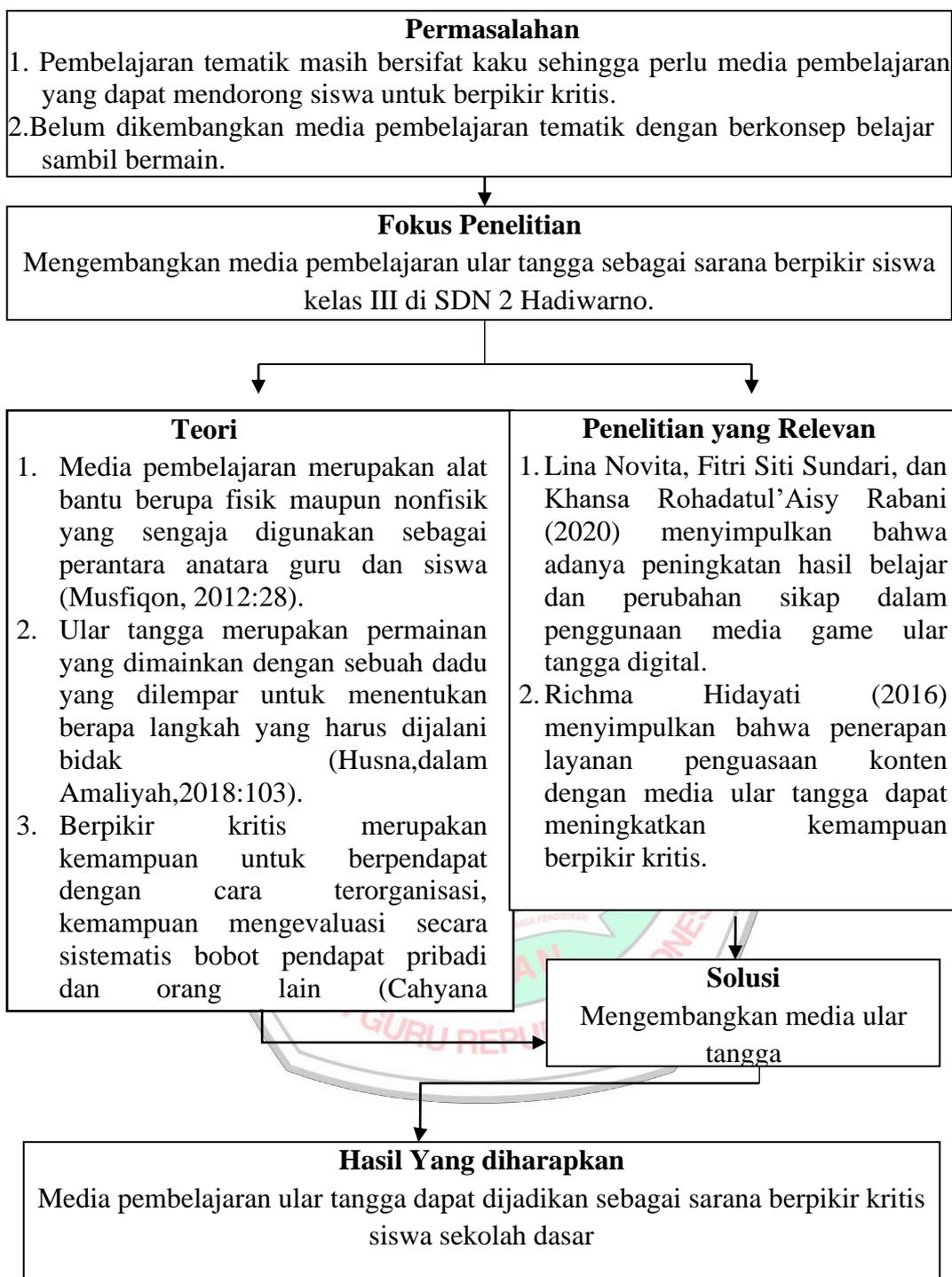
Pentingnya kemampuan berpikir kritis bagi siswa dapat menciptakan pembelajaran aktif sebab siswa mampu merespon atau menanggapi persoalan yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran

yang akan dicapai, maka diperlukan suatu alat yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Alat tersebut dinamakan media pembelajaran.

Penggunaan media yang cenderung monoton dalam jangka waktu yang lama akan membuat siswa merasa jenuh. Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi persyaratan baik dari segi tampilan, isi, maupun kemudahan dalam penerapannya. Adanya media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis menanggapi persoalan yang ada.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Lina Novita, Fitri Siti Sundari, dan Khansa Rohadatul'Aisy Rabani (2020) menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap dalam penggunaan media game ular tangga digital. Penelitian lainnya dilakukan oleh Richma Hidayati (2016) menyimpulkan bahwa penerapan layanan penguasaan konten dengan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang berbeda, menarik, kreatif, dan inovatif serta mempunyai konsep belajar sambil bermain agar siswa mempunyai suasana belajar yang berbeda dengan sebelumnya yaitu media ular tangga. Dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga siswa akan merasa senang. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi sarana berpikir kritis siswa Sekolah Dasar. Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibuat, berikut ini adalah pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hal yang akan diteliti, sebagai berikut;

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana berpikir siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 2 Hadiwarno setelah menggunakan media ular tangga?

