

## **Identifikasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Domino Pada Materi Ekosistem Berbasis Kurikulum 2013**

**Muhamad Dicky Alpian<sup>1)</sup> Mia Nurkanti<sup>2)</sup> Mimi Halimah<sup>3)</sup>**  
<sup>123)</sup>**Program studi pendidikan biologi Unpas Bandung**  
Email: <sup>1)</sup>[muhamaddickyalpian@yahoo.com](mailto:muhamaddickyalpian@yahoo.com), <sup>2)</sup>[mee.nkanti@yahoo.com](mailto:mee.nkanti@yahoo.com),  
<sup>3)</sup>[mimi.iding@gmail.com](mailto:mimi.iding@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang kondisi siswa dalam pembelajaran biologi cenderung pasif serta pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa sering luput dari perhatian guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan berpikir kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino pada materi ekosistem berbasis kurikulum 2013. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa jenjang SMA kelas X di SMAN Jatinangor dengan jumlah siswa kelas X-8 sebanyak 30 siswa. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan berpikir kritis berupa soal-soal objektif berjumlah 15 soal yang disesuaikan dengan indikator keterampilan berpikir kritis dan indikator pembelajaran serta lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran yang berjumlah 14 aktivitas siswa yang termasuk kedalam aspek dan indikator keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal berpikir kritis pada materi ekosistem telah memenuhi indikator keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan dengan rata-rata nilai sebesar 3.12. Kemudian dari enam indikator berpikir kritis yang dikembangkan, masing-masing terpenuhi dengan rata-rata persentase indikator memfokuskan pertanyaan 82.7%, indikator menganalisis argumen 75.0%, indikator bertanya dan menjawab pertanyaan menantang 83.3%, indikator mendefinisikan istilah, mempertimbangkan suatu definisi 74.9%, indikator berinteraksi dengan orang lain 83.3% dan indikator memutuskan suatu tindakan yang mendapat rata-rata persentase terendah sebesar 63.3%. Hal ini dimungkinkan karena siswa belum menguasai pola permainan kartu domino secara keseluruhan. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terpenuhinya enam indikator keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan serta kartu domino dapat mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis siswa.

**Kata Kunci:** Kartu Domino, Berbasis Kurikulum 2013, Keterampilan Berpikir Kritis.