

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran bagian penting dari proses pembelajaran. Media dapat membuat pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Media pembelajaran dapat memudahkan kegiatan penyampaian informasi bagi siswa dan guru (Mahnun, 2012). Penggunaan media pembelajaran harus menjawab kebutuhan pembelajar, agar dapat merangsang motivasi atau minat belajar siswa (Permata et al., 2019). Secara tidak langsung motivasi atau minat belajar siswa akan mempengaruhi keterampilan berpikir kritis (Lemos & Verissimo, 2014).

Berpikir kritis merupakan salah satu modal dasar atau modal intelektual yang penting bagi tiap individu, dikarenakan berpikir kritis termasuk dalam bagian yang fundamental dalam kematangan manusia (Ibrahim 2017). Keterampilan berpikir kritis itu penting dan perlu ditingkatkan karena diperlukan oleh siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya. Kenyataan yang terjadi dalam penggunaan model pembelajaran dan penerapan kompetensi dasar kurang memperhatikan sehingga penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan siswa malas untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran berlangsung sehingga keterampilan berpikir siswa tidak berkembang. (Nadiya et al., 2016). Model pembelajaran yang diperlukan yaitu model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan dibahas sehingga menarik perhatian siswa untuk aktif pembelajaran, tujuan

pembelajaran yang diharapkan yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Model pembelajaran yang dirasa cukup berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII adalah model *Problem Based Learning* dan model *Discovery Learning*. Penerapan model *Problem Based Learning* didukung oleh teori belajar konstruktivistik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa (Etherington, 2011). Penerapan model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam belajar dengan menemukan dan menyelidiki penyelesaian dari suatu permasalahan (Hosnan, 2014).

Media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa diantaranya nilai kejujuran, kedisiplinan, kerja keras dan tanggung jawab (Jaelani et al., 2016). Keterampilan berpikir kritis dapat digunakan siswa untuk memahami konsep, menerapkan, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi kemudian dilakukan pengkajian atas apa yang diterima atau dihasilkan (Zubaidah, 2010). Keterampilan berpikir kritis siswa akan menggunakan nalar untuk berfikir yang mana hal tersebut termasuk dalam indikator berpikir kritis. Indikator keterampilan berpikir kritis ada lima yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi (Facione, 2015).

Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut. Media pembelajaran ular tangga salah satu model pembelajaran yang berkolaborasi. Konsep media pembelajaran ular tangga dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan papan permainan yang terdiri dari gambar ular dan tangga. Pemain akan naik jika mendapatkan gambar tangga dan pemain

akan turun jika mendapatkan gambar ular. Pemain akan dikatakan menang apabila sampai pada kotak *finish*. Kotak dalam permainan ular tangga terdapat kartu soal berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik ketika bermain menggunakan media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga bertujuan agar peserta didik senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat termotivasi dalam belajar. Melalui media permainan ular tangga ini diharapkan peserta didik akan lebih mudah menguasai materi dan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa (Afifah & Hartatik, 2019). Media pembelajaran ular tangga bermanfaat bagi siswa untuk mengurangi rasa bosan ketika pembelajaran berlangsung (Kholfadina, 2022). Keunggulan dari media permainan ular tangga ini dapat mengembangkan sosialisasi anak karena media permainan ini bersifat *team* atau kelompok yang dapat meningkatkan kolaborasi siswa dalam belajar (Nugrahani, 2007). Materi yang sudah menggunakan media permainan ular tangga yaitu materi klasifikasi makhluk hidup mulai dari kingdom terendah sampai kingdom tertinggi.

Diketahui materi klasifikasi makhluk hidup tergolong cukup rumit untuk difahami dan dipelajari, dikarenakan materi yang cukup luas. Selain itu, kesulitan belajar siswa juga disebabkan kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media pembelajaran (Marhaeni et al., 2022). Pembelajaran yang ideal mempunyai kriteria yaitu sifat guru yang harus dimiliki oleh seorang guru harus memiliki antusias dan memberi rangsangan., mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasa, mampu mengajar dan menjelaskan berbagai informasi secara jelas serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi, reaksi guru terhadap siswa mampu menerima berbagai masukan,

pengorganisasian dan memiliki teknik dalam mengontrol kelas. Suyono dan Hariyanto (2012:207). Materi klasifikasi makhluk hidup membutuhkan variasi agar siswa dapat mudah mempelajari dalam mengidentifikasi, mengelompokkan dan menentukan makhluk hidup berdasarkan ciri, anatomi, morfologi dan fisiologinya (Hutasuhut, 2019). Materi klasifikasi makhluk hidup cukup rumit, cukup luas dan terkesan membosankan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Nurmiati & Gazali, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan ibu Musdalifah pada tanggal 11 Juli 2022 selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Gresik menyatakan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang sulit di pahami oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan selama ini menggunakan power point dan video pembelajaran, diketahui bahwa belum ada media pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru pada materi klasifikasi makhluk hidup, sehingga peserta didik memerlukan media pembelajaran baru untuk meningkatkan motivasi pemahaman materi klasifikasi makhluk hidup.

Penelitian pengembangan terdahulu yang dilakukan oleh Hidayah (2019) media permainan ular tangga pada materi jaringan tumbuhan kelas XI SMA memenuhi aspek kevalidan sebesar 84,24%. Selain itu, pada pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII memenuhi aspek kevalidan sebesar 94,00 % bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan. (Karimah, 2014). Materi klasifikasi makhluk hidup yang sebelumnya membahas tentang bagaimana proses klasifikasi, mengklasifikasikan dari takson tertinggi sampai terendah, sistem tatanan makhluk hidup, alternatif

sistem klasifikasi, mengidentifikasi menggunakan kunci determinasi, dan manfaat (Marhaeni et al., 2022). Berdasarkan uraian diatas, dijelaskan pembelajaran yang digunakan saat ini masih dikatakan jauh dari yang diharapkan, pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Media Permainan Ular Tangga mempunyai perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu desain produk yang dihasilkan berbeda, materi serta sekolah tempat melakukan validasi produk yang dikembangkan juga berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang diatas, dapat dirumuskan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran ular tangga yang dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran ular tangga yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bentuk media pembelajaran ular tangga yang dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya media sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran dikelas. Menurut winingsih, dkk (2007) salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, salah satu alternatif menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran permainan ular tangga biologi dengan materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Bentuk media permainan memuat gambar yang terkait materi klasifikasi makhluk hidup, petunjuk permainan, kartu soal, buku pegangan.
- 2) Bentuk permainan ular tangga yang terdiri dari beberapa pion yang digunakan untuk berpindah petak, satu buah dadu, permainan ular tangga yang dicetak dengan kertas *banner* ukuran 240 x 240 yang berisi gambar, ular, tangga
- 3) Buku panduan berisi rangkuman materi yang dijadikan pedoman pembuatan kartu pertanyaan.
- 4) Kartu soal berisi pertanyaan yang harus di jawab pemain ketika pion berhenti di petak.
- 5) Petunjuk permainan, berisi tata cara/aturan yang harus ditaati oleh setiap pemain.

- 6) Kriteria dalam permainan ular tangga yaitu praktis, tahan lama, tidak membutuhkan biaya yang banyak, efektif dan mudah dibawa kemana-mana, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
- 7) Keterampilan berpikir kritis yang diharapkan muncul dalam permainan yaitu: interpretasi (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), inferensi (*inference*), penjelasan (*explanation*), pengaturan diri (*self regulation*).

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kendala yang dialami oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung kurangnya peserta didik kelas VII yang belum aktif bertanya, aktif menjawab dengan baik sehingga akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Saat proses pembelajaran guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang tepat, Sehingga proses pembelajaran menjadi bosan dan monoton. Saat pembelajaran peserta didik lebih cenderung menggunakan gadget untuk membuka sosial media, sehingga kurang membentuk interaksi dengan guru atau teman.

Berdasarkan kendala diatas, maka peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 4 Gresik”. Adanya pengembangan pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kerja sama antar kelompok, karena termasuk model pembelajaran kooperatif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan sebagai berikut;

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- a. Produk media pembelajaran dapat digunakan siswa SMP kelas VII untuk belajar dengan mandiri kapanpun dan dimanapun.
- b. Media pembelajaran berbasis permainan materi klasifikasi makhluk hidup layak digunakan untuk proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran akan dinilai oleh orang yang sudah berpengalaman. Validator ahli materi yang dipilih yaitu dosen atau guru sesuai dengan bidangnya.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran permainan ular tangga hanya melibatkan 4-6 orang siswa saja tetapi jika permainan ular tangga melibatkan seluruh siswa atau kelompok belajar akan merasa penting karena proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.
- b. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran cetak yang berisikan materi klasifikasi makhluk hidup.
- c. Uji validator kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh materi dan ahli media.
- d. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas 7H dengan jumlah 32 peserta didik dan kelas 7I dengan jumlah 32 peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Gresik.
- e. Media pembelajaran ular tangga dibagi menjadi dua kelompok dan diajarkan di waktu yang berbeda.

- f. Pembuatan media ular tangga dengan menggunakan *Coreldraw*.

1.7 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi, 2013).
2. Ular tangga merupakan permainan tradisonal yang sudah mendunia yang dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam merancang media pembelajaran yang inovatif (Nugrahani, 2007).
3. Berpikir Kritis merupakan kemampuan berpikir reflektif dan beralasan yang difokuskan pada apa yang dipercayai atau dilakukan (Ennis, 2011).

