

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada alinea keempat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dalam bidang pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Sadiman (2003: 2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang pasti dialami pada setiap orang dan berlangsung sepanjang hidup, sejak bayi hingga ke liang lahat. Salah satu pertanda bahwa 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). Sependapat dengan Sadiman, menurut Wardani (2009: 25) belajar adalah seluruh aktivitas yang berkaitan dan bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi dan keterampilan pancaindra, baik secara sadar atau tidak (secara alamiah).

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan maupun tertulis) maupun simbol-simbol nonverbal (Sadiman, 2003: 11).

Salah satu faktor yang menyebabkan lemahnya pendidikan yang dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk meningkatkan kemampuan berpikir

mereka. Proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas siswa dituntut untuk memahami suatu teori dengan menghafal, tetapi tidak tahu apa yang mereka hafal. Hal ini sependapat dengan Suryana (2017: 10) bahwa proses pembelajaran selama ini masih berorientasi terhadap penguasaan teori dan hapalan dalam seluruh bidang studi yang mengakibatkan kemampuan belajar siswa menjadi terhambat.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk selalu terpaku dengan penjelasan guru. Berdasarkan Kurikulum Nasional, dalam proses pembelajaran siswa dituntut lebih aktif dari guru atau biasa disebut *student center*. Menurut Sari (2015: 188) salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan memahami suatu materi yang akan disampaikan dan tidak terkesan membosankan adalah jenis permainan. Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk bermain sambil belajar.

Hassoubah (2008: 12) mengungkapkan bahwa siswa harus dapat mengevaluasi diri mereka dan berusaha. Mereka tidak bisa berdiam diri saja, karena para siswa suatu hari nanti akan tumbuh menjadi orang dewasa. Maka dari itu, mereka harus mempersiapkan diri menjadi pribadi yang dapat menghadapi tantangan serta permasalahan hidup. Berpikir kritis siswa dapat mengembangkan diri mereka dalam membuat keputusan, penilaian, serta menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Sudarma (2013: 34) keterampilan berpikir (*thinking skills*) atau pemikiran yang terlatih, yang penting dalam dunia pendidikan, dunia kerja, dan penelitian. Keterampilan berpikir sangat penting dimiliki oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari, dengan dimilikinya keterampilan berpikir yang baik, seseorang akan memiliki model untuk dapat memecahkan suatu masalah yang terjadi dalam kehidupannya. Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan mudah dalam memecahkan masalah yang terjadi pada kelompoknya, baik di dalam rumah maupun di luar rumah.

Mata pelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia memiliki tingkat kesukaran cukup tinggi. Kesukaran ini terlihat dari konsep, proses, gejala, dan peristiwa yang saling berkaitan, meskipun materi tersebut dekat dengan kehidupan

sehari-hari. Materi sistem pernapasan manusia perlu mendapat perhatian terhadap keterampilan membaca dan memahaminya, sehingga siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis (Yuniarti, 2011: 3).

Keterampilan berpikir kritis sangat penting bagi siswa dalam mata pelajaran IPA. Berpikir kritis siswa bukan hanya mengingat pelajaran, tetapi dengan berpikir kritis siswa dapat mengingat serta memahami suatu materi. Berpikir kritis merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran, dengan berpikir kritis siswa dapat memecahkan masalah tentang suatu hal, dengan begitu siswa dapat mengasah pola pikir mereka. Berpikir kritis dalam perspektif deskriptif yakni sebuah analisis situasi masalah melalui evaluasi potensi, pemecahan masalah, dan sintesis informasi untuk menentukan keputusan. Menurut Ennis dalam Kuswana (2011: 19) menyatakan berpikir kritis merupakan berpikir wajar dan reflektif yang fokus dalam menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Keterampilan berpikir kritis mencakup 5 indikator, antara lain: memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), serta mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

Sistem pernapasan manusia adalah salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA di kelas VIII. Materi sistem pernapasan manusia memiliki tuntutan Kompetensi Dasar yakni kemampuan menganalisis. Menganalisis merupakan salah satu dari enam indikator penting dalam berpikir kritis. Pendapat ini dinyatakan oleh Facione (2013: 5) bahwa berpikir kritis terdiri dari enam indikator penting yang meliputi *interpretation*, *analysis*, *evaluation*, *inference*, *explanation*, dan *self-regulation*. Penelitian ini hanya dipilih satu diantara enam aspek inti sebagai fokus yang akan dikaji, yakni analisis.

Berbasis pada hasil observasi dan studi pendahuluan saat kegiatan Pengalaman Praktik Lapangan (PPL) pada salah satu sekolah swasta di Kota Bandung diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut belum menerapkan pembelajaran berpikir kritis, sehingga persentase keterampilan berpikir kritis sebesar 0%. Salah satu faktornya yakni gaya belajar yang diterapkan sekolah tersebut. Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap dan kemudian mengatur serta

mengolah informasi. Gaya belajar yang dominan digunakan dalam kelas tersebut adalah visual. Menurut De Porter (2008:112) terdapat tiga tipe gaya belajar yakni visual, auditorial, dan kinestetik.

Baugh dan Achsin memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan memperoleh hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang (visual), dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar (auditorial), dan 5% lagi dengan indera lainnya (kinestetik). Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang (visual) berkisar 75%, melalui indera dengar (auditorial) sekitar 13% dan melalui indera lainnya (termasuk dalam kinestetik) sekitar 12% (Arsyad, 2008: 9). Menurut Kurniawan (2015: 67) menyatakan sejatinya pemilihan media dan sumber belajar yang sesuai dengan gaya belajar siswa melalui pemetaan gaya belajar. Hal ini dikarenakan kesesuaian antara gaya belajar dengan media yang dipilih akan menentukan minat, motivasi, serta kemudahan belajar siswa.

Adanya permasalahan di atas, salah satu langkah yang dapat dilakukan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis yakni menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini harus mampu menarik minat belajar siswa, menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terkesan membosankan, membuat siswa menjadi lebih aktif, paham dengan materi yang disampaikan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamdani (2011: 87) media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud pendidikan, misalnya dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologi terhadap siswa.

Pemilihan media pembelajaran permainan kartu UNO dengan pertimbangan media kartu UNO menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak hanya bersifat satu arah, di dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu

mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya untuk menjawab dan mencari solusi yang ada pada media permainan kartu UNO. Media kartu UNO disajikan kartu-kartu soal yang harus dicari dan diarsir siswa, hal ini membutuhkan ketelitian, keterampilan, dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis menemukan jawaban yang benar-benar tepat. Berkaitan dengan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran sejalan dengan Jerome Bruner yang mengemukakan urutan dari belajar dengan gambar atau film kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (Daryanto, 2010: 13). Permainan kartu UNO juga cocok diterapkan pada kelas tersebut yang mendominasi menggunakan gaya belajar visual.

Permainan kartu UNO sistem pernapasan manusia diadaptasi dari kartu UNO yang dikenal oleh masyarakat luas. Sanjaya (2012: 203) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah yang menantang agar pemain dapat mencari solusi masalahnya.

Media pembelajaran permainan kartu UNO berisi kartu materi, kartu soal, kartu simbol, dan kartu pengetahuan yang memiliki fungsi masing-masing dalam penggunaannya (Lampiran B). Penggunaan media pembelajaran permainan kartu UNO ini agar siswa mampu mengembangkan dirinya terutama meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran karena dalam hal ini pembelajaran menjadi *Student Center* dan guru dapat menganalisis keterampilan berpikir kritis siswa melalui beberapa indikator seperti yang disebutkan Ennis dalam Kuswana (2011: 19) antara lain memberikan penjelasan sederhana, memberikan penjelasan lebih lanjut, menyimpulkan, membangun keterampilan dasar, dan mengatur strategi dan taktik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dilakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti

- a. Dapat menjadikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada mata pelajaran IPA
 - b. Dapat menjadikan modal awal untuk lebih mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu panjang
2. Bagi siswa
- a. Dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi sistem pernapasan manusia
 - b. Dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan
3. Bagi guru
- a. Produk yang telah dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran yang baik
 - b. Produk kartu UNO dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media berikutnya

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas masalah pada penelitian ini, berikut penjelasan definisi dari beberapa istilah tertentu:

1. Keterampilan berpikir kritis adalah skor hasil pencapaian siswa yang mencakup 5 indikator antara lain: memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), serta strategi dan taktik (*strategies and tactics*).
2. Media pembelajaran permainan kartu UNO adalah salah satu modifikasi dan mengadopsi kartu UNO pada umumnya. Cara bermain media pembelajaran permainan kartu UNO dengan permainan kartu UNO pada umumnya sama. Hanya saja media permainan kartu UNO dimodifikasi dengan menggunakan desain tertentu menggunakan *Corel Draw Graphics Suite X5*, sehingga mengandung materi sistem pernapasan manusia.
3. Sistem pernapasan manusia adalah salah satu materi pokok IPA di SMP/MTs yang membahas: (1) pengertian dan fungsi pernapasan, (2) organ

pernapasan, (3)mekanisme pernapasan, (4)faktor frekuensi pernapasan, (5)volume pernapasan, (6)kelainan pada sistem pernapasan, (7)cara mencegah penyakit sistem pernapasan yang sesuai dengan silabus.

F. Kerangka Pemikiran

Menurut Dimiyati (2015: 78), belajar adalah kegiatan sehari-hari bagi siswa sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, sawah, sungai, atau hutan. Sejalan dengan pemikiran Dimiyati, menurut Slameto (2015: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi Buku Siswa, Silabus, RPP, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), Instrumen Evaluasi atau Tes Hasil Belajar (TBH), serta media pembelajaran. Silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum yang berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kemampuan dasar yang ingin dicapai, serta pokok-pokok dan uraian materi yang dipelajari oleh peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar (Susetya, 2017: 135).

Melakukan perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat sebelum kegiatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses perencanaan harus dilakukan dengan matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Perencanaan pembelajaran dituang ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau semacamnya seperti desain pembelajaran dan skenario pembelajaran. Di dalam RPP mengandung Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian, materi, media pembelajaran, model dan metode pembelajaran, sumber belajar serta penilaian (Susetya, 2017: 134).

Kompetensi Dasar (KD) pada materi Sistem Pernapasan Manusia pada jenjang pendidikan SMP/MTs yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah, yakni KD 3.9. Menganalisis sistem

pernapasan pada manusia dan memahami gangguan pada sistem pernapasan serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. KD 4.9 Menyajikan karya tentang upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan.

Sistem pernapasan manusia adalah salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA di kelas VIII. Materi sistem pernapasan manusia memiliki tuntutan Kompetensi Dasar yakni menganalisis. Menganalisis merupakan salah satu dari enam indikator penting dalam berpikir kritis. Pendapat ini dinyatakan oleh Facione (2013: 5) bahwa berpikir kritis terdiri dari enam indikator penting yang meliputi *interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation, dan self-regulation*. Penelitian ini hanya dipilih satu diantara enam aspek inti sebagai fokus yang akan dikaji, yakni analisis. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang dikembangkan dari KD antara lain: 3.9.1 Menjelaskan pengertian pernapasan, 3.9.2 Menganalisis faktor yang memengaruhi frekuensi pernapasan manusia, 3.9.3 Menganalisis keterkaitan struktur dan fungsi organ pernapasan manusia, 3.9.4 Menganalisis perbedaan mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut, 3.9.5 Menentukan macam-macam volume pernapasan manusia, 3.9.6 Mengidentifikasi macam-macam gangguan sistem pernapasan manusia dan upaya pencegahannya, 3.9.7 Menganalisis dampak buruk lingkungan terhadap kesehatan sistem pernapasan manusia, 4.9.1 Menyajikan karya tentang upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan.

Sutikno (2009: 6-7) menyatakan bahwa tidak dapat dipungkiri bahwa di dalam proses pembelajaran, adanya sebuah media sangat diperlukan, karena mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan belajar tidak selamanya hanya sentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya, abstrak, dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal tersebut agar kerumitan materi dapat terpecahkan. Penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan mediana, tetapi yang lebih penting adalah fungsinya, yakni dalam membantu penyampaian materi pada pembelajaran.

Penyampaian tujuan pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, agar peserta didik mengetahui apa yang diharapkan akibat dari hasil pembelajaran. Sesuai dengan yang dituturkan oleh Daryanto (2005: 58) bahwasanya tujuan pembelajaran adalah tujuan yang mendeskripsikan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran. Karena pada dasarnya tujuan pembelajaran adalah sebuah harapan, yakni apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil belajar.

Menurut Hakim (2010: 6) kartu UNO sistem pernapasan manusia merupakan suatu permainan yang mengadopsi dari kartu UNO yang mempunyai kelebihan antara lain:

- a. Setiap set permainan kartu UNO sistem pernapasan manusia memiliki buku panduan (Lampiran B) permainan agar mempermudah jalannya permainan
- b. Memiliki warna-warni yang menarik
- c. Mempunyai kartu materi yakni kartu yang berisi materi-materi dari pembahasan kompetensi dasar
- d. Mempunyai kartu simbol yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengatur strategi dan taktik permainan
- e. Mempunyai kartu soal yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- f. Mempunyai aturan yang luwes dalam permainan.
- g. Mempunyai kartu pengetahuan yang berisi pengetahuan tentang sistem pernapasan manusia dan dapat digunakan sebagai *magic card*.

Menurut Hakim (2010: 6) kartu UNO Sistem Pernapasan Manusia juga memiliki kekurangan/ keterbatasan antara lain :

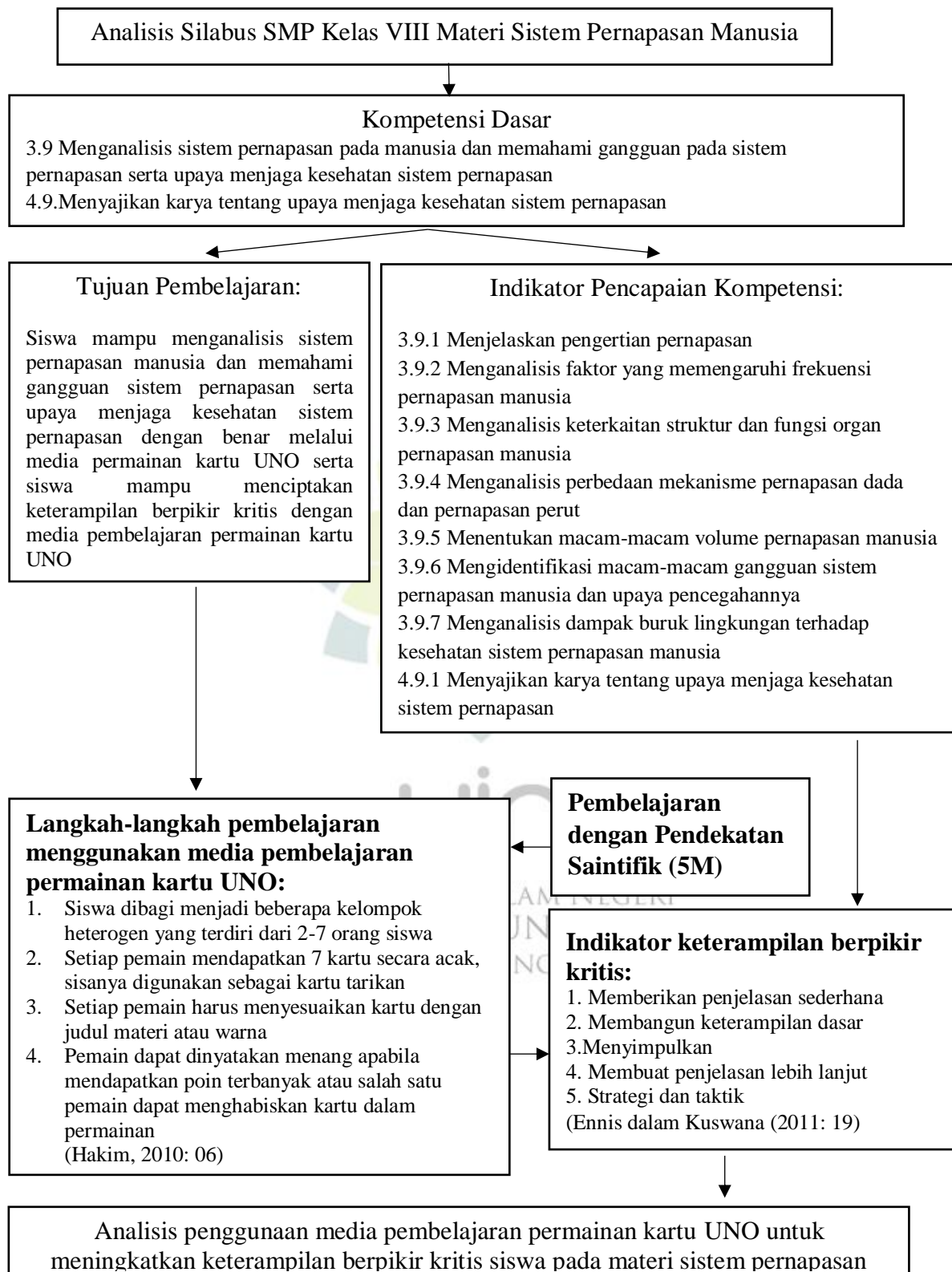
- a. Bahannya mudah sobek, sehingga harus berhati-hati dalam memainkannya.
- b. Warna pada kartu mudah luntur jika terkena air.
- c. Permainan yang terbatas pada penggunaan kartu saja
- d. Kartu UNO Sistem Pernapasan Manusia yang hanya bisa dimainkan oleh 2-7 orang.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO menurut Hakim (2010: 6):

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 2-7 orang siswa
2. Setiap pemain mendapatkan 7 kartu secara acak, sisanya digunakan sebagai kartu tarikan
3. Setiap pemain harus menyesuaikan kartu dengan judul materi atau warna
4. Pemain dapat dinyatakan menang apabila mendapatkan poin terbanyak atau salah satu pemain dapat menghabiskan kartu dalam permainan

Adapun langkah-langkah pembelajaran saat menggunakan permainan kartu UNO menerapkan pendekatan ilmiah (saintifik). Pada Permendikbud No. 103 Tahun 2014 dinyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan ilmiah (saintifik) terdiri atas lima langkah kegiatan yakni mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar/mengasosiasi (*associating*), dan mengomunikasikan (*communicating*). Dalam konteks tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting agar memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi. Sehingga peserta didik dengan mudah memahami suatu materi serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Salah satu media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu UNO yang mengandung materi sistem pernapasan manusia.

Menurut Ennis dalam Kuswana (2011: 19) menyatakan berpikir kritis merupakan berpikir wajar dan reflektif yang fokus dalam menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Keterampilan berpikir kritis mencakup 5 indikator, antara lain: memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), serta mengatur strategi dan taktik (*strategies an tactics*). Untuk memudahkan uraian kerangka pemikiran disusun secara sistematis dalam Gambar 1.1 beriku



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: “Media pembelajaran permainan kartu UNO dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan manusia”.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dalam penelitian ini merupakan hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, sebagai berikut.

Estiani, dkk (2015: 711) dalam jurnal penelitiannya menunjukkan bahwa media permainan kartu UNO efektif dilaksanakan di kelas yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 79,31%, uji gain 0,56. Berdasarkan hasil observasi didapatkan sikap rasa ingin tahu siswa sebesar 88,51%, kerja sama 87,36%, kemandirian 83,91%, dan komunikatif 88,51% dengan kriteria membudaya. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu UNO dapat mengembangkan karakter siswa.

Agustin (2019: 144) dalam jurnal penelitiannya menunjukkan: (1) Respon siswa mendapat nilai persentase 96% masuk dalam kriteria sangat baik atau sangat tertarik; (2) hasil belajar siswa meningkat dari 58,25 menjadi 94,25 sebelum dilakukan *Pretest* dan setelah dilakukan *Posttest* dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sari, dkk (2018: 35) dalam jurnal penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Siswa yang dibelajarkan menggunakan media permainan kartu UNO memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibanding siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran langsung.

Hamidah, dkk (2017: 2) dalam jurnal penelitiannya diperoleh $t_{hitung} = 2,10$ dan $t_{tabel} = 1,66$ dengan $\alpha = 0,05$, $dk = 77$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,10 > 1,66$ artinya penggunaan permainan *UNO card* sebagai media *chemo-edutainment* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pokok bahasan koloid di kelas IX MIA SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan pengaruh dari penggunaan kartu UNO

sebagai media *chemo-edutainment* terhadap peningkatan prestasi belajar sebesar 5,4%.

Yulianti, dkk (2014: 13) dalam jurnal penelitiannya didapatkan media *Word Square* berbantu kartu UNO mampu meningkatkan hasil belajar dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang levelnya lebih tinggi dari hasil belajar. Hasil tes berpikir kritis pada kelas eksperimen sebesar 80,16% dan pada kelas kontrol 65,63%.

Nurratri (2016) dalam penelitiannya diperoleh hasil respon siswa diperoleh skor rata-rata 92,65 dengan kategori sangat baik dan secara keseluruhan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan media pembelajaran WOSE berbantu kartu UNO yaitu 0,57 berada pada kategori sedang.

