

PERAN PERMAINAN KARTU UNO DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Rina Rahmawati¹, Muhammad Muttaqin², Milla Listiawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jl. A. H. Nasution No. 105
Cibiru-Bandung 40614, Tlp/Fax 022-7802276
www.ftkuinsgd.ac.id
Email: rinavillera11@gmail.com

Abstract. *This research was motivated because of there was any use of UNO card game media in the SMP Al Hasan Bandung and the lack of students' thinking skills. Therefore, one alternative to solve the problem is the use of new media to improve students' critical thinking skills.*

The purpose of this study was to improve students' critical thinking skills by using UNO card playing media on human respiratory system material on Students Grade VIII at SMP Al Hasan Bandung. This study used a pre-experiment method with a one group pretest-posttest research design. The subjects of this study were class VIIC of Al-Hasan Panyileukan Junior High School in Bandung. There are 20 students. The research instrument consisted of observation sheets, essay questions, and questionnaires.

Based on the result of the study, it obtained an average value of N-Gain 0.49 in the medium category. Data from the results of hypothesis testing that used paired t test, obtained value of t_{hitung} (11,22) > t_{tabel} (2,09), with $\alpha = 0.05$. It can be concluded that there are significant differences between the results of students' critical thinking skills before and after the use of media.

Keywords: *UNO Card Game, Critical Thinking Skills, Human Respiratory System*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum adanya penggunaan media permainan kartu UNO di sekolah tersebut dan rendahnya keterampilan berpikir siswa. Oleh karena itu, salah satu alternatifnya yakni perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII SMP Al-Hasan Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment* dengan desain penelitian berbentuk *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIIC SMP Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, soal esai, dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata N-Gain 0,49 dengan kategori sedang. Data hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t berpasangan didapatkan nilai t_{hitung} (11,22) > t_{tabel} (2,09), dengan $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Kata kunci: Permainan Kartu UNO, Keterampilan Berpikir Kritis, Sistem Pernapasan Manusia

PENDAHULUAN

Menurut Sadiman (2003) 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) belajar adalah seluruh aktivitas yang berkaitan dan bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi dan keterampilan pancaindra, baik secara sadar atau tidak (secara alamiah).

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 hapal. Hal ini sependapat dengan Suryana (2017) 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 & Achmad (2015) 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.

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 Costa & Priesseisen (1985) 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) 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) terdapat tiga tipe gaya belajar yakni visual, auditorial, dan kinestik.

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) 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). 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) 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.

Penelitian ini akan membahas permasalahan yaitu 1). Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia dan 2). Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis?

METODE PENELITIAN

Penelitian *pre-experiment* yang berbentuk *one group pretest-posttest design*, yang dilakukan terhadap siswa kelas VIIIC sebanyak 20 orang.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung kelas VIIIC semester genap Tahun Ajaran 2018/2019. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Al-Hasan Panyileukan Kota Bandung Tahun Ajaran 2018/2019, yaitu sebanyak tiga kelas. Sampel diambil satu kelas menggunakan metode *purposive* sampling, hasilnya didapatkan kelas VIIIC.

Instrumen yang digunakan berupa tes dan angket kuisisioner. Analisis data penelitian meliputi uji normalitas, uji hipotesis, *N-Gain*, dan kuisisioner. Data diperoleh dari 15 soal esai untuk *pretest* dan *posttest*, serta angket. Berikut ini merupakan rumus yang digunakan untuk soal pada *pretest* dan *posttest*, dan kuisisioner. Perhitungan skor peningkatan yang diperoleh siswa dari *pretest* dan *posttest* dapat dihitung menggunakan rumus normal gain (*d*) menurut Meltzer (2002) yaitu:

$$d = \frac{skor_{posttest} - skor_{pretest}}{skor_{ideal} - skor_{pretest}}$$

Menghitung rata-rata skor responden ditujukan untuk mencari gambaran untuk setiap item atau indikator. Perhitungannya

dapat menggunakan rumus menurut Arikunto (2002) sebagai berikut:

$$P = \frac{Jr}{Js} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterampilan berpikir kritis siswa.

Keterampilan berpikir kritis mempunyai peran yang penting dalam dunia pendidikan. 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.

Realitanya pembelajaran dengan keterampilan berpikir kritis siswa masih jarang diterapkan di sekolah. Hal ini dikarenakan para guru lebih fokus pada hasil kognitif siswa sehingga keterampilan berpikir kritis kurang dikembangkan. Pernyataan ini didukung oleh Hidayanti et al. (2016) bahwa kompetensi penting yang harus dimiliki setiap individu pada era globalisasi adalah berpikir kritis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih antusias, aktif, dan serius dalam permainan kartu UNO yang mengandung materi. Jadi mereka seperti bermain sambil belajar. Hasil penelitian ini didukung oleh Sari & Achmad (2015) yang menyatakan bahwa salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan memahami suatu materi yang akan disampaikan dan tidak terkesan membosankan adalah jenis permainan yang dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media

permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk bermain sambil belajar.

Sejalan dengan teori Sanjaya (2012) yang berpendapat bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri. 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.

Hasil peningkatan indikator keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator Berpikir Kritis	Nomor soal	Nilai Rata-rata			Kriteria	Rata-rata N-Gain Setiap Indikator	Kategori
			Pre-test	Post-test	N-Gain			
1	Memberikan penjelasan sederhana	1	48.33	68.33	0.39	Sedang	0.55	Sedang
		8	36.88	77.50	0.64	Sedang		
		14	25.00	71.67	0.62	Sedang		
2	Membangun keterampilan dasar	2	45.00	68.33	0.42	Sedang	0.47	Sedang
		4	41.67	65.00	0.40	Sedang		
		15	53.33	80.00	0.57	Sedang		
3	Menyimpulkan	3	45.00	80.00	0.64	Sedang	0.46	Sedang
		5	38.33	53.33	0.24	Rendah		
		9	33.33	66.67	0.50	Sedang		
4	Membuat penjelasan lebih lanjut	6	56.67	58.33	0.04	Rendah	0.41	Sedang
		7	36.67	73.33	0.58	Sedang		
		12	21.67	70.00	0.62	Sedang		
5	Strategi dan taktik	10	48.33	78.33	0.58	Sedang	0.56	Sedang
		11	73.33	93.33	0.75	Tinggi		
		13	35.00	58.33	0.36	Sedang		
Rata-rata			42.57	70.83	0.49	Sedang		

Rata-rata N-Gain pada indikator berpikir kritis sebagian besar berkategori sedang (Tabel 1). Ini dikarenakan adanya kesetaraan untuk setiap indikator keterampilan berpikir kritis. Pada indikator memberikan penjelasan sederhana dengan kategori sedang dan siswa sudah cukup mengerti pada konsep dengan benar dan jelas dan alur berpikirnya sudah saling berkaitan. Hal ini juga dikarenakan pada saat pembelajaran menggunakan kartu UNO siswa menikmatinya, karena mereka merasa bermain sambil belajar itu menyenangkan. Menurut Wardani (2009) bermain sambil belajar dimaksudkan untuk seluruh aktivitas kegiatan bermain diorientasikan belajar. Dengan begitu tujuan pembelajaran terwujud dengan pembelajaran menggunakan kartu UNO.

Hasil N-Gain menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan kartu UNO efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai pengorganisasian kegiatan dan pengalaman belajar siswa. Media permainan juga menstimulasi pembelajaran dengan masalah yang disajikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan masalah tersebut menjadi semangat yang dapat mengarahkan, menuntun, serta menggerakkan siswa untuk mencari tahu, menemukan, dan menyelesaikannya. Permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan menyenangkan menyajikan kartu soal yang berbentuk kasus, ringkasan laporan, dan sebuah fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung

oleh teori yang dikemukakan oleh Barret & Moore (2011) bahwa pembelajaran dengan desain masalah yang distimulasi kepada siswa bisa dalam berbagai bentuk seperti sebuah skenario, kasus, tantangan, dilemma, ringkasan laporan, fenomena acak atau segala pancingan lainnya, dapat menggerakkan siswa untuk dapat belajar lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ketercapaian setiap indikator keterampilan berpikir kritis diukur dengan cara menghitung nilai rata-rata dari setiap indikatornya. Rata-rata nilai setiap indikator diperoleh dari hasil *pretest* sebesar 42,57. Hal ini dikarenakan siswa belum memiliki pengetahuan awal yang baik tentang materi sistem pernapasan manusia dan disebabkan materi tersebut belum disampaikan sebelumnya, sehingga siswa menjawab seadanya. Menurut Purwana (2012) guru perlu mengetahui pengetahuan awal siswa dan menggunakan pengetahuan awal itu sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan rencana pembelajaran. Setelah pembelajaran nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan senilai 70,83 peningkatan tersebut terjadi karena siswa telah menerima materi tentang sistem pernapasan manusia yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran permainan kartu UNO.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan indikator yang pertama yaitu memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*) dengan nilai N-Gain 0,55 dengan kategori sedang. Soal yang memuat indikator masing-masing memiliki nilai N-gain dengan kategori sedang. Aspek ini siswa mengalami proses menganalisis argumen dengan menyelidiki suatu alasan untuk mengetahui situasi sebenarnya. Johnson (2008) menyatakan bahwa peneliti kritis meneliti proses berpikir mereka sendiri dan proses berpikir orang lain untuk

mengetahui apakah proses berpikir mereka masuk akal.

Indikator keterampilan berpikir kritis yang kedua adalah membangun keterampilan dasar (*basic support*) yang memiliki nilai N-Gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang yang tertuang di dalam nomor soal 2, 4, dan 15. Keseluruhan soal indikator ini merata karena semuanya berkategori sedang. Saat pembelajaran siswa mendapatkan berbagai informasi materi mengenai sistem pernapasan manusia. Salah satu sub indikatornya yakni mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber. Pada aspek ini siswa menggali informasi dengan memahami kejadian yang berkaitan dengan apa yang mereka alami. Seperti pada nomor soal 15 yang menyajikan tentang lingkungan hidup yang tidak sehat untuk sistem pernapasan. Siswa akan berpikir jika mereka hidup pada lingkungan tersebut. Pemikiran tersebut terlahir dari pengetahuan dan pengalaman siswa itu sendiri, sehingga dapat menjadi dasar untuk menyampaikan sebuah alasan. Menurut Gerald (2009), siswa melakukan sebuah tindakan untuk mendapatkan solusi berdasarkan informasi dan pengalaman yang telah dimiliki dari interaksi kehidupan sehari-hari, sehingga siswa menghasilkan keputusan yang sangat baik dan siswa ada pada sepenuh rasa untuk meyakini sebuah hasil dan menetapkannya sebagai tindakan. Salah satu pengetahuan tersebut didapatkan dari permainan kartu UNO yang menyajikan pengetahuan-pengetahuan tentang dampak yang dirasakan jika sistem pernapasan terganggu.

Emosi siswa yang meluap-luap merupakan salah satu kendala pada aspek ini pada saat pembelajaran. Ketika pembelajaran selalu membuat kegaduhan sehingga mengganggu teman sekelasnya. Oleh karena itu siswa tersebut belum bisa berpikir kritis dengan baik. Gerald (2009)

menyatakan bahwa emosi sangat memengaruhi kualitas berpikir kritis.

Pada indikator berpikir kritis yang ketiga yakni menyimpulkan (*inference*) yang memiliki nilai N-Gain sebesar 0,46 dengan kategori sedang yang tertuang di dalam nomor soal 3, 5, dan 9. Soal nomor 3 dan 9 memiliki hasil dengan kategori sedang, sedangkan pada soal nomor 5 berkategori rendah. Salah satu faktor penyebabnya yakni pada saat pertemuan pertama guru tidak menyampaikan dan mengkonstruksi siswa untuk menyimpulkan materi yang telah diberikan di akhir pembelajaran. Pada soal nomor 5 yang memiliki nilai N-Gain berkategori rendah juga disebabkan sebuah fenomena yang jarang memang jarang diketahui manfaatnya. Aspek ini terdapat pada indikator pencapaian kompetensi yakni mengenai keterkaitan struktur dan fungsi organ pernapasan. Jawaban yang diberikan siswa belum dianggap belum fokus terhadap soal yang diberikan. Menurut Sari et al. (2017) siswa dikatakan tidak bisa memenuhi indikator menyimpulkan jika siswa belum memberikan solusi yang konsisten dan sesuai dengan fokus permasalahan.

Menurut Rahmawati et al. (2016) membuat kesimpulan artinya mengidentifikasi unsur yang dibutuhkan untuk menarik kesimpulan dari data, laporan, prinsip, penilaian, keyakinan atau pendapat. Rendahnya nilai dari indikator dikarenakan siswa belum mengerti dengan jelas suatu soal. Hal ini juga terjadi pada penelitian Rahmawati et al. (2016) bahwa jawaban yang diberikan siswa sebagian besar masih kurang tepat, alur berpikir siswa masih kurang baik dan konsep yang mereka miliki masih kurang fokus. Kurangnya kefokusannya siswa ini disebabkan kegaduhan sehingga pembelajaran tidak kondusif. Hal ini didukung oleh pendapat Priyayi et al. (2018) yang menyatakan salah satu

masalah guru yakni siswa gaduh dan tidak konsentrasi.

Indikator keterampilan berpikir kritis yang keempat adalah memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*). Pada indikator ini memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,41 dengan kategori sedang. Soal pada indikator ini terdapat pada soal nomor 6, 7, dan 12. Soal yang sudah berkategori sedang terdapat pada nomor 7 dan 12, sedangkan nomor 6 mendapatkan nilai sebesar 0,04 dengan kategori rendah. Aspek ini mengembangkan keterampilan berpikir dalam memahami definisi dari sebuah istilah untuk menjadi sebuah penjelasan lebih lanjut. Siswa belum maksimal dalam aspek ini, karena mengidentifikasi asumsi dapat diterima apabila jelas, logis, dan didasarkan pada pengalaman yang luas. Hal ini dikarenakan permainan kartu UNO belum bisa menyajikan suatu asumsi-asumsi secara maksimal dan kurangnya pengalaman siswa pada aspek ini. Tetapi secara keseluruhan siswa sudah mengerti konteks soal, meskipun belum bisa memberikan penjelasan lebih lanjut secara tepat. Hasil pada penelitian Rahmawati et al. (2016) pada indikator memberikan penjelasan lebih lanjut jawaban yang diberikan siswa menunjukkan bahwa konsep gaya yang mereka pahami benar, jelas, dan spesifik meskipun berkategori kurang baik.

Indikator berpikir kritis yang terakhir yakni strategi dan taktik (*strategies and tactics*). Pada indikator ini memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Nomor soal pada indikator ini terdapat pada nomor 10, 11, dan 13. Pada soal nomor 10 dan 13 berkategori sedang, sedangkan pada nomor 11 berkategori tinggi. Pada aspek ini siswa memutuskan suatu tindakan dengan pertimbangan solusi yang mungkin dari apa yang sedang hadapi. Solusi tersebut didapatkan dari informasi materi yang

disajikan dalam permainan kartu UNO maupun dari pengalaman siswa itu sendiri. Menurut Gerald (2009), siswa melakukan sebuah tindakan untuk mendapatkan solusi berdasarkan informasi dan pengalaman yang telah dimiliki dari interaksi kehidupan sehari-hari, sehingga siswa menghasilkan keputusan yang sangat baik dan siswa ada pada sepenuh rasa untuk meyakini sebuah hasil dan menetapkannya sebagai tindakan. Oleh karena itu siswa mendapatkan informasi materi dari permainan kartu UNO dan dipandu oleh pengalaman maka siswa baik dalam berpikir. Pada aspek ini siswa dapat menjawab dengan baik soal yang diberikan, sehingga salah satu nomor soal pada aspek ini mendapatkan nilai rata-rata N-Gain 0,75 dengan kategori tinggi. Pada penelitian Sari & Achmad (2015) menyatakan permainan kartu UNO dengan empat warna tampak sederhana, tapi penuh taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan didukung dari penelitian Nurratri (2016) yang menyatakan hasil perhitungan tes kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media permainan kartu UNO. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sari et al. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon, serta hasil penelitian Sari & Achmad (2015) permainan kartu UNO efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi struktur atom.

2. Respon Siswa

Hasil penelitian respon siswa pada penggunaan media pembelajaran permainan kartu UNO dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Respon Siswa

No	Aspek	Nomor Item	Rata-rata	Kategori	Rata-rata Per Indikator
1	Minat belajar siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO sistem pernapasan manusia	2	4.60	Tinggi	4.01
		3	4.10	Tinggi	
		4	3.55	Tinggi	
		16	3.80	Tinggi	
2	Kegunaan media pembelajaran permainan kartu UNO sistem pernapasan manusia	6	3.85	Tinggi	3.78
		7	3.65	Tinggi	
		8	3.70	Tinggi	
		9	4.00	Tinggi	
		10	3.75	Tinggi	
		12	3.50	Sedang	
		13	3.80	Tinggi	
3	Keberhasilan penggunaan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran pada materi sistem pernapasan	1	3.40	Sedang	3.71
		5	3.90	Tinggi	
		11	3.25	Sedang	
		16	3.80	Tinggi	
		17	3.45	Sedang	
		18	4.05	Tinggi	
Rata-rata			3.80	Tinggi	

Berdasarkan hasil analisis angket yang tertuang dalam Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon siswa sebesar 3,80 dengan kategori tinggi. Hal

ini menunjukkan bahwa secara umum respon siswa terhadap pembelajaran materi sistem pernapasan manusia dengan menggunakan media pembelajaran

permainan kartu UNO sudah baik. Salah satu fungsi media menurut Sanjaya (2012) yakni fungsi kebermaknaan. Adanya penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, artinya pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

Secara sederhana tanggapan atau minat berarti kecenderungan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat siswa dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi kualitas belajar. Hamid (2013) menyatakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran yakni menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Tanggapan positif dan antusias tinggi ini ditunjukkan oleh siswa saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia. Pendapat ini juga didukung oleh teori Sanjaya (2012), bahwa salah satu fungsi media adalah fungsi motivasi. Penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia menerapkan kegiatan bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permainan kartu UNO sangat mudah untuk dipahami oleh siswa karena didesain semudah mungkin untuk dipahami dan semenarik mungkin untuk digunakan. Sehingga siswa tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk

memainkan. Hasil penelitian sejalan dengan Sari & Achmad (2015) bahwa permainan harus mudah dalam pemakaian, sehingga menambah kesenangan anak untuk bereksplorasi. Pemakaian desain yang menarik dan mudah dipahami tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 4 yang menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa tertinggi terdapat pada indikator minat belajar siswa dengan rata-rata 4,01 dengan kategori tinggi. Artinya siswa memiliki antusias yang tinggi saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO. Sebelumnya sekolah tersebut belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO. Hasil penelitian Witantyo (2017) bahwa kartu UNO dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kategori sedang.

Keberhasilan suatu pembelajaran itu tergantung dari niat siswa untuk belajar. Jika minat belajar siswa tinggi terhadap sesuatu, maka siswa akan dengan sepenuh hati untuk melaksanakannya. Hal ini memengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2015), motivasi dan perhatian merupakan faktor yang menentukan keberhasilan siswa baik dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan.

Berdasarkan hasil penelitian Nurratri (2016) bahwa media pembelajaran kartu UNO tergolong dalam kriteria sangat baik. Salah satu ciri khas dalam permainan kartu UNO adalah mempunyai kartu simbol yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengatur strategi dan taktik permainan. Hal ini sejalan dengan salah satu indikator keterampilan berpikir kritis adalah mengatur strategi dan taktik. Data hasil rata-rata N-Gain keterampilan berpikir kritis siswa yang memiliki nilai

terdapat pada indikator strategi dan taktik senilai 0,56. Hasil penelitian Estiani et al. (2015) mengenai tanggapan siswa bahwa media permainan kartu UNO menyenangkan dan untuk digunakan dalam pembelajaran dan sebagian besar siswa memberikan nilai respon positif sehingga media permainan kartu UNO dinyatakan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas VIII-C SMP Al-Hasan Kota Bandung mengenai penggunaan media pembelajaran permainan kartu UNO untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan manusia dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Keterampilan berpikir kritis siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia dengan kategori sedang.
2. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan kartu UNO pada materi sistem pernapasan manusia yaitu bahwa siswa memberikan respon positif dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Ed. Revisi VI*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barrett, T., & Moore, S. 2011. *New Approaches to Problem Based Learning*. New York: Routledge.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Costa, A. L., & Pesseisen, B. Z., (1985). *Glossary of Thinking Skill, in A. L. Costa (ed). Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*, Alexandria: ASCD.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, H. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ennis, R. H. (1985). A Logical Basic for Measuring Critical Thinking Skills. *Educational Leadership*, 43 (2): 44-48.
- Estiani, W., Arif, W., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik: *Unnes Science Education Journal*, 4 (1): 711-719.
- Facione, P. A. (2013). *Critical Thinking What It Is and Why It Counts*. California: The California Academic Press, Millbrae, CA.
- Gie, The Liang. (1995). *Cara Belajar yang Efisien Jilid II*. Yogyakarta: Liberty.
- Hakim, E. P. (2010). Perancangan Aplikasi Game Kartu UNO Berbasis *Client Server*. *Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Hamdani. (2011). *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamidah, R. P., Rasmiewetti, R., & Betty, H. (2018). Penggunaan Permainan *UNO Card* sebagai Media *Chemo-Edutainment* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Koloid di Kelas XI MIA SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 5 (1): 1-8.
- Jufri, W. A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII Semester 2 edisi revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniawan, M. R. (2015). Kesesuaian Proses Perkuliahan dengan Gaya Belajar Mahasiswa terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Teknodika*, 13 (2): 66-80.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible "Hidden Variable" In Diagnostic Pretest Scores. *Journal of American Association of Physics Teachers* 70 (12). Desember 2002
- Nurratri, K. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran WOSE Berbantu Kartu UNO untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas PGRI.
- Priyayi, D. F., Natalia, R. K., & Susanti, P. H. (2018). Masalah dalam pembeajaran Menurut Perspektif Guru Biologi Sekolah Menengah Atas (SMA) di Salatiga dan kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 2 (2): 85-92.
- Purwana, U. (2012). Profil Pengetahuan Awal (*Prior Knowledge*) Siswa SMP tentang Konsep Kemagnetan. *Jurnal Pendidikan MIPA* 13 (2): 117-124).
- Rahayu, Y. N. (2017). *Statistik Pendidikan*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Rahmawati, I., Arif, H., & Sri, R. (2016). Analisis keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Gaya dan Penerapannya. *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM* (1): 1112-1119.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, M., Susiswo., & Toto, N. (2017). Analisi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 1 Gambut. *Jurnal FKIP UNS*: 254-264.
- Sari, R. R., & Achmad, L. (2015). Kelayakan Permainan *UNO Card* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Struktur Atom. *Journal of Chemical Education*. 4 (2): 186-194.
- Sari, Y., Gusti, H, S., & Mohan, T, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO pada Materi Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Vidya Karya*, Vol. 33 (1): 35-41.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, M. (2013). *Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, A. (1997). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryana, Y., & Tedi, P. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Azkia Pustaka Utama.
- Wardani, Dani. (2009). *Bermain sambil Belajar*. Jakarta: Edukasia.
- Witanyo, M., & Diana, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akutansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia*, Edisi 4.

