

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BYCARD ANIMALIA* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS X SMA/MA**

Dewi Utari, Dwi Kameluh Agustina, dan Eva Nurul Malahayati

Universitas Islam Balitar

Email: utarrydhewii270@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Bycard Animalia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini pretest-posttest control group design. Data dianalisis dengan pendekatan kuantitatif. Hasil yang didapat berdasarkan uji hipotesis pengaruh media pembelajaran Bycard Animalia terhadap berpikir kritis siswa menggunakan SPSS dengan uji Ancova, media Bycard berpengaruh sebesar 14,8%. Disarankan kepada peneliti selanjutnya media pembelajaran Bycard Animalia dapat diterapkan dengan model pembelajaran yang berbasis masalah lainnya dan sebaiknya media pembelajaran Bycard Animalia diterapkan di sekolah yang sudah mempunyai kemampuan akademik yang tinggi agar mendapat hasil yang maksimal.

Kata Kunci: *bycard animalia, kemampuan berpikir kritis, pengaruh.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu media yang dapat mendukung tercapainya pesan pembelajaran antara guru dengan siswa di kelas. Pemakaian media pembelajaran dapat memberikan pengaruh tersendiri dalam membangkitkan keinginan siswa untuk belajar, memberikan pengalaman konkret, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran yang dimanfaatkan guru berperan sebagai alat perantara guru dalam mengajar supaya mudah menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Berdasarkan dari hasil kuisioner dan wawancara kepada siswa dan guru di tiga sekolah di kota Blitar terkait media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan guru dan siswa diperoleh data bahwa ada media alat peraga dengan persentase sebesar 33,61%, media gambar dengan persentase sebesar 47,05% dan media elektronik dengan persentase sebesar 16,80%. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal menggunakan angket tertutup terkait kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 57,90% untuk aspek memberikan penjelasan sederhana, aspek memberikan penjelasan lebih lanjut 60,53% dan 61,93% untuk aspek mengatur strategi dan taktik. Output yang dihasilkan oleh proses pembelajaran dengan media seperti ini tidak lebih hanya menghasilkan siswa yang kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba yang akhirnya cenderung menjadi pelajar yang pasif dan miskin kreatifitas [1]. Hal tersebut perlu mendapatkan solusi yang tepat sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal.

Ketersediaan media pembelajaran yang memadai, efektif, dan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah jenis media grafis. Media grafis merupakan media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan mengutamakan indera penglihatan (visual) [2]. Gambar atau foto merupakan salah satu ciri khas media pembelajaran *Bycard Animalia*.

Pengembangan media *Bycard Animalia* diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran biologi pada materi animalia karena dengan aktifitas yang menggunakan otak kanan dan juga otak kiri sehingga dapat mengembangkan potensi siswa. Pembelajaran biologi yang dikenal berkaitan dengan cara mencari suatu fenomena, fakta, dan teori. Namun pembelajaran biologi bukan hanya sekedar mengkaji konsep-konsep, fakta-fakta ataupun teori-teori tetapi juga merupakan proses penemuan yang akan menghasilkan suatu pengalaman langsung yang dapat mengembangkan potensi siswa. Berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran biologi dan berpikir kritis merupakan salah satu ciri dari berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran *Bycard Animalia* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir siswa. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh [3,4,5,6] yang menghasilkan media pembelajaran *Flashcard* yang mampu meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *Quasi Eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian dilakukan di SMAN 4 Blitar pada bulan Februari-Maret 2019. Sampel penelitian sebanyak 35 siswa pada kelas eksperimen dan 35 siswa pada kelas kontrol. Data penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *Bycard Animalia* yang diukur menggunakan instrumen tes essay yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data kemampuan berpikir kritis yang diukur antara lain 1) kemampuan memberikan penjelasan sederhana, 2) kemampuan menarik kesimpulan, 3) kemampuan memberikan penjelasan sederhana, 4) kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Teknik analisis yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis adalah *Analisis of Covari ant*. Desain penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.

(Sumber diadaptasi Sugiyono, 2012)

Keterangan:

- R : Kelompok atau kelas dipilih
- X : Pembelajaran menggunakan *Bycard Animalia*
- O₁ : Hasil *pretest* kelas eksperimen
- O₃ : Hasil *pretest* kelas kontrol
- O₂ : Hasil *posttest* kelas eksperimen
- O₄ : Hasil *posttest* kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan uji Ancova. Hasil uji Ancova media pembelajaran bycard ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji Ancova pengaruh media pembelajaran *Bycard Animalia* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa

Dependent Variable: Berpikir_Kritis						
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	130.632 ^a	2	65.316	43.188	.000	.556
Intercept	326.047	1	326.047	215.586	.000	.758
Pretest	5.285	1	5.285	3.494	.000	.148
Media_Ajar	116.849	1	116.849	77.262	.000	.528
Error	104.354	69	1.512			
Total	26265.000	72				
Corrected Total	234.986	71				

a. R Squared = .556 (Adjusted R Squared = .543)

Berdasarkan Tabel, tes di berikan pada 2 kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Bycard Animalia* dan kelas control yang tidak menggunakan media. Hasil uji lapang operasional dianalisis menggunakan uji ancova untuk melihat perbandingan dua kelas dengan perlakuan yang berbeda. Analisis hasil menunjukkan bahwa besarnya pengaruh media ajar selaku perbedaan perlakuan sebesar 52,8% dan besarnya pengaruh *pretest* terhadap nilai *posttest* yaitu sebesar 14,8%. Dari uji *ancova* didapat hasil yang meningkat, adapun faktor yang menyebabkan *Bycard Animalia* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa yaitu *Bycard Animalia* dikembangkan dengan menyajikan peristiwa- peristiwa b

erkaitan dengan film-film animalia yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memacu penalaran siswa untuk menganalisis masalah yang muncul dalam peristiwa tersebut. [7] mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang mengacu pada analisis masalah merupakan salah satu pembelajaran yang bertumpu pada penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Keunggulan pembelajaran berbasis masalah masalah ini diantaranya yaitu pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi suatu pelajaran, lebih menyenangkan, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan menyesuaikan dengan pengetahuan baru. Pengajaran dan pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya.

Stimulus yang terdapat pada media pembelajaran *Bycard Animalia* menyajikan suatu masalah mengacu pada peristiwa nyata yang terdapat di kehidupan sehari-hari. [8] menyatakan bahwa konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan perencanaan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual bertujuan untuk melatih siswa agar dapat berpikir kritis dan terampil dalam memproses pengetahuan agar dapat menemukan dan menciptakan suatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Pembahasan yang dimuat pada media pembelajaran *Bycard Animalia* singkat dan jelas agar memudahkan siswa untuk menjawab hipotesis yang telah dimunculkan siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan media *Bycard Animalia* siswa mendiskusikan stimulus yang telah disajikan bersama kelompok kecil yang telah dibuat, [9] berpendapat bahwa pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*) akan terjalin komunikasi serta interaksi yang terjadi antar peserta didik dapat memberikan suatu ide, menganalisis, dan memecahkan masalah dari stimulus yang terdapat pada *Bycard Animalia* yang telah dikembangkan. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok setiap kelompok akan memperoleh reward, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang disyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. *Bycard Animalia* dapat memunculkan semangat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerjasama sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mengikuti pembelajaran berlangsung, selain itu media juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu peserta didik memahami materi serta dapat membantu tercapainya materi yang dipelajari pada saat proses pembelajaran. Bukti empirik yang mendukung media pembelajaran *Bycard Animalia* dapat meningkatkan berpikir kritis adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh [10] yang menunjukkan bahwa media *Flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asumsi berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya [11]. Sedangkan [12] menambahkan bahwa berpikir kritis adalah metode berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja, di mana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya. [13] memperkuat definisi diatas bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Bycard Animalia* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir siswa sebesar 14,8%.

SARAN

1. Disarankan pada peneliti selanjutnya, *Bycard Animalia* dapat diterapkan dengan model pembelajaran berbasis masalah lainnya, *Problem solving*, *PJBL* maupun *Discovery Learning*.
2. *Bycard Animalia* sebaiknya diterapkan di sekolah yang sudah mempunyai kemampuan akademik yang tinggi agar mendapat hasil yang maksimal

UCAPAN TERIMAKASIH

Universitas Islam Balitar dan SMA mitra

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sanaky, Dr. Hujair A., 2013, *Media pembelajaran interaktif- inovatif*, Yogyakarta, kaukaba dipantara.
- [2] Hartato, K Dan Abduramansayah, 2009, *Metode Pembelajaran Berbasis Active Learning*, Palembang, Grafika Telindo.
- [3] Fatimah, S., 2014, *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Ii Di Mi Ma'arif Sendang Kulon Progo*, Skripsi, Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- [4] Kurniawati, D. I., 2017, *Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Ipa Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V Sd Negeri Gundi Grobongan*, Skripsi, Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [5] Fauzi, I. T., 2017, *Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Di Mi Ma'arif Sendang Kulon Progo*, Skripsi, Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [6] Zuhriyah, A., 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas Vii SMPLB*, Skripsi, Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- [7] Sanjaya, W., 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung, Kencana.
- [8] Departemen Pendidikan Nasional, 2009, *Pembelajaran Yang mengembangkan Critical Thinking*, Jakarta, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Atas
- [9] Sanjaya, W., 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung, Kencana.
- [10] Purnasari, E., 2018, *Pengaruh Model Project Baset Learning Berbasis Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Protista Di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*, Skripsi, Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- [11] Alec, F., 2008, *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*, Jakarta, Erlangga.
- [12] Eggen, p., d., k., 2012, *strageti dan model pembelajaran*, Jakarta, PT Indeks.
- [13] Ennis, H. R., 1985, *Critical Thinking*, New Jersey, Prentice Hall.