

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan. Melalui pendidikan, persiapan sedini mungkin perlu dilakukan untuk menghadapi tantangan yang sangat kompleks. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, Mata Pelajaran Biologi termasuk dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (BSNP, 2006: iv).

Melihat pentingnya Biologi dan peranannya tersebut, maka peningkatan mutu pendidikan harus selalu diupayakan. Salah satunya melalui peningkatan kecakapan hidup (*life skill*) yaitu keterampilan berpikir (Depdiknas, 2003). Menurut Sugiarto (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 62) berpikir kritis diperlukan dalam kehidupan di masyarakat karena manusia selalu dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan. Kurangnya pendidikan

berpikir kritis dapat mengarahkan anak-anak pada kebiasaan melakukan berbagai kegiatan tanpa mengetahui tujuan dan mengapa mereka melakukannya. Oleh sebab itu, menurut Dewey (Jhonson, 2007: 187) sekolah harus mengajarkan cara berpikir yang benar pada anak-anak.

Siswa harus memiliki kesadaran akan diri dan lingkungannya, karena itu pendidikan di sekolah harus mampu membangun kesadaran kritis anak didik. Mengajarkan keterampilan berpikir secara eksplisit dan memadukannya dengan materi pembelajaran (kurikulum) dapat membantu para siswa untuk menjadi pemikir yang kritis dan kreatif secara efektif (Hidayati, 2010: 2). Pada dasarnya pembelajaran keterampilan berpikir dapat dengan mudah dilakukan. Sayangnya kondisi pembelajaran yang ada di kebanyakan sekolah di Indonesia belum begitu mendukung untuk terlaksananya pembelajaran keterampilan berpikir yang efektif. Beberapa kendalanya antara lain pembelajaran di sekolah masih terfokus pada guru, belum *student centered*; dan fokus pendidikan di sekolah lebih pada yang bersifat menghafal/ pengetahuan faktual (Sutrisno, 2008 dalam Umroh, 2010: 2).

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil observasi dan diskusi dengan guru Biologi yang mengajar di kelas X SMA Al-Kautsar Bandarlampung, diketahui bahwa selama ini guru kurang memberdayakan kemampuan berpikir kritis secara optimal, khususnya pada uraian materi pokok Protista. Hal tersebut terlihat dalam pembelajaran, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa. Siswa pun lebih banyak menerima informasi dari guru sehingga siswa kurang optimal dalam memberdayakan

potensi yang dimiliki, termasuk kemampuan berpikir kritis. Guru jarang mengaitkan aplikasi konsep dengan kehidupan sehari-hari dan guru jarang mengajak siswa berlatih untuk menganalisis, mensintesis, mengevaluasi suatu informasi data dan argumen. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai perantara yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran juga masih belum dioptimalkan. Selain itu, meski hampir semua siswa memiliki buku-buku pelajaran, tetapi siswa hanya ditekankan untuk menghafal konsep bukan memahami konsep.

Dalam penelitian ini, materi pokok yang dipilih yaitu Protista yang memiliki kompetensi dasar yaitu menyajikan ciri-ciri umum filum dalam kingdom Protista, dan peranannya bagi kehidupan. Materi pokok Protista dipilih dalam penelitian ini, karena penyampaiannya selama ini kurang melibatkan siswa dalam pemberian pengalaman langsung serta minimnya alat-alat pengamatan Protista. Hal ini menyebabkan siswa hanya mampu memahami secara teori saja tanpa melihat secara langsung permasalahan yang terjadi. Kelemahan ini dapat diatasi dengan menggunakan media.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi pokok yang akan dipelajari. Salah satu jenis media yang diduga sesuai dengan uraian materi pokok Protista adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar diduga akan menarik perhatian siswa, karena meletakkan dasar-dasar yang konkrit berupa gambar-gambar contoh spesies dari filum dalam kingdom Protista, sehingga siswa tidak perlu mengira-ngira dalam mengenali ciri-ciri Protista karena siswa dapat mengamati secara tidak langsung melalui gambar tersebut.

Media kartu bergambar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*) dalam proses pembelajaran karena siswa diajak belajar sambil bermain. Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan dan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kekurangan motivasi (Hidayat, dkk, 1990 dalam Yanti, 2010: 15). Berdasarkan hasil penelitian Muzaffar (Afandi, 2012:16) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan kreativitas menulis siswa.

Keunggulan media kartu bergambar tersebut dapat dirasakan optimal bila dikombinasikan dengan model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa. Prinsip tersebut mungkin akan terwujud salah satunya melalui pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama, saling membantu dalam mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan (Lie, 2008: 95). Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diduga sesuai untuk dikombinasikan dengan media kartu bergambar. *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Lie, 2008: 27).

Sehingga keterampilan berpikir siswa akan terpancing untuk lebih dioptimalkan. Dari hasil penelitian oleh Bustianti (2009: 85) diketahui bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *Jigsaw* kemampuan berpikir kritisnya lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap keterampilan berpikir kritis serta memadukannya dengan media kartu bergambar.

B. Rumusan Masalah

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

1. Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi pokok Protista?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran pada materi pokok Protista?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi pokok Protista.
2. Aktivitas belajar siswa yang menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran pada materi pokok Protista.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi peneliti : memberikan pengalaman dalam membuat kartu bergambar, merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi pokok Protista.
2. Bagi siswa : mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Bagi guru : memberikan wawasan bagi guru untuk menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai alternatif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada materi pokok Protista.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memberi kejelasan dalam penelitian, berikut dikemukakan beberapa batasan yaitu :

1. Media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu set kartu berukuran 10x7 cm yang berisi gambar dan keterangan tentang ciri-ciri umum filum dalam Protista dan peranannya bagi kehidupan yang dibuat sendiri oleh peneliti.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut: (a) siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi, (2) siswa dengan topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut, (3) ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan topik pada kelompoknya, (4) siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua topik, dan (5) penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok (Slavin, 1995: 30).
3. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diukur dalam penelitian ini meliputi: kemampuan memberikan alasan, mencari persamaan dan perbedaan, dan merekonstruksi argumen.
4. Aktivitas belajar siswa yang diamati pada saat diskusi dan presentasi adalah mengemukakan pendapat/ ide, mengajukan pertanyaan, bekerja sama dalam tim, bertukar informasi, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

5. Materi pokok dalam penelitian ini adalah Protista dengan kompetensi dasar menyajikan ciri-ciri umum filum dalam kingdom Protista, dan peranannya bagi kehidupan (KD 2.3).
6. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Al-Kautsar dengan subyek penelitian siswa kelas X₇ sebagai kelas eksperimen dan kelas X₆ sebagai kelas kontrol.

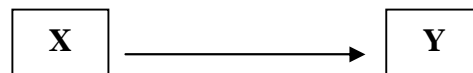
F. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru Biologi yang mengajar di kelas X SMA Al-Kautsar Bandarlampung, diketahui bahwa selama ini guru kurang memberdayakan kemampuan berpikir kritis secara optimal, khususnya pada uraian materi pokok Protista. Materi Protista mengkaji ciri-ciri umum filum dalam kingdom Protista dan peranannya bagi kehidupan. Oleh karena itu materi tersebut akan lebih dipahami siswa salah satunya dengan mengkreasikan gambar ke dalam kartu sehingga siswa tidak hanya dapat belajar tetapi juga bermain sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*) dalam proses pembelajaran. Media kartu bergambar dirasakan cocok dengan materi Protista karena dapat menyediakan gambar asli adanya Protista di lingkungan sekitar. Melalui media kartu bergambar ini, pengertian-pengertian yang tadinya bersifat abstrak dapat menjadi kongkrit. Sehingga siswa lebih mudah dalam menggali dan mengolah informasi yang dibutuhkan.

Penggunaan media kartu bergambar tersebut akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa

secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa dilatih untuk bekerja dengan sesama siswa. Siswa belajar berani bertanya atau mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sedangkan variabel terikatnya ialah keterampilan berpikir kritis. Hubungan antara hasil variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat
Keterangan: X = Media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*; Y = Kemampuan berpikir kritis siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada uraian materi pokok Protista.

H₁ = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu

bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada uraian materi pokok Protista.

2. Penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.