

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada abad ke-21 peserta didik akan menghadapi berbagai macam kesulitan dan permasalahan yang sedang berkembang di lingkungan sekitarnya (Hosnan, 2014:32). Hal tersebut menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya pendidikan ini diharapkan menjadi sarana agar generasi penerus memiliki kualitas dan moral serta menjadi penggerak bagi memakmuran bangsa (Hardianti, 2018:1). Oleh karena itu, pada proses pembelajaran siswa seharusnya diarahkan secara aktif untuk bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya dengan cara mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya (Gasong dalam Ariyati, 2010:1).

Menurut data survey PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018, Indonesia terdapat diposisi 74 dari 79 negara yang ikut berkontribusi dalam evaluasi yang dilakukan oleh PISA. Indonesia masih sama seperti tahun-tahun sebelumnya peringkatnya tidak memuaskan (Hewi & Shaleh, 2020:32). Maka dari itu pada proses pembelajaran perlu adanya peningkatan kualitas, menurut Novitasari (2020:155) kualitas pembelajaran dapat diperoleh dengan cara menerapkan tingkat aspek kognitif.

Pembelajaran dimaksud untuk membangun suatu kondisi terhadap kemampuan siswa, minat dan bakat, serta berbagai kebutuhan lainnya agar dapat membangun interaksi antar komponen kelas (Rusman, 2017:12). Proses pembelajaran yang baik tentu akan berpengaruh kepada kemampuan serta prestasi siswa.

Pendidikan dapat dikatakan baik ketika pendidikan tersebut mampu membentuk sikap dan karakter yang lebih baik (Nugraheni, 2013:34). Kekurangan pada proses pembelajaran yaitu biasanya guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran berlangsung seperti menjelaskan materi, memberi tugas, dan jarang memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya, hal itu yang menyebabkan siswa menjadi pasif, karena peran siswa hanya sebagai pendengar saat guru menjelaskan dan sebagai penerima

informasi. Seharusnya peserta didik diberi kesempatan dalam menyampaikan ide serta pendapatnya dan berperan aktif dalam pembelajaran karena selain dapat meningkatkan hasil belajarnya, hal itu juga akan mengasah keterampilan berpikir kritis bagi siswa. Menurut Astuti (2018:2), proses pembelajaran dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa akan dicapai.

Di abad 21, siswa sangat membutuhkan keterampilan berpikir kritis, karena saat ini termasuk ke zaman teknologi dan informasi. Zaman ini siswa dituntut untuk bisa menyesuaikan dengan perubahan yang ada, yang mana intelektual dan kemampuan menganalisis suatu informasi serta memecahkan masalah dengan menyatukan sumber pengetahuan.

Keterampilan berpikir kritis merupakan proses berpikir yang mana mengharuskan mencari sesuatu secara mandiri, membangun pertanyaan untuk diri sendiri, mencari suatu cara atau informasi untuk memecahkan masalah, dan membuat kesimpulan yang diperlukan (Kartimi, 2012:24). Hal ini perlu ditingkatkan pada siswa karena sangat penting untuk siswa sendiri agar lebih terampil dalam menyelesaikan suatu masalah atau argumen, memeriksa kebenaran sumber serta dapat membuat keputusan sendiri dalam suatu persoalan.

Di Indonesia, masih banyak siswa yang kurang memiliki keterampilan berpikir kritis, dikarenakan siswa kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal yang sifatnya kontekstual, hal tersebut dipertegas oleh Eliana (2020:171), kurangnya menuntut siswa dalam penalaran karena siswa terlalu dituntut dalam menghafalkan materi tetapi tidak diberi ruang dalam memanfaatkan pemikirannya, dan kurangnya argumentasi dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Kurangnya keterampilan berpikir kritis pada siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Keterampilan berpikir merupakan proses kognitif dan digunakan sebagai panduan pada proses berpikir. Menurut Wahid (2018:88), keterampilan berpikir ini diantaranya ketika siswa dapat menarik kesimpulan dari suatu kejadian dan mengandalkan pengetahuannya

untuk menghubungkan banyak informasi serta petunjuk untuk membuat prediksi yang terumuskan.

Keterampilan berpikir kritis pada siswa dapat dibantu oleh media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran. Dengan hal tersebut diharapkan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kualitas pendidikan lebih baik lagi. Priatmoko (2008:231) menyatakan media pembelajaran berperan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan efektif dan praktis oleh guru kepada siswa, serta berperan dalam merangsang pikiran dan perhatian siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai serta tidak menjadikan siswa mudah bosan.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan keadaan guru dan siswa, selain menyesuaikan dengan karakteristik guru dan siswa, media pembelajaran ini juga harus menarik minat siswa, dengan itu hasil belajar mengalami peningkatan. Menurut Hibra (2016:3), media permainan adalah cara untuk menarik siswa, media permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu kartu *Truth or Dare*.

Kartu *Truth or Dare* ini dapat dijadikan alat agar siswa dapat berperan aktif mengikuti pembelajaran. Menurut pendapat Indayanti (2016:2), hal ini dikarenakan adanya pembelajaran dua arah atau adanya umpan balik dalam pembelajaran sehingga menjadikan suasana efektif dan lebih hidup. Proses pembelajaran pada siswa ini bisa menjadi maksimal karena adanya media kartu *Truth or Dare* ini.

Kartu *Truth or Dare* ini bisa dijadikan solusi dalam keterampilan berpikir kritis pada siswa, karena kartu ini berisi soal-soal yang akan melatih dan memicu siswa untuk berpikir, kemudian siswa mencari jawaban dengan cara mengumpulkan informasi dari sumber yang dipercaya. Menurut Iklima (2019:10), kartu *Truth or Dare* ini dapat pula ditambahkan gambar yang mana memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan studi pendahuluan ketika melaksanakan PPL-SDR (Praktik Pengalaman Lapangan Sekolah Dekat Rumah) di SMAN 27

Bandung, dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran biologi khususnya pada kelas XI. Permasalahan dalam pembelajarannya yaitu tidak maksimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran, hal tersebut berpengaruh pada proses pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis. Untuk pelajaran biologi kelas XI memiliki KKM 78, di kelas XI IPA 4 hanya 8 siswa dari 35 siswa yang nilainya diatas KKM, sedangkan 27 siswa lainnya belum mencapai target KKM. Sedangkan pada kelas XI IPA 5 hanya 13 siswa dari 35 siswa yang nilainya diatas KKM, pada 23 siswa lainnya nilainya belum mencapai target KKM pula. Berdasarkan data tersebut artinya sebagian besar siswa belum memenuhi target nilai KKM.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran pada Senin, 22 Februari 2021 melalui aplikasi WhatsApp, di SMAN 27 Bandung terkait keterampilan berpikir kritis, guru sudah membentuk dan memicu dalam proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis tersebut dilatih oleh guru melalui stimulus berupa pertanyaan yang berhubungan dengan kehidupan dan lingkungan sekitarnya yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, selain itu memberikan tayangan melalui *YouTube* yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Kendala dalam keterampilan berpikir kritis ini yaitu siswa malas untuk mencari dan memecahkan suatu persoalan atau kasus dan selalu ingin diberi tahu oleh guru dalam menyelesaikannya.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMAN 27 Bandung saat pembelajaran jarak jauh yaitu menggunakan media pembelajaran berbantu *WhatsApp group*, *YouTube* dan menggunakan aplikasi *Edulogy*. Oleh karena itu, pembelajaran cenderung pasif, karena berpusat pada guru dan media pembelajaran yang sangat terbatas dan tidak bervariasi. Dengan media pembelajaran yang tidak bervariasi ini berdampak kepada siswa yaitu kurang melatih keterampilan berpikir kritis. Guru hanya menjelaskan, sedangkan siswa sebagai pendengar, hal tersebut yang menjadikan pembelajaran menjadi satu arah.

Dalam penggunaan media pembelajaran diharuskan menyesuaikan pada materinya. Materi sistem reproduksi membahas mengenai organ

reproduksi manusia, pembentukan gamet, siklus menstruasi, fertilisasi, ASI, serta pengaturan kelahiran (Pratiwi, 2017:327). Menurut guru mata pelajaran, masih banyak siswa yang merasa tabu dalam mempelajari materi sistem reproduksi, namun dalam penerimaan materi sudah cukup bagus. Akan tetapi, lebih maksimal jika pembelajaran dibantu oleh media pembelajaran agar keterampilan berpikir kritis dapat terlihat. Pembelajaran pada materi sistem reproduksi ini cocok bila dikaitkan dengan media kartu *Truth or Dare*, karena dalam penggunaan kartu saat pembelajaran dapat memicu siswa untuk berpikir kritis, dengan menambahkan gambar serta soal-soal yang terkait materi sistem reproduksi pada kartu *Truth or Dare* tersebut bisa melatih keterampilan berpikir kritis dan peran siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah secara mandiri.

Konsep yang abstrak pada materi sistem reproduksi ini menjadikan materi diduga sukar, selain itu ada beberapa sub materi sistem reproduksi ini yang lebih jelas jika menggunakan gambar, seperti organ reproduksi pria maupun wanita. Maka, kartu *Truth or Dare* ini dijadikan solusi dalam keterampilan berpikir kritis pada siswa, khususnya pembelajaran pada materi sistem reproduksi.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan sebelumnya, maka dilakukan penelitian tentang “**Pengaruh Media Pembelajaran Kartu *Truth or Dare* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia**”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kartu *Truth or Dare* pada materi sistem reproduksi manusia?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa dengan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* pada materi sistem reproduksi manusia?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa tanpa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* pada materi sistem reproduksi manusia?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan kartu *Truth or Dare* pada materi sistem reproduksi manusia?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan dengan menggunakan kartu *Truth or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis pada materi sistem reproduksi manusia.
2. Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan media pembelajaran kartu *Truth or Dare* pada materi sistem reproduksi manusia.
3. Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa tanpa media pembelajaran kartu *Truth or Dare* pada materi sistem reproduksi manusia.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran pada materi sistem reproduksi dengan menggunakan media pembelajaran kartu *Truth or Dare*.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru
  - a. Memberi pengalaman yang baru
  - b. Meningkatkan keterampilan agar lebih kreatif dan mengondisikan pembelajaran menjadi menyenangkan melalui media permainan kartu *Truth or Dare* terutama pada materi sistem reproduksi.
2. Bagi siswa
  - a. Dapat membantu siswa dalam keterampilan berpikir kritis
  - b. Memberikan pengalaman dan suasana yang baru dalam pembelajaran
  - c. Menjadikan pembelajaran lebih komunikatif dan menarik dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*.
3. Bagi peneliti
  - a. Menganalisis pengaruh pada media kartu *Truth or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem reproduksi
  - b. Mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran khususnya pembelajaran dengan dibantu oleh media kartu *Truth or Dare* di waktu mendatang

### **E. Kerangka Berpikir**

Materi sistem reproduksi ialah materi yang harus dipahami dan dipelajari oleh siswa kelas XI semester genap, hal tersebut sesuai dengan buku

panduan Kurikulum 2013 edisi revisi. Pada Kompetensi Dasar pada bagian aspek kognitif tercantum Kompetensi Dasar 3.12 ialah siswa diharapkan dapat menganalisis organ reproduksi serta fungsi dalam sistem reproduksi manusia, dan Kompetensi Dasar 4.12 siswa diharapkan mampu menampilkan analisis dari pergaulan bebas, gangguan fungsi serta struktur yang mampu menyebabkan kelainan dan gangguan serta teknologi pada sistem reproduksi (Pratiwi, 2017:326).

Dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sesuatu untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa, penyampaian tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sehingga keterampilan berpikir kritis siswa dapat terbentuk.

Media pembelajaran kartu *Truth or Dare* merupakan kartu permainan yang mana terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab (Mimmah, 2015:4). Dalam pembelajaran kartu permainan *Truth or Dare* di modifikasi menjadi beberapa soal, dalam kartu *Truth* didalamnya terdapat soal pilihan ganda, sedangkan pada kartu *Dare* didalamnya terdapat soal uraian yang harus dijelaskan dan dijabarkan oleh siswa disertai sebuah alasan.

Kelebihan media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran menurut Priatmoko (2008:231), yaitu:

1. Antusias siswa meningkat dan menciptakan suasana kelas menjadi hidup
2. Siswa terlibat langsung dalam permainan sedangkan guru sebagai penyedia saja.
3. Terbangunnya kondisi bersaing antar siswa, karena adanya pemicu untuk menjadi yang terbaik di antara siswa yang lain.

Adapun kekurangan dalam media permainan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran menurut Priatmoko (2008:231), yaitu:

1. Pertanyaan dalam kartu *Truth or Dare* belum semuanya memenuhi uji kognitif.
2. Perlunya mengatur waktu dengan sigap agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Akan menimbulkan keributan jika belum memiliki pengalaman mengelola kelas.

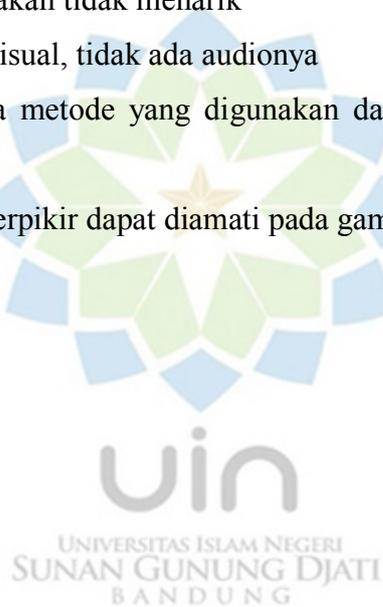
Pada kelas kontrol, menggunakan kartu pintar. Kelebihan kartu pintar menurut Sari (2019:15), yaitu:

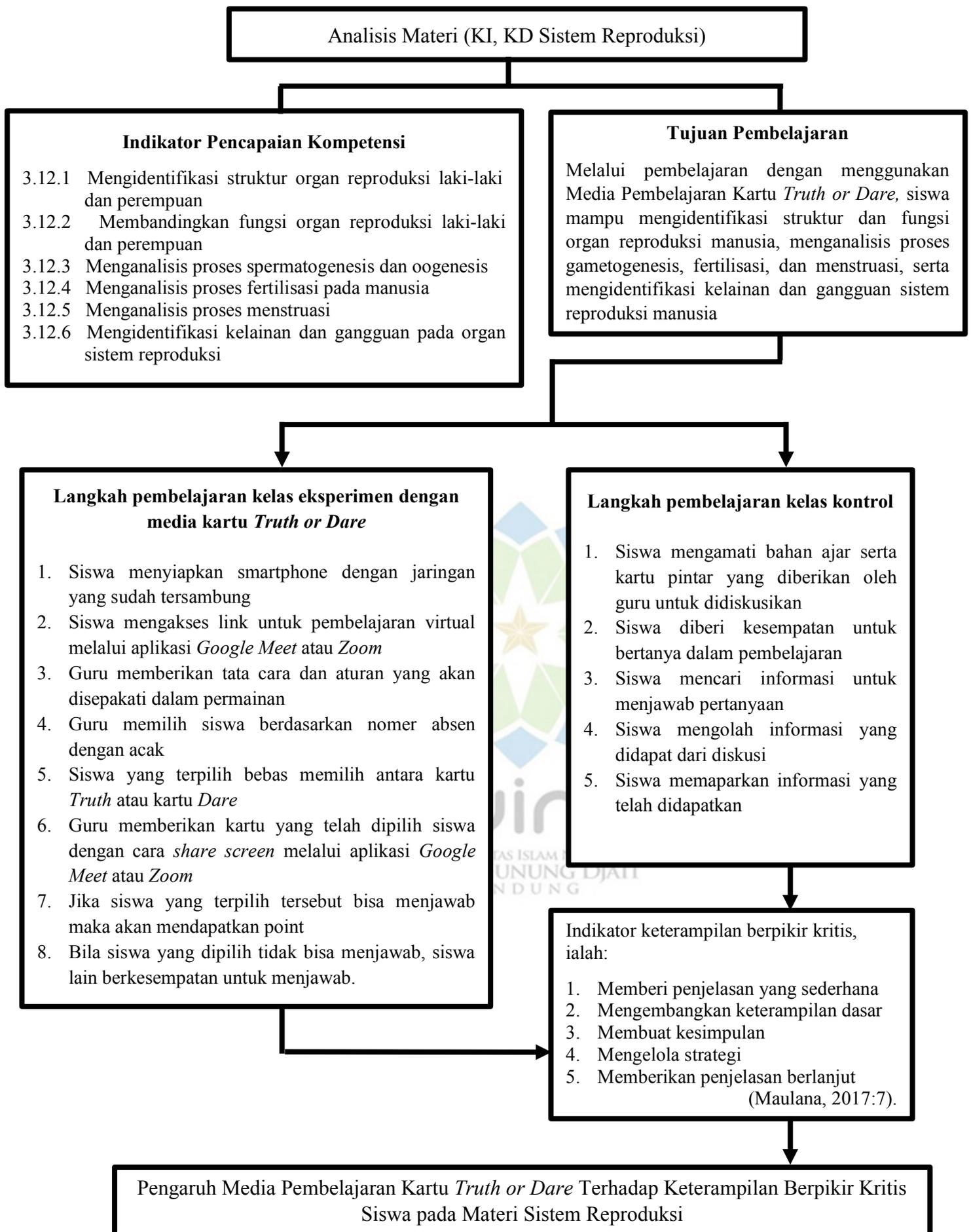
1. Bisa digunakan menjadi permainan
2. Mampu meningkatkan siswa untuk saling berinteraksi
3. Merangsang kemampuan berpikir pada siswa
4. Meningkatkan motivasi

Kekurangan kartu pintar menurut Sari (2019:16), adalah sebagai berikut:

1. Bentuknya kebanyakan tidak menarik
2. Hanya berbentuk visual, tidak ada audionya
3. Membosankan jika metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik

Skema kerangka berpikir dapat diamati pada gambar 1:





**Gambar 1. Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitiannya yaitu “Media Pembelajaran Kartu *Truth or Dare* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem reproduksi”. Sedangkan hipotesis statistiknya ialah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran kartu *Truth or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh antara media pembelajaran kartu *Truth or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

## G. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian Sigit Priatmoko, Achmad Binadja dan Seli Triana Putri (2008:234), tentang “*Pengaruh Media Permainan Truth or Dare terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS*”, ditemukan bahwa adanya perbedaan antara siswa yang proses belajarnya dengan permainan *Truth or Dare* bervisi SETS, dan siswa yang proses pembelajaran dengan permainan *Truth or Dare* dengan non-visi SETS.

Penelitian Mita Rosyda Attaqiana, Saptorini, dan Achmad Binandja (2016:1805), yang berjudul “*Pengembangan Media Permainan Truth a Dare Bervisi SETS Guna Memotivasi Belajar Siswa*”, hasil penelitian ditemukan bahwa media *Truth or Dare* ini sangat efektif dan layak jika dipakai saat pembelajaran, karena 35 dari 42 siswa dinyatakan tuntas pada hasil *posttest* serta angket motivasi belajar siswa 41 dari 42 mendapatkan skor diatas 51, yang mana termasuk kategori sangat tinggi.

Penelitian Hardianti (2018:43), yang berjudul “*Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*”, pada penelitian ini diketahui jika media permainan *Truth or Dare* dinyatakan efektif, hal tersebut sesuai dengan lembar keterlaksanaan berupa angket didapatkan bahwa rata-rata 3,1 dan 3,6 pada uji coba I dan uji coba II.

Penelitian Rowena Alva Ramadhani (2020:204), yang berjudul “*Pengembangan Media Modifikasi Truth or Dare Card Interaksi Sosial Untuk*

*Peserta Didik Kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik*”, pada penelitian ini dinyatakan bahwa uji coba media ini mendapat nilai 95% dengan kriteria yang sangat baik. Penggunaan media ini sangat efektif digunakan untuk memberikan materi yang akan disampaikan, selain itu media modifikasi *Truth or Dare* ini dapat memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kelayakan, serta kepatutan.

Penelitian Royyan Arifin (2020:127), yang berjudul “*The Effectiveness of Discovery Learning with Truth or Dare Technique in Improving Students' Logical Thinking Ability*”, pada penelitian ini dinyatakan bahwa dalam indikator yang diteliti oleh peneliti menunjukkan peningkatan dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning Truth or Dare* dikelas eksperimen memiliki hasil lebih baik daripada dikelas kontrol yang pembelajarannya tidak memakai *discovery learning Truth or Dare*.

