

Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Assure* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Nora Pramartasari*, Rini Rita T. Marpaung, Arwin Achmad

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Unila,
Universitas Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandarlampung
*e-mail: nora_pramarta@yahoo.com/ Telp.: +6282278899687

Received : July, 5 2018

Accepted: August, 6 2018

Online Published : August, 9 2018

Abstract: *The Effectiveness of Monopoly Media Assure Based Learning On Critical Thinking Ability. This research aim was to know the effectiveness of the monopoly learning media based ASSURE in increasing students critical thinking of the second grade in SHS. The design used was a pretest-posttest not equivalent. The research samples were the students of MIA I and MIA III amounted of 65 students that were selected through purposive sampling technique. The data of this research were qualitative and quantitative. Qualitative data were average value of students critical thinking ability were based on the instrument and then analyzed descriptively. Quantitative data were obtained from N-Gain, average value of the pretest, posttest, and then analyzed statistically using test 0.05 confidence level in the U. The results showed that the students in experiments class have average achievement score in the critical thinking with the category "very good" while the category of control class is "less". The Improvement of the learning outcome from the experiment class was higher than the class of the control with an average value of gain $(2,815 \pm 44.67)$. Thus, monopoly based learning media ASSURE was effective in increasing students critical thinking.*

Keywords: *assure, the media monopoly, critical thinking, students*

Abstrak: **Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Assure* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.** Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media pembelajaran monopoli berbasis *ASSURE* dalam peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas XI MIA. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest tak ekuivalen*. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI MIA I dan XI MIA III berjumlah 65 peserta didik dan dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data berupa rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diperoleh dari instrument kemampuan berpikir kritis lalu dianalisis secara deskriptif. Data hasil belajar diperoleh dari *N-Gain*, rata-rata nilai *pretest*, dan *posttest*, lalu dianalisis secara statistik menggunakan uji U pada taraf kepercayaan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen memiliki rata-rata pencapaian skor berpikir kritis dengan kategori “sangat baik” sedangkan kelas kontrol ialah “kurang”. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rata-rata nilai gain (44.67 ± 2.815) . Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis *ASSURE* efektif terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: *assure, berpikir kritis, media monopoli, peserta didik*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Biologi dalam Kurikulum 2013 tingkatan SMA ada pada seluruh jenjang peserta didik dari kelas X sampai dengan XII. Pada peserta didik jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIA), Biologi merupakan mata pelajaran wajib, sedangkan pada peserta didik jurusan Ilmu-Ilmu Sosial (IIS), Biologi menjadi mata pelajaran pilihan. Biologi adalah ilmu sains tentang makhluk hidup yang menitikberatkan kajian ilmu mengenai makhluk hidup dan kehidupannya Jati (2012: 12). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Biologi merupakan ilmu yang mempelajari segala hal yang berhubungan dengan makhluk hidup dan kehidupan beserta masalah-masalahnya.

Pembelajaran Biologi tidak hanya sebatas sekedar menghafal saja, akan tetapi perlu pencapaian pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna apabila peserta didik mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja Udin (2008: 3). Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan berbagai penerapan inovasi strategi pembelajaran, khususnya dilakukan oleh pendidik yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Pengalaman pembelajaran yang bermakna diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keaktifan, serta kemandirian belajar peserta didik selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung.

Pengalaman belajar yang bermakna belum sepenuhnya terjadi pada pembelajaran Biologi di SMA

Negeri 12 Bandar Lampung. Faktanya berdasarkan hasil observasi terhadap proses kegiatan belajar dan mengajar Biologi di kelas XI MIA I pada materi sel, diketahui bahwa pendidik masih dominan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional berupa metode ceramah dan diskusi. Penggunaan media pembelajaran Biologi ini diketahui terbatas hanya pada materi-materi pelajaran tertentu saja.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan pendidik mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung, didapatkan fakta bahwa media pembelajaran Biologi yang telah dipergunakan selama ini ialah media presentasi visual berupa *chart* dan *software microsoft power-point*, media presentasi audio visual yaitu video pembelajaran Biologi, dan terakhir ialah media peraga yang mencakup pada penggunaan torso dan mikroskop.

Hasil observasi yang didapatkan dari memberi kuisioner dan mengamati peserta didik selama pembelajaran Biologi, diperoleh data bahwa 31% atau 17 peserta didik yang disurvei memberikan jawaban positif, sedangkan 69% atau 33 peserta didik memilih jawaban negatif yaitu pelajaran Biologi dianggap sulit dipahami, membosankan, monoton dan tidak menarik untuk diikuti. Akibatnya dapat memberikan dampak pada peserta didik ketika pembelajaran Biologi berlangsung yaitu cara berpikir kritis peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan fakta di SMA Negeri 12 Bandar Lampung, untuk materi sel yang telah dipelajari oleh kelas XI MIA memiliki kesulitan tersendiri, hal ini terlihat dari hasil

nilai ulangan harian yang telah dilakukan sebanyak dua kali, rata-rata seluruh kelas mendapatkan nilai 62, sementara KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) ialah sebesar 75. Hal ini merupakan permasalahan tersendiri, dimana mata pelajaran Biologi umumnya dan materi sel khususnya dianggap merupakan materi yang sulit bagi peserta didik. Hasil analisis yang telah dilakukan oleh pendidik terhadap kesulitan peserta didik pada materi sel terdapat di beberapa indikator materi, yaitu: tidak mampu secara detail mendeskripsikan perbedaan sel eukariotik dan prokariotik dan fungsi organel penyusun sel prokariotik tersebut, membedakan organel pada sel tumbuhan dan sel hewan, dan mendeskripsikan secara terperinci fungsi masing-masing dari organel-organel penyusun sel eukariotik.

Melihat dari hasil di lapangan dan permasalahan yang ada, maka perlu sekali dilaksanakan penelitian mengenai materi sel tersebut dengan mencoba menggunakan metode dan media pembelajaran yang lain, yaitu monopoli Biologi sel.

Peran penting media pembelajaran sebagai peningkat kualitas belajar peserta didik didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan Fitriyawani (2013: 237), dari analisis persentase penelitian dengan penggunaan media monopoli pada mahasiswa Fisika diperoleh data bahwa 90,32% mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, terdapat kinerja mahasiswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif.

Pada penelitian ini diterapkan penggunaan media pembelajaran sis-

tem permainan. Berdasarkan pendapat Sadiman, dkk (2011: 78) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan bersifat menghibur, permainan menjadi menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi. Tujuan dari sistem permainan ini ialah untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Supardi, 2010: 70). Salah satu permainan yang bisa diterapkan ialah sistem permainan monopoli.

Hasil penelitian Susanto (2012: 4) telah mengembangkan monopoli sebagai media pembelajaran materi sel kelas XI IPA. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan telah dihasilkan media permainan monopoli dengan topik sel mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/ kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi hasil nilai tersebut, maka media permainan monopoli Biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Biologi dengan topik sel. Penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran akan semakin optimal jika diterapkan bersamaan dengan model pembelajaran yang tepat, yaitu dengan penggunaan model ASSURE.

Model ASSURE terbukti mampu menciptakan peningkatan berpikir kritis peserta didik. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Fatahullah (2016: 237), dalam pelaksanaan penelitiannya memanfaatkan media *Adobe Flash* berbasis ASSURE dan bertujuan untuk mengetahui penga-

ruh penerapan media tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pare-Pare melalui mata pelajaran IPA. Didapatkan hasil melalui uji *simple effect* dan *uji Turkey* bahwa memiliki hasil nilai rata-rata hasil analisis, diketahui nilai rata-rata kelompok A₁B₁ (menggunakan media *Adobe Flash* berbasis *ASSURE*) sebesar 16,85, lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok A₂B₂ (tanpa menggunakan media *Adobe Flash* berbasis *ASSURE*) yaitu 12,69, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan peng-

METODE

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018, bertempat di SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 12 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 5 kelas yaitu kelas XI MIA 1 sampai dengan kelas XI MIA 5 dan berjumlah 163 peserta didik.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan sampel yang digunakan memiliki persamaan rata-rata nilai rendah terhadap materi sel sebelumnya, sehingga setelah dilakukannya penelitian dapat menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi sel tersebut.

Dalam memilih sampel untuk penentuan kelas kontrol dan eksperimen didasarkan pada tingkat homogenitas rata-rata hasil belajar Biologi peserta didiknya, baik itu dari segi kognitif maupun dari segi psikomotorik. Arahan pendidik mata pelajaran menentukan bahwa kelas

gunaan model *ASSURE* mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukanlah penelitian mengenai penggunaan media monopoli dalam pembelajaran Biologi, dengan tujuan sebagai upaya untuk membuktikan penggunaan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis *ASSURE* efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

XI MIA 1 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah peserta didik 32 yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan, sedangkan kelas XI MIA 3 sebagai kelompok eksperimen sebanyak 33 peserta didik yang terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

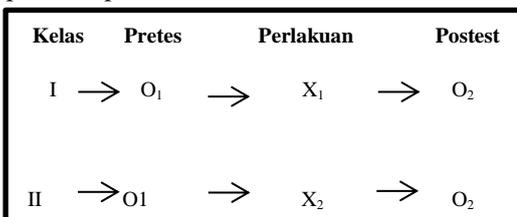
Alasan penentuan kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol ialah karena selama kegiatan pembelajaran Biologi saat dilakukannya observasi, peserta didik kelas XI MIA 1 menunjukkan sikap lebih aktif dalam menerima pelajaran. Berbeda halnya dengan kelas XI MIA 3, seluruh peserta didik menunjukkan minat yang rendah sehingga dalam memperoleh pelajaran Biologi ialah cenderung pasif, dan juga nilai mata pelajaran Biologi di kelas XI MIA 3 lebih rendah dibandingkan dengan kelas XI MIA 1 walaupun tidak berbeda secara signifikan, inilah yang menjadi kriteria penetapan pemilihan kelas kontrol dan eksperimen oleh peneliti.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengan-

pada objek penelitian tentang perubahan sikap sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media monopoli dan kelas kontrol menggunakan metode diskusi. Kedua kelas diobservasi selama proses pembelajaran untuk mengetahui perbedaan sikap selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli Biologi sel dalam pelaksanaannya, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode diskusi tanpa media monopoli, akan tetapi kedua kelas tetap fokus kepada hasil berpikir kritis dan kognitif peserta didik setelah dilakukan kedua perlakuan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dengan tidak dilakukannya random pada penentuan untuk kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol, maka penelitian ini menggunakan desain “*pretest-posttest tak ekuivalen*”. Model desain ini baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki rata-rata tingkat kognitif maupun psikomotorik yang sama atau homogen. Terdapat *pretest* dan *posttest*, dan kedua kelompok sama-sama dimanipulasi tetapi dengan cara yang berbeda. Berikut ini bagan desain penelitian *pretest-posttest tak ekuivalen*.



Keterangan:

I = Kelas Eksperimen (XI MIA3)

II = Kelas Kontrol (XI MIA 1)

O₁ = Hasil *pretest* sebelum perlakuan

O₂ = Hasil *posttest* setelah perlakuan
X₁ = Penerapan dengan media monopoli

X₂ = Penerapan dengan media *charta* dan *power point*.

Gambar 1. Desain Penelitian Pretes Postes tak Ekuivalen (Best dalam Arifin, 2012: 88).

Prosedur penelitian yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu pra penelitian dan juga penelitian. Kemudian untuk pelaksanaan penelitian yang membedakan perlakuan antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen ialah penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis ASSURE yang dilakukan pada kelas eksperimen. Pengambilan data dilakukan melalui dua cara, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari peningkatan hasil belajar yang berasal dari *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik pada materi pokok sel berupa struktur dan fungsi organel-organel sel. Kemudian dihitung selisih antara nilai *pretest* dengan *posttest* dalam bentuk *N-gain*. Lalu diuji apakah memiliki kesamaan normalitas, jika hasil akhir angka kognitif tidak termasuk kedalam kategori normal, maka langkah terakhir ialah dengan dilakukannya uji U. Sedangkan data kualitatif didapatkan berupa deskripsi kriteria kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diperoleh dari pengamatan langsung di lapangan oleh observer bersama pendidik mata pelajaran berdasarkan rubrik berpikir kritis selama proses belajar berlangsung.

Rubrik berpikir kritis berdasarkan tujuh indikator pencapaian, yaitu: berusaha mendapatkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah; mencari alter-

natif untuk jawaban perma-salahan; antusias peserta didik terhadap perencanaan penggunaan media monopoli; mengidentifikasi materi pelajaran; menganalisis materi pelajaran; mengevaluasi dan menyanggah pernyataan kelompok lain; dan menarik kesimpulan, yaitu menyajikan data, fakta, dan menjelaskan kesimpulan. (Pribadi, 2011: 41-67 dan Kowiyah, 2012: 4).

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah berupa nilai *pretest*, *posttest*, dan psikomotorik peserta didik. Nilai *pretest* yang diambil pada awal pertemuan yaitu pertemuan pertama setiap kelas, baik eksperimen maupun kontrol, sedangkan nilai *posttest* diambil di sesi pertemuan akhir yaitu pertemuan kedua pembelajaran pada kelas eksperimen maupun kontrol, sehingga pemberian soal *pretest* dan *posttest* dilakukan di hari yang berbeda. Bentuk soal yang diberikan adalah berupa soal pilihan jamak dengan alasan terbuka. Soal yang diberikan ialah soal yang sudah tervalidasi sebelum dilakukannya penelitian dan mencakup dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik dimana kata kerja operasional soal yang digunakan ialah mengacu pada taksonomi Anderson, serta bisa digunakan oleh peneliti untuk mengukur ranah kognitif peserta didik terhadap materi.

Teknik pengumpulan data mengenai penilaian psikomotorik menggunakan lembar observasi keterampilan berpikir kritis peserta didik, dimana dalam pengamatan langsung di lapangan observasi ini dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bersama dengan observer.

Teknik analisis data pun menggunakan beberapa uji, yaitu: uji validitas soal, uji reliabilitas soal,

daya pembeda soal, tingkat kesukaran soal, skor *N-Gain* untuk soal *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan terakhir dilakukan uji U atau *Mann – Whitney U*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Ketercapaian Keterampilan Berpikir Kritis

Aspek yang diamati	Kelas kontrol		Kelas eksperimen	
	Nilai±Sd	Kriteria	Nilai±Sd	Kriteria
A	50.0 ± 0.656	Sangat kurang	91.0 ± 0.484	Sangat baik
B	59.0 ± 0.721	Kurang	93.0 ± 0.507	Sangat baik
C	60.5 ± 0.663	Kurang	94.0 ± 0.804	Sangat baik
D	72.0 ± 0.680	Cukup baik	97.5 ± 0.516	Sangat baik
E	66.5 ± 0.673	Sedang	92.0 ± 0.649	Sangat baik
F	62.5 ± 0.683	Kurang	90.5 ± 0.496	Sangat baik
G	62.5 ± 0.754	Kurang	83.0 ± 0.674	Baik

Keterangan:

- A. Berusaha mendapatkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah;
- B. Mencari alternatif untuk jawaban permasalahan;
- C. Antusias peserta didik terhadap perencanaan penggunaan media monopoli;
- D. Mengidentifikasi materi pelajaran;
- E. Menganalisis materi pelajaran;

- F. Mengevaluasi dan menyanggah pernyataan kelompok lain;
- G. Menarik kesimpulan, yaitu menyajikan data, fakta, dan menjelaskan kesimpulan.

Tabel 2. Ketercapaian Aspek Kognitif Hasil Belajar Peserta Didik

Data peserta didik	Kelas	$\bar{x} \pm Sd$	Uji Normalitas	Uji U	Ket.
<i>Pre test</i>	K	28 ± 5.79	Lh _(0.887) > Lt (0.156)	U hitung > U tabel (603)	Berbeda signifikan
	E	30 ± 8.098	Lh _(0.01) > Lt (0.1542)		
<i>Pos test</i>	K	63 ± 7.614	Lh _(0.694) > Lt (0.156)	H ₀ ditolak, H ₁ diterima	an
	E	78 ± 5.277	Lh _(0.760) > Lt (0.142)		
<i>Gain</i>	K	23 ± 4.130	Lh _(0.175) > Lt (0.156)	0.007 < 0.05	Beda signifikan
	E	44.67 ± 2.815	Lh _(0.197) > Lt (0.156)		

Hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik yang didapatkan setelah dilakukannya penelitian ialah, ketercapaian pada kelas eksperimen rata-rata di setiap indikator berpikir kritis mendapatkan kriteria “sangat baik”, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata mendapatkan kriteria “kurang” untuk tiap ketercapaian indikator berpikir kritis.

Nilai rata-rata pretest, posttest, dan N-Gain hasil belajar peserta didik untuk kedua kelas tidak berdistribusi normal sehingga untuk pengolahan data *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* dilanjutkan dengan uji *Mann-Whitney U* (Tabel 2). Berdasarkan hasil Uji U untuk *pretest* didapatkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol memi-

liki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda, dan hasil Uji U untuk *posttest* didapatkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda signifikan. Hasil Uji U untuk nilai rata-rata *N-gain* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol didapatkan rata-rata nilai *N-gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik rata-rata memiliki kriteria sangat baik pada kelas eksperimen. Hal ini sesuai dengan pendapat Fatahullah (2016: 9) yang telah melakukan penelitian tentang materi alat indera dan pemeliharaannya dengan menyatakan bahwa kelas eksperimen yang diberikan pengalaman bermain secara langsung akan mengalami peningkatan dengan kategori lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selama proses pembelajaran berlangsung, ketercapaian berpikir kritis peserta didik menyangkut bagaimana kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan dimana dalam praktek penelitian ini permasalahan yang disajikan ialah berupa soal. Hal ini diperkuat oleh pendapat Johnson (2007: 183) yang menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, melakukan analisis asumsi, dan melakukan penelitian.

Pada kelas eksperimen pun peserta didik lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya terutama di saat menyanggah jawaban peserta didik dari kelompok lain yang dianggap salah maupun mem-

berikan kesimpulan di akhir pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Liliyasi (dalam Muhfahroyin, 2009: 1) yang menyatakan bahwa berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk menganalisa pembelajaran sendiri dan dapat memastikan bahwa mereka telah menentukan pilihan dan menarik kesimpulan dengan cerdas.

Tidak hanya berani untuk menyampaikan jawaban secara benar dan kesimpulan di akhir pembelajaran, peserta didik di kelas eksperimen pun menunjukkan kegiatan yang lebih aktif di tengah proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Matindas (2002: 71-72) yang menyatakan bahwa proses aktif pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan keinginan atau motivasi untuk menemukan jawaban dan pencapaian pemahaman, yaitu pemahaman terhadap materi sel.

Maka dengan adanya penggunaan media monopoli selama proses pembelajaran berlangsung dianggap berhasil dalam menciptakan kemampuan berpikir kritis peserta didik, hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Matindas (2002: 71-72) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses berpikir kritis pada peserta didik sangat erat kaitannya dengan peran pendidik sebagai mediator selama berlangsungnya proses pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian juga menerapkan model ASSURE yang memiliki singkatan dari *Analyze learner characteristics; State performance objectives; Select, Methods, media, and materials; Utilize materials-Requires learner participation; Evaluate and revise*. Menurut Pribadi

(2011: 29) model ASSURE merupakan suatu model yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, dalam kelas eksperimen yang menggunakan media permainan monopoli berbasis ASSURE menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, sehingga tujuan tercapainya pembelajaran Biologi yang efektif dan bermakna bagi peserta didik pun tercapai. Hal ini diperkuat oleh pendapat Pribadi (2011: 30), yang menyatakan bahwa model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Selain mencapai pembelajaran yang bermakna, penggunaan model ASSURE juga dapat menciptakan aktivitas proses pembelajaran yang terbaru, inovatif, efektif, dan efisien. Hal ini akan membuat proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih baik, sehingga tujuan pembelajaran yaitu ketercapaiannya kemampuan berpikir kritis peserta didik tercapai. Rata-rata kategori ketercapaian berpikir kritis peserta didik ialah "sangat baik" setelah menerapkan pembelajaran monopoli berbasis ASSURE, hal ini sesuai dengan pendapat Arifin (2012: 86) yang menyatakan bahwa model ASSURE memfokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual, sehingga situasi pembelajaran dengan mene-

rapkan model ASSURE tersebut sesuai dengan pencapaian tujuan berpikir kritis pada peserta didik.

Adapun hasil kemampuan belajar peserta didik menunjukkan perbedaan setelah diberikannya soal *posttest* dimana untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga untuk hasil uji U menunjukkan bahwa nilai $L_h > L_t$, maka hipotesis penelitian ini diterima yaitu “terdapat efektivitas media pembelajaran monopoli berbasis ASSURE dalam peningkatan berpikir kritis belajar Biologi peserta didik pada materi sel kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung”.

Peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik dan dapat dilihat dari rata-rata nilai peserta didik di setiap indikatornya yaitu: (1) berusaha mendapatkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah; (2) mencari alternatif untuk jawaban permasalahan; (3) antusias peserta didik terhadap perencanaan penggunaan media monopoli; (4) mengidentifikasi materi pelajaran; (5) menganalisis materi pelajaran; (6) mengevaluasi dan menyanggah pernyataan kelompok lain; dan (7) menarik kesimpulan, yaitu menyajikan data, fakta, dan menjelaskan kesimpulan. Hal ini dikarenakan monopoli sebagai media pembelajaran yang digunakan memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritisnya melalui diskusi dalam kelompok dan penugasan yang berbasis masalah nyata (autentik).

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011: 21) yang menyatakan ada beberapa dampak positif dari penggunaan

media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, antara lain:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Peserta didik yang menggunakan media pembelajaran meskipun para pendidik menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan pesan, daya tarik media, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan peserta didik untuk berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi, meningkatkan minat, dan berpikir kritis peserta didik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif karena dengan meningkatnya kemampuan berpikir.

Peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif karena dengan meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik, setelah dilakukannya permainan di kelas dengan menggunakan media monopoli peserta didik terlatih untuk menganalisis permasalahan dan pemecahannya saat permainan atau diskusi berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat memecahkan masalahnya berupa pertanyaan-pertanyaan yang meng-

haruskan peserta didik untuk bertindak secara sistematis.

Berdasarkan data hasil pengamatan pada saat pembelajaran, indikator berusaha mendapatkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah pada kelas eksperimen memiliki kriteria “sangat baik” (Tabel 1) dan pada kelas kontrol memiliki kriteria “sangat kurang” (Tabel 1). Sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen dalam menjawab soal tampak lebih aktif dan berusaha mencari jawaban atas permasalahan dari berbagai sumber buku, dan masing-masing anggota tampak memiliki kontribusi menyelesaikan soal pada papan monopoli, jawaban dari pertanyaan soal telah sesuai dan tepat.

Antusias peserta didik terhadap penggunaan media monopoli pada kelas eksperimen peserta didik tampak aktif, bergairah, dan bersemangat. Hal ini dapat dilihat pada tanggapan jawaban soal monopoli tentang menunjukkan organel sel mitokondria pada sel hewan secara kritis, logis, dan tepat.

Kemudian pada kelas eksperimen untuk kemampuan berusaha mendapatkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah pada kelas eksperimen sudah begitu tampak. Peserta didik antusias untuk bekerja sama mencari jawaban soal.

Mengidentifikasi materi pelajaran pada kelas eksperimen peserta didik tampak aktif dan cenderung saling berlomba untuk menjabarkan materi yang mereka pahami. Kemudian untuk menganalisis materi pelajaran pada kelas eksperimen peserta didik tampak lebih aktif untuk menganalisis materi, dengan semangat mengajukan diri maju ke

depan kelas tanpa diminta sebagai perwakilan kelompok.

Mengevaluasi dan menyanggah pernyataan kelompok lain pada kelas eksperimen peserta didik terlihat bersemangat untuk menjawab dan menyanggah jawaban kelompok lain, wakil masing-masing kelompok saling mempertahankan argumen jawaban kelompoknya.

Terakhir untuk kategori menarik kesimpulan, yaitu menyajikan data, fakta, dan menjelaskan kesimpulan pada kelas eksperimen peserta didik aktif dan bersemangat untuk dapat menyimpulkan materi pelajaran, dan memberikan data serta fakta yang ada.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa rata-rata pencapaian skor berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen mendapatkan kategori sangat baik, oleh karena itu bisa dinyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli berbasis *ASSURE* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan kriteria sangat baik.

Hasil penelitian ini mendukung teori Dick dan Reiser (dalam Warsita, 2008: 288), menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang. Jadi ketika peserta didik senang dalam belajar, mereka akan mudah menerima ilmu yang diberikan oleh pendidik.

Penggunaan media pembelajaran memenuhi prinsip-prinsip psikologis pendidikan yang diterima secara positif dalam berbagai hal seperti: partisipasi peserta didik; umpan

balik; minat; berpikir kritis; dan penguatan.

Melalui dilakukannya permainan di kelas dengan menggunakan media monopoli peserta didik terlatih untuk menganalisis permasalahan dan pemecahannya saat permainan atau diskusi berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat memecahkan masalahnya berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengharuskan peserta didik untuk bertindak secara sistematis.

Peran media permainan monopoli terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis juga berdampak pada hasil kognitif peserta didik. Maka dari itu, terbukti bahwa media permainan monopoli materi sel berbasis *ASSURE* efektif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Memperhatikan ciri dari pembelajaran yang efektif, maka pendidik harus membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik merasa nyaman dalam belajar. Penciptaan suasana tersebut menjadi salah satu peran pentingnya karena dengan penggunaan media permainan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dan juga sangat bermanfaat bagi pendidik untuk menerapkan proses pembelajaran ini agar pengalaman belajar yang bermakna tersampaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis *ASSURE* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar

Biologi peserta didik pada materi sel kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung dengan kriteria “baik”.

DAFTAR RUJUKAN

Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pos.

Fatahullah, M. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah*. 7 (2): 1-16 (online), (<http://pps.unj.ac.id/journal/jpd/article/download/383/333>, diakses pada tanggal 20 November 2017).

Fitriyawani. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 13(2): 223-239. (Online), (ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/1328, diakses tanggal 19 November 2017).

Jati, W. 2012. *Aktif Biologi*. Jakarta: Ganeca Exact.

Johnson, E. B. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).

Kowiyah. 2012. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah. *Jurnal Edukasi*. 3 (5): 175-176. (online), (<http://Journal.ppunj.org/jpd/article/download/108/1>

- 08, diakses tanggal 20 Oktober 2017).
- Matindas, R. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia; lewat Konsep AKU (ambisi, kenyataan dan usaha)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Muhfahroyin, M. 2009. Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Konstruktivistik. *Jurnal Ilmiah*. 16 (1): 1-6. (online), (<http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikanpembelajaran/article/view/2611>, diakses tanggal 2 November 2017).
- Pribadi, B. A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supardi, S. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Susanto, A. 2012. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa Kelas XI IPA. *Jurnal Mahasiswa*. 1 (1). 1-6. (online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/338>, diakses tanggal 10 Oktober 2017).
- Udin, S. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta Karya.