

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DENGAN MEDIA *GAME* MONOPOLI*THE IMPROVEMENT OF STUDENT'S CRITICAL THINKING ABILITY THROUGH JIGSAW TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH MONOPOLY GAME MEDIA***Ishmatud Diyanah*, A. Rosyid Al Atok**Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia**INFO ARTIKEL****Riwayat Artikel:**

Diterima : 20 Juli 2019

Disetujui : 29 Desember 2020

Keywords:

critical thinking, monopoly game, jigsaw model, students

Kata Kunci:berpikir kritis, *game* monopoli, model *jigsaw*, siswa***) Korespondensi:**E-mail: ishmadiyanah26@gmail.com

Abstract: this study aimed to describe the application and analysis of student's critical thinking skills in learning that used a jigsaw cooperative model with monopoly game media. The study used classroom action research with a quantitative descriptive approach. The application of the jigsaw type cooperative learning model with monopoly game media was applied in several stages, namely group formation, rolling dice in turns, followed by transaction activities in the form of a combination of answering questions, renting, selling, and buying assets until finally one of the students became an absolute rich person called a monopolist. The student's critical thinking ability before taking action measured through the pretest. It showed that the percentage of completeness obtained by students was 65.6% with a minimum completeness criterion of 75. The student's critical thinking ability after the action in cycle I showed that there was a change in the percentage of completeness obtained by students of 66.67% of the pretest results to 76.67% of the post-test results. In the second cycle, there was a change of 76.67% from the pretest results to 90% from the post-test results, thus student's critical thinking skills in learning that used a jigsaw cooperative model with monopoly game media increased by 10% in cycles I and 13,33% in cycle II.

Abstrak: kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli. Metode yang digunakan dalam kajian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli diterapkan dalam beberapa tahap yaitu pembentukan kelompok, pelemparan dadu secara bergiliran, dilanjutkan dengan kegiatan transaksi berupa kombinasi antara menjawab pertanyaan, menyewakan, menjual, dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah seorang siswa menjadi orang kaya mutlak yang disebut monopolis. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dilakukan tindakan yang diukur melalui *pretest* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan yang diperoleh siswa sebesar 65,6% dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Kemampuan berpikir kritis siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi perubahan persentase ketuntasan yang diperoleh siswa sebesar 66,67% dari hasil *pretest* menjadi 76,67% dari hasil *post test*. Pada siklus II mengalami perubahan sebesar 76,67% dari hasil *pretest* menjadi 90% dari hasil *post test*, dengan

demikian kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli mengalami peningkatan sebesar 10% pada siklus I dan 13,33% pada siklus II.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi hal yang wajib ditempuh oleh setiap warga negara Indonesia. PPKn menempati posisi yang strategis dan penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional (Mustaricha, 2019). Pembelajaran PPKn pada dasarnya memiliki peran untuk menyiapkan siswa agar nantinya menjadi warga negara yang baik (Zuriah, 2011). Tujuan adanya PPKn salah satunya yaitu menjadikan siswa mampu menguasai kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran PPKn diharapkan dapat membantu siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan persoalan kehidupan sosial budaya di lingkungan siswa. Sinergi antar komponen pembelajaran, baik siswa, guru, model pembelajaran, dan media sangat diperlukan untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Hakikat dari filsafat ilmu pendidikan yaitu pendidikan yang membebaskan. Pendidikan yang membebaskan dapat diartikan sebagai pendidikan yang membantu generasi emas menemukan seluruh potensi diri agar menjadi lebih manusiawi (Abi, 2017). Guru yang merupakan salah satu dari *tri* pusat pendidikan memiliki peran dalam mentransfer ilmu pengetahuan, sebagai fasilitator dan stimulus, serta memberikan teladan yang baik bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah proses yang tidak hanya menitikberatkan pada hasil dan tujuan, akan tetapi suatu perubahan dari kelakuan. Belajar bukan hanya sebatas memperoleh pengetahuan dan latihan dalam membentuk kebiasaan (Asmaroini, 2017). Terdapat banyak hal di luar kendali guru ataupun orang tua yang tanpa disadari telah membawa siswa pada dunia globalisasi dan perkembangan IT yang begitu cepat. Guru yang tidak dapat mengikuti pola perkembangan siswa saat ini, tentu akan berdampak pada perilaku siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran (Utami, 2017). Penggunaan model, media, dan sumber belajar yang tepat sesuai dengan Kurikulum 2013 (K13) dapat membuat seseorang menjadi guru yang profesional (Suryono, 2016). Interaksi yang terbuka pada siswa yang sejalan dengan

proses pembelajaran akan membuat siswa berani mengutarakan pendapat dengan tetap berpedoman pada aturan yang tegas, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurmalisa, 2018). Interaksi edukatif yang terjadi antara siswa dan guru akan mempengaruhi proses pembelajaran yang berdampak pada kualitas diri siswa.

Siswa akan menjadi lebih berantusias untuk mengikuti pembelajaran, apabila guru selalu memberikan *feedback* pada siswa. Karakteristik *feedback* pembelajaran harus bersifat non evaluatif, suportif, tepat waktu, dan spesifik. *Feedback* dapat diberikan dalam berbagai macam bentuk, misalnya verifikasi untuk akurasi jawaban, penjelasan tentang jawaban yang benar, serta dapat berupa petunjuk dan contoh (Sumarno, 2016). *Feedback* pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk informasi pada siswa sebagai respons untuk tindakan yang dilakukan oleh siswa.

Berpikir kritis harus ditanamkan sejak Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena pada tingkat ini proses pengambilan keputusan dan pemecahan masalah mulai ditanamkan pada siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa harus dikembangkan dengan baik agar siswa mampu menyikapi kebenaran berita yang tersebar secara luas dan memungkinkan siswa untuk mengatasi permasalahan di masa mendatang, serta diharapkan dapat memotivasi siswa untuk terus berprestasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kewarganegaraan, baik secara parsial maupun simultan (Yunus, 2020). Berpikir kritis merupakan proses berpikir secara aktif yang disertai dengan upaya untuk dikembangkan secara luas dan detail. Kemampuan berpikir kritis memiliki beberapa indikator, yaitu siswa mampu memberikan penjelasan yang sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan, dan mampu membuat strategi yang baik (Husnidar, 2014). Indikator berpikir kritis diantaranya yaitu (a) mampu membuat pertanyaan, (b) dapat mengklasifikasikan perbedaan dan persamaan, (c) mampu menalar dari umum ke khusus, dan (d)

dapat mengorganisasikan tanggapan mengenai fenomena atau timbal balik.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam praktik di lapangan yaitu banyak siswa yang belum bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh kebiasaan belajar siswa dilakukan secara singkat dengan menghafal materi pelajaran yang untuk memperoleh nilai yang tinggi. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang baik, tentu tidak terbentuk dengan sendirinya. Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yaitu tingkat kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah.

Permasalahan yang sama juga dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di Kelas VIII B Madrasah Tsanawiyah (MTs) Assa'adah II yang dilakukan selama satu semester dimulai dari awal Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 hingga Penilaian Akhir Semester (PAS) dilaksanakan. Hal tersebut terlihat dari adanya 28 siswa yang jarang bertanya atau sama sekali tidak pernah bertanya perihal mata pelajaran, 28 siswa tidak dapat memecahkan soal *problem solving* yang diberikan guru, serta 22 siswa tidak pernah memberikan *feedback* ketika guru memberikan pertanyaan atau refleksi. Permasalahan lain yaitu terdapat 25 siswa hanya mampu memahami pelajaran dengan metode hafalan, 15 siswa tidak termotivasi untuk belajar melalui diskusi, 5 siswa sering tidur saat proses pembelajaran, 3 siswa sering mengobrol pada saat pembelajaran PPKn, serta 28 siswa kesulitan untuk mengungkapkan pendapat atau mengutarakan argumentasinya. Buku pembelajaran PPKn kebanyakan menggunakan kata atau kalimat yang sulit dipahami siswa, sedangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) hanya sebatas pertanyaan dalam ranah kognitif C1 yaitu mengingat. Siswa hanya sebatas mengingat pelajaran tanpa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan media *game* dalam pembelajaran. Media *game* yang digunakan dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Arsyad & Azhar, 2011). *Game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif (Kurniawan, 2007). Media *game* yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu *game* monopoli. Media *game* monopoli merupakan sebuah *game* yang sangat familiar di dunia, sehingga dapat diperkirakan hampir semua siswa dapat memahami cara bermain *game* monopoli (Cahyo, 2011). Media *game* monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran terkesan tidak membosankan, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dapat menstimulasi atau mendorong siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat dicapai dengan baik (Isjoni, 2010). *Cooperative learning* menurut Murtiningsih dan Komalasari (2017) sebagai model pembelajaran kelompok dengan menggunakan kelompok kecil dilaksanakan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki beberapa unsur yang meliputi kerja sama pada saat menyelesaikan tugas, dorongan untuk bertoleransi dengan teman, tanggung jawab bagi setiap individu untuk menguasai materi yang ditentukan, serta tanggung jawab kelompok yang heterogen.

Inovasi media pembelajaran *game* monopoli yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menjadi kelebihan dari kajian ini. *Treatment* inovasi media pembelajaran berhasil menjadi revitalitator paradigma konservatif pembelajaran PPKn yang masih un-inovatif dan kurang menarik lebih menjadi inovatif, kreatif, kritis, dan menyenangkan (Batubara & Darmawan, 2017). Media pembelajaran monopoli berbasis *assure* dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Pramartasari, Marpaung, & Achmad, 2018). Hal tersebut dibuktikan dengan kajian yang telah dilakukan oleh Sari, Relmasira, dan Hardini (2019) yang menunjukkan bahwa upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* menunjukkan peningkatan dari 59%, menjadi 87% di siklus I dan 94% di siklus II. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan

untuk mendeskripsikan: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli pada siswa dan (2) peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas menurut Kusnandar (2008) merupakan bagian dari penelitian kualitatif, meskipun data yang dihasilkan bisa saja bersifat kuantitatif. Sumber data berasal dari hasil tes, dokumentasi, dan observasi pada saat proses belajar mengajar yang dianalisis secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini berupa tes dengan soal yang bersifat pemecahan masalah, lembar observasi yang berisi indikator perilaku berpikir kritis siswa, lembar observasi yang berisikan pertanyaan mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, serta lembar observasi yang berisikan pertanyaan mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *game* monopoli.

Lokasi yang digunakan sebagai objek penelitian dalam kajian ini yaitu MTs Assa'adah II yang berada di Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. Sekolah tersebut merupakan sekolah swasta berbasis pondok pesantren yang memiliki fasilitas cukup memadai, yaitu di ruang kelas sudah terpasang *liquid crystal display* (LCD) dan di beberapa kelas sudah menggunakan *air conditioner* (AC). Subjek penelitian dalam kajian ini yaitu siswa kelas VIII B MTs Assa'adah II Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 siswa perempuan dengan kemampuan yang berbeda-beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Media *Game* Monopoli pada Siswa

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam perencanaan, yaitu: (1) menyiapkan silabus, (2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli, (3) menyusun soal yang akan digunakan untuk *pretest*, *post test*, dan penerapan model dengan media *game* monopoli, (4) menyusun kunci jawaban dari soal dalam penerapan model dengan media *game* monopoli, (5) menyusun instrumen observasi dan instrumen penilaian observasi, (6) menyusun instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa, (7) menyusun daftar hadir siswa, (8) menyusun rekapitulasi hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang terdiri dari nilai *pretest*, *post test*, dan observasi. Langkah selanjutnya yaitu validasi terhadap instrumen penelitian yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dirancang untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa untuk belajar, serta agar siswa memahami secara pribadi dan memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki enam fase, yaitu *present goal and set*, *present information*, *organize students into learning teams*, *assist team work and study*, *test on the materials*, dan *provide recognition* (Suprijono, 2014). Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Trianto (2010) memiliki beberapa langkah, diantaranya yaitu: (1) siswa dibagi atas beberapa kelompok, dan setiap kelompok maksimal beranggotakan enam siswa, (2) materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi menjadi sub bab, (3) setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya, anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya memiliki tugas untuk mengajar teman-temannya, (4) anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk berdiskusi, (5) pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenakan tagihan berupa kuis individu. Siswa dituntut untuk memiliki kemampuan menerima pengetahuan dan kemampuan sosial yang baik.

Guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Suprijono (2014), yaitu (1) guru menyampaikan semua tujuan pelajaran

yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar, (2) guru menyajikan informasi kepada siswa secara verbal, (3) guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien, (4) guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas, (5) guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, (6) guru mencari cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. Proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, apabila guru tidak melaksanakan fungsinya sebagai fasilitator.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Majid (2013) yaitu siswa dapat menguasai mata pelajaran yang disampaikan, siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan siswa lain, siswa saling membutuhkan secara positif selama proses pembelajaran, dan masing-masing siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diantaranya yaitu memerlukan waktu yang relatif lama, serta siswa terkadang memilih-milih teman kelompok yang pandai dan cenderung tidak mau untuk berkelompok dengan siswa yang kurang pandai. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dipadukan dengan media *game* monopoli menjadi salah satu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Monopoli merupakan salah satu dari sekian banyak permainan dengan menggunakan papan yang sangat laku penjualannya di seluruh dunia.

Game monopoli juga mempunyai kesesuaian dengan fungsi dari suatu pembelajaran, khususnya fungsi visual. Fungsi-fungsi yang dimodifikasi meliputi fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa memahami teks dari konteks yang disajikan, fungsi kognitif yaitu media visual dapat membantu memperlancar siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran, fungsi afektif yaitu siswa dapat menikmati pembelajaran sekaligus memahami dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, serta fungsi atensi yaitu dapat mengarahkan perhatian siswa agar fokus dan berkonsentrasi dengan baik mengenai materi pembelajaran (Arsyad & Azhar,

2011). Oleh karena itu, selain menyenangkan pada dasarnya *game* monopoli juga memiliki fungsi yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Permainan monopoli memiliki beberapa ketentuan diantaranya yaitu para pemain harus berkompetisi untuk mendapatkan uang atau kekayaan, dengan cara menerapkan satu sistem ekonomi permainan yang disertai jual beli, persewaan, dan pertukaran properti dengan menggunakan uang mainan. Masing-masing pemain memperoleh urutan untuk dapat melempar dadu dan bermain mengelilingi kotak permainan dengan mengikuti bilangan dari hasil lemparan dadu. Monopoli menjadi sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan yang digunakan untuk memfasilitasi presentasi kelompok asal agar tidak monoton selama proses pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Ketentuan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli yang dimainkan pada umumnya, akan tetapi pada permainan kali ini para pemain dituntut dapat menjawab beberapa soal yang ada. *Game* monopoli membutuhkan adanya kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menjawab pertanyaan, menyewakan, menjual, dan membeli harta kekayaan, hingga akhirnya salah seorang pemain dapat menjadi orang kaya mutlak atau disebut seorang monopolis. *Game* monopoli menjadi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pertemuan pertama dalam kajian ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pendahuluan dan pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pembelajaran diawali dengan kegiatan orientasi yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi. Langkah selanjutnya yaitu penjelasan guru mengenai materi yang dibahas. Siswa diminta untuk berpendapat, selanjutnya guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru membagikan soal *pretest* untuk dikerjakan oleh siswa agar dapat mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan melakukan refleksi manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan serta menentukan tindakan yang akan dilakukan berkaitan dengan pembelajaran selanjutnya.

Pertemuan kedua yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dimulai dengan pelaksanaan kegiatan orientasi oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi. Langkah penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* dimulai dengan pembagian kelompok yang dinamakan kelompok asal dan kelompok ahli. Siswa dibagi menjadi enam kelompok asal secara heterogen yang beranggotakan 5 siswa untuk setiap kelompok, dengan masing-masing siswa diberikan materi yang berbeda. Siswa diberikan waktu untuk membaca, yang kemudian siswa berkumpul dan membentuk kelompok ahli sesuai dengan kesamaan materi yang telah diperoleh. Siswa mulai berdiskusi, mencatat hal-hal penting, dan melakukan tanya jawab dengan anggota kelompok maupun dengan guru.

Pertemuan ketiga yaitu penerapan media *game* monopoli yang diawali dengan kegiatan orientasi, yang dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi yaitu menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pembelajaran dilakukan dengan media *game* monopoli agar lebih bermakna dan menyenangkan. Langkah selanjutnya guru membagikan soal *post test* dan siswa mengerjakan soal tersebut secara individu. Kegiatan ditutup dengan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari agar pembelajaran dapat bermakna, selanjutnya guru mengumumkan kelompok asal yang memiliki kinerja dan kerja sama yang baik.

Langkah penerapan media *game* monopoli yaitu dengan menyiapkan banner berukuran 3x3 meter bergambarkan papan permainan monopoli yang telah didesain sesuai dengan materi pembelajaran. Banner tersebut juga dilengkapi dengan (a) kartu bonus yang berisi pernyataan dan pertanyaan seputar materi, (b) kartu refleksi yang lebih didominasi pertanyaan mengenai materi, (c) kartu kepemilikan petakan monopoli yang berisi harga jual, harga beli, dan pertanyaan sebagai syarat untuk membeli, serta (d) peraturan permainan. Siswa dipandu untuk kembali ke kelompok asal agar dapat menyimak penjelasan mengenai peraturan permainan monopoli. Permainan dimulai ketika siswa memilih pion yang merupakan perwakilan siswa untuk bermain monopoli. Pion yang telah melewati garis start, pemain akan diganti dengan anggota lain dalam satu kelompok. Poin kemenangan akan diberikan kepada kelompok

yang paling banyak dan paling sedikit membeli petakan monopoli.

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Media *Game* Monopoli

Hasil belajar siswa merupakan dasar dalam pembuatan skenario pembelajaran yang akan diterapkan. Hasil belajar yang dimaksud yaitu nilai ulangan harian siswa. Hasil belajar tersebut digunakan sebagai pembanding untuk mengukur hasil belajar yang telah dicapai setelah proses pembelajaran berakhir. Persentase ketuntasan minimal yang menjadi target dalam kajian ini sebesar 85% atau lebih dari sama dengan 26 siswa. Nilai ulangan harian siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori rendah yaitu hanya mencapai 65,6%, yang artinya di bawah nilai minimal yang ditentukan sekolah yaitu 75. Siswa yang memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) jika dipersentasekan hanya 70% dari jumlah siswa yaitu sebanyak 21 siswa, sedangkan siswa yang tidak memenuhi KKM mencapai 30% dari jumlah siswa yaitu sebanyak 9 siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu melalui penerapan model pembelajaran yang menarik salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Tindakan selanjutnya dilakukan dengan membandingkan *post test* dengan *pretest* untuk dapat mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran *game* monopoli terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Nilai ketuntasan siswa secara klasikal masih belum dapat dicapai dalam *post test* siklus I. Hal ini dikarenakan nilai yang harus dicapai untuk memenuhi kategori tuntas secara klasikal yaitu apabila jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah lebih dari atau sama dengan 26 siswa, sedangkan nilai hasil *post test* masih belum memenuhi KKM, yaitu hanya 23 siswa yang nilainya memenuhi KKM. Pada *pretest* siklus I memiliki persentase ketuntasan sebesar 66,7% dengan hasil *post test* sebesar 76,7%. Sebaran hasil observasi pada siklus I dipaparkan dalam Tabel 1.

Kelebihan dari pelaksanaan siklus I yaitu adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa, akan tetapi masih belum dapat dikatakan memenuhi target yang digunakan dalam kajian ini. Hal ini dikarenakan adanya kekurangan

Tabel 1 Sebaran Hasil Observasi Siklus I

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa Memenuhi Kriteria Nilai	Persentase (%)	Jumlah Siswa Memenuhi KKM	Persentase (%)	Jumlah Siswa Tidak Memenuhi KKM	Persentase (%)
88-100	3	10%				
75-87	20	66,67%	23	76,67%	6	23,33%
62-74	7	23,33%				
≤61	-	-				

Tabel 2 Sebaran Hasil Observasi Siklus II

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa Memenuhi Kriteria Nilai	Persentase (%)	Jumlah Siswa Memenuhi KKM	Persentase (%)	Jumlah Siswa Tidak Memenuhi KKM	Persentase (%)
88-100	6	20%				
87-75	20	66,66%	26	86,67%	4	13,33%
62-74	4	13,33%				
≤61	-	-				

dalam pelaksanaan siklus I yaitu tidak adanya batasan waktu dalam sesi tanya jawab pada permainan monopoli, selain itu kelompok ahli yang memiliki anggota cukup banyak mengakibatkan siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan langkah perbaikan agar ketidakefektifan yang terjadi dapat teratasi dengan baik. Hal tersebut dilakukan dengan membagi kelompok ahli menjadi dua agar siswa dapat aktif belajar dan berkonsentrasi dengan baik, serta memberikan batasan waktu pada saat bertanya ataupun menjawab ketika bermain monopoli.

Pada siklus II memiliki tahapan yang hampir sama seperti siklus I, namun terdapat sedikit perbedaan pada pembagian kelompok ahli. Diharapkan dengan diterapkannya solusi ini, pada siklus II dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi pada saat pelaksanaan siklus I. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus II meliputi: (1) menyiapkan silabus yang akan menjadi salah satu acuan dalam proses pembelajaran, (2) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli, (3) menyusun soal yang akan digunakan untuk *pretest* dan *post test*, (4) membuat kunci jawaban dan instrumen penilaian soal yang akan digunakan pada *pre test* dan *post test*, (5) menyusun instrumen observasi dan instrumen penilaian observasi, (6) menyusun observasi keterlaksanaan pembelajaran guru siklus II, (7) menyusun observasi keterlaksanaan

pembelajaran siswa siklus II, (8) menyiapkan daftar hadir siswa siklus II, (9) membuat rekap peningkatan kemampuan berpikir kritis siklus II yang terdiri atas nilai *pretest*, *post test*, dan observasi.

Hasil proses pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli pada siklus II didapatkan hasil melalui *pretest* sebesar 76,67 % dan *post test* sebesar 90%, dengan demikian kategori ketuntasan secara klasikal sudah dapat terpenuhi. Peningkatan yang terjadi cukup signifikan jika dilihat dari nilai hasil *pretest* dan *post test* yang telah dilaksanakan. Terjadi penambahan siswa yang mendapatkan nilai 93-100 di *post test* dibandingkan saat *pretest*, dengan kenaikan nilai siswa lebih dari dua kali lipat yaitu dari 4 menjadi 10 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil nilai siswa setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli. Sebaran hasil observasi pada siklus II dipaparkan dalam Tabel 2.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli telah mengalami perubahan yang dihasilkan dari refleksi siklus I berdasarkan hasil bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan proses belajar mengajar pada siklus I. Kelebihan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini

yaitu tercapainya nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal oleh siswa, namun pada siklus II masih terdapat siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran, sehingga perlu menambahkan media pembelajaran berupa video agar siswa dapat maksimal dan fokus dalam menerima pembelajaran.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa telah terjadi antara siklus I dan siklus II. Peningkatan yang terjadi sebesar 10% dari 66,67% menjadi 76,67%. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 13,33% dari 76,67% menjadi 90%. Jumlah siswa yang memenuhi KKM berdasarkan hasil observasi pada siklus I sebanyak 23 siswa dan pada siklus II mengalami kenaikan yaitu sebanyak 26 siswa telah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal dikarenakan 26 siswa atau 86,67% telah memenuhi KKM, sedangkan target ketuntasan belajar secara klasikal adalah sekurang-kurangnya 85% siswa yang harus tuntas. Persentase peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I dan siklus II dipaparkan dalam Tabel 3.

Peningkatan terjadi pada jumlah siswa yang memenuhi KKM di setiap siklusnya. Peningkatan tersebut yaitu sebesar 10% di siklus I yang diperoleh dari nilai *pretest* ke nilai *post test*, dan pada siklus II terjadi kenaikan sebesar 13,33% dari nilai *pretest* ke nilai *post test*. Pada *post test* siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 13,33%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM pada nilai *pretest* siklus I hanya 20 siswa dari 30 siswa, kemudian di akhir siklus II yang pengukurannya menggunakan soal *post test* jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM mengalami peningkatan yaitu 27 siswa. Oleh karena itu, nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal yang digunakan sebagai tolak

ukur keberhasilan telah tercapai sehingga tidak perlu lagi diadakan siklus lanjutan.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli diterapkan dalam beberapa tahap yaitu pembentukan kelompok, pelemparan dadu secara bergiliran, dilanjutkan dengan kegiatan transaksi berupa kombinasi antara menjawab pertanyaan, menyewakan, menjual, dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah seorang siswa menjadi orang kaya mutlak yang disebut monopolis. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dilakukan tindakan yang diukur melalui *pretest* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan yang diperoleh siswa sebesar 65,6% dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Kemampuan berpikir kritis siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan telah terjadi perubahan persentase ketuntasan yang diperoleh siswa menjadi 66,67% dari hasil *pretest* dan 76,67% dari hasil *post test*. Pada siklus II mengalami perubahan menjadi 76,67% dari hasil *pretest* dan 90% dari hasil *post test*, dengan demikian kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli mengalami peningkatan sebesar 10% pada siklus I dan 13,3% pada siklus II. Kelebihan pembelajaran pada siklus I yaitu adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Namun terdapat kekurangan yaitu tidak adanya batasan waktu serta banyaknya anggota kelompok ahli yang mengakibatkan siswa menjadi pasif. Kelebihan pembelajaran pada siklus II yaitu tercapainya nilai yang dikategorikan tuntas secara klasikal oleh siswa. Kekurangannya terjadi karena tidak ada media berupa video mengakibatkan beberapa siswa tidak fokus saat pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Nilai Pretest dan Post test Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Hasil Tes Berpikir Kritis	Jumlah Siswa Tidak Memenuhi KKM	Jumlah Siswa Memenuhi KKM	Persentase Ketuntasan
Siklus I	Pretest	10	20	66,67%
	Post test	7	23	76,67%
	Persentase Kenaikan		10%	
Siklus II	Pretest	7	23	76,67%
	Post test	3	27	90%
	Persentase kenaikan		13,33%	

DAFTAR RUJUKAN

- Abi, A. R. (2017). Paradigma Membangun Generasi Emas Indonesia Tahun 2045. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 85-90.
- Arsyad & Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmaroini, A. (2017). Motivasi Belajar Siswa Kelas V terhadap Mata Pelajaran PKn di MI Ma'arif Gandu Desa Gandu Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 1-6.
- Batubara, A. & Darmawan, C. (2017). Revitalisasi Paradigma Konservatif Pendidikan Demokrasi pada PKn dengan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 81-84.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Husnidar, Ikhsan, M., & Rizal, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 71-82.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kurniawan, Y. (2007). *Smart Game for Kids*. Jakarta: Wahyu Media.
- Kusnandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murtiningsih, I. & Komalasari, K. (2017). Implementasi Model *Learning Together* untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(2), 98-107.
- Mustaricha, M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 368-373.
- Nurmalisa, Y. (2018). Pengaruh Interaksi Edukatif terhadap Konsep Diri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 215-219.
- Pramartasari, N., Marpaung, R. R. T., & Achmad, A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Assure terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 6(4), 13-25.
- Sari, A. W., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 72-82.
- Sumarno, S. (2016). Pengaruh Balikan (*Feedback*) Guru dalam Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik: Suatu Kajian Teoritis dan Empirik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 115-125.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryono, H. (2016). Kebijakan Hukum Penataan Kurikulum Mata Kuliah Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi guna Revolusi Karakter Mentaati Hukum bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 85-90.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- Utami, P. S. (2017). Persepsi Mahasiswa terhadap Pendidikan Moral Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 48-53.
- Yunus, M. (2020). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Prestasi Akademik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 122-130.
- Zuriah, N. (2011). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.