

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Berpikir Analitis

2.1.1.1 Definisi Kemampuan Berpikir Analitis

Menurut Endrayanto (2021:14), berpikir merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan memanfaatkan pikirannya untuk memperoleh sebuah pemikiran yang lebih bermakna. Sedangkan menurut Sawir (2021:3), berpikir merupakan suatu aktivitas mental yang disadari dengan tujuan untuk memperoleh maksud tertentu. Maksud yang ingin dicapai dari proses berpikir yaitu berupa memahami, mengambil keputusan, merencanakan, memecahkan masalah dan menilai suatu tindakan. Adapun Gilmer (1970) dalam Helmawati (2019:99) menyatakan bahwa “berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas mental yang tampak secara fisik”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu aktivitas mental dengan memanfaatkan akal budi dalam mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu agar diperoleh suatu jawaban yang sesuai dengan maksud atau tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Helmawati (2019:76), analitis merupakan suatu kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih kecil dan terstruktur sehingga mudah dimengerti. Adapun kemampuan berpikir analitis menurut Montaku (2011:17) dalam Mahendradhani (2021:69), merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menganalisis suatu permasalahan yang tersedia dengan mengaitkan beberapa informasi yang ada sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan. Sedangkan menurut Wilson (2016) dalam Septi Budi Sartika dkk. (2022:13), kemampuan berpikir analitis merupakan proses berpikir yang digunakan untuk memecah suatu materi atau data menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mempelajari hubungan antar bagian tersebut.

Menurut Andi Alim Syahri dan Nur Ahyana (2021:43–44), dalam taksonomi berpikir Benjamin S. Bloom yang sudah direvisi oleh Krathwohl dan Anderson, kemampuan berpikir analitis merupakan bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu di level C4 atau level menganalisis. Dimana pada level menganalisis (C4), peserta didik diharapkan mampu untuk Menganalisis informasi yang ada dan membagi-bagi suatu informasi kedalam bagian yang lebih kecil serta menjelaskan keterkaitan antara masing-masing fakta, prinsip atau formulasi yang sudah dipahami. Keterkaitan ini bisa berupa hubungan antara sebab dan akibat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, kemampuan berpikir analitis merupakan kemampuan dalam menguraikan suatu masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mengetahui keterkaitan antar bagian-bagian tersebut serta mampu memecahkan masalah yang tersedia dengan menggunakan langkah-langkah yang logis.

2.1.1.2 Indikator Kemampuan Berpikir Analitis

Menurut Colin Rose Malcom J. Nicholl (2002:254) dalam Sabaruddin (2019:27), kemampuan berpikir analitis dapat ditinjau dari berpikir analitis ketika melakukan pemecahan masalah. Adapun indikator kemampuan berpikir analitis menurut Bloom dalam David R. Krathwohl dan Lorin W. Anderson (2010:120), yaitu sebagai berikut:

1) Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi)

Analisis elemen merupakan kemampuan untuk menguraikan kembali masalah yang disajikan dan memecahkan elemen-elemen atau unsur-unsur yang terdapat dalam permasalahan tersebut menjadi bagian-bagian yang lebih kecil sehingga mudah dimengerti. Tujuannya adalah untuk mempermudah peserta didik dalam menentukan konsep teori yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Hal yang menjadi fokus pada indikator ini yaitu cara/sudut pandang peserta didik dalam menganalisis tiap-tiap unsurnya.

2) Analisis hubungan (identifikasi hubungan)

Analisis hubungan merupakan kemampuan yang digunakan untuk menganalisis hubungan antar unsur yang ada, baik itu bersifat kausalitas, hal yang

mempengaruhi, faktor penghambat dan lain sebagainya. Indikatornya terletak pada analisis hubungan antar unsur, hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, dan keterkaitan dengan konsep teori yang ada.

- 3) Analisis pengorganisasian prinsip-prinsip organisasi (identifikasi organisasi)
Analisis pengorganisasian prinsip-prinsip organisasi merupakan kemampuan untuk menggunakan hubungan antar unsur dan konsep teori yang sudah dirumuskan untuk mencari solusi dari permasalahan yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap ini peserta didik juga belajar untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah mereka kembangkan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik yang dipelajari.

Sun dan Hui (2012) dalam Ware dan Rohaeti (2018) mengemukakan indikator berpikir analitis yaitu sebagai berikut:

- 1) Membedakan
Membedakan merupakan proses memilah bagian-bagian yang penting dari suatu permasalahan yang disajikan.
- 2) Mengorganisasikan
Mengorganisasikan merupakan proses mengidentifikasi bagian-bagian yang relevan dari masalah sehingga diperoleh informasi yang utuh untuk menyelesaikan permasalahan.
- 3) Mengatribusikan
Mengatribusikan merupakan proses menentukan sudut pandang, tujuan atau kesimpulan dari hasil penyelesaian masalah.

Tingkat kemampuan berpikir analitis peserta didik dapat ditentukan berdasarkan beberapa kriteria sebagaimana yang dikemukakan oleh Sukardjo (2012) pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1
Kriteria Kemampuan Berpikir Analitis

Kategori	Persentase Skor
Rendah	$0\% < X \leq 33,3\%$
Sedang	$33,3\% < X \leq 66,7\%$
Tinggi	$66,7\% < X \leq 100\%$

Sumber : Sukardjo (2012) dalam Hasyim (2018)

Kemampuan berpikir analitis memiliki indikator-indikator yang harus dicapai oleh peserta didik agar mampu mengatasi suatu permasalahan berdasarkan informasi yang tersedia. Indikator kemampuan berpikir analitis yang akan digunakan yaitu menurut pendapat Bloom dalam David R. Krathwohl dan Lorin W. Anderson (2010). Hal ini dikarenakan indikator tersebut dapat digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir analitis peserta didik secara lebih intensif dalam memecahkan permasalahan ketika proses pembelajaran.

2.1.1.3 Manfaat Kemampuan Berpikir Analitis

David Krathwohl dan Lorin Anderson (2010:120), menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari berpikir analitis yaitu sebagai berikut:

- 1) Membedakan fakta dari opini (atau realitas dari khayalan)
- 2) Membedakan materi yang relevan dan yang tidak relevan
- 3) Menghubungkan ide-ide
- 4) Menangkap asumsi-asumsi yang tidak dikatakan dalam perkataan
- 5) Menemukan bukti pendukung dari suatu permasalahan
- 6) Menemukan solusi dari suatu permasalahan

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir analitis sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari agar bisa menyelesaikan berbagai permasalahan dengan memanfaatkan informasi yang tersedia.

2.1.2 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

2.1.2.1 Definisi Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Amin dan Linda (2022:131), menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn yang merupakan pendiri *The Creative Education Foundation* (CEF) *co-founder of highly*

successful New York Advertising Agency. Pada tahun 1950, Sidney Parner (*SUNY College at Buffalo*) bekerjasama dengan Alex Osborn dalam melakukan penelitian untuk menyempurnakan model ini sehingga model CPS ini juga dikenal dengan nama *The Osborn-Parner Creative Problem Solving Models*. Dimana pada awalnya model ini digunakan oleh perusahaan-perusahaan yang bertujuan agar karyawan-karyawan yang bekerja memiliki kreativitas yang tinggi dalam melaksanakan setiap tanggung jawab pekerjaannya. Namun saat ini, seiring dengan perkembangan zaman maka model ini juga diterapkan dalam dunia pendidikan yaitu digunakan sebagai model pembelajaran.

Menurut Istarani dan Ridwan (2015:136), model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan aktivitas penyelesaian suatu permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan teknik yang sistematis dan mengorganisasikan gagasan yang diperoleh secara kreatif. Pendapat lain disampaikan oleh Shoimin (2014:137-138) yang menyatakan bahwa “model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang pemusatannya pada pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah”. Adapun menurut Yanti dan Prahmana (2017) dalam Zalukhu dkk. (2022), model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan merancang cara pengerjaan yang kreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian suatu permasalahan secara kreatif dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis. Model pembelajaran CPS dapat mengembangkan proses berpikir dan kreativitas peserta didik melalui pertanyaan atau soal-soal berbentuk pemecahan masalah.

2.1.2.2 Sintak Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

Sintak merupakan urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan strategi dan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Miftahul Huda (2014:298), sintak model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*

berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh *The Osborn-Parnes Creative Problem Solving Procces* yaitu sebagai berikut:

1) *Objective Finding* (Temuan Tujuan)

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan oleh guru dan mem-*brainstorming* sejumlah tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Ini merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menganalisis suatu permasalahan, komunikasi, dan kerja sama peserta didik.

2) *Fact Finding* (Temuan Fakta)

Peserta didik mem-*brainstorming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru kemudian mengumpulkan semua perspektif yang dihasilkan dan memberi waktu kepada peserta didik untuk merefleksi fakta-fakta yang dianggap paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan. Hal ini akan membantu peserta didik untuk fokus pada fakta yang penting dan menghindari informasi yang tidak relevan.

3) *Problem Finding* (Temuan Masalah)

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah kemampuan untuk mengubah perspektif dan mendefinisikan ulang permasalahan. Dengan memperjelas permasalahan, peserta didik akan lebih dekat dengan masalah dan memiliki kesempatan untuk menemukan penyebab, dampak dan solusi dari suatu permasalahan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk semakin memperjelas permasalahan adalah cara *brainstorming*. *Brainstorming* bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang sebenarnya kita coba capai?", "Apa yang sebenarnya menjadi masalah?", dan "Apa yang kita bisa lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?". Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan ini, maka setiap peserta didik dalam suatu kelompok bisa menyampaikan pendapat terkait permasalahan yang diberikan sehingga dapat mengeksplorasi berbagai perspektif dan mendefinisikan ulang permasalahan dengan lebih jelas. Kreativitas setiap peserta didik bisa juga dilihat ketika mereka mencari berbagai informasi tambahan yang berkaitan dengan permasalahan diberbagai media seperti artikel di jurnal maupun berita

di internet. Pada langkah ini peserta didik juga diberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat dengan berbagai teknik *brainstorming* diantaranya *mind mapping*, *brainswriting* dan lain sebagainya untuk melatih tingkat kreativitas mereka.

4) *Idea finding* (Temuan ide)

Pada langkah ini, semua gagasan yang dikemukakan oleh peserta didik dikumpulkan dan ditinjau untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada. Langkah ini sangat penting dalam proses *brainstorming* karena akan memungkinkan peserta didik untuk melihat gagasan-gagasan yang dikemukakan dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi yang paling efektif. Setiap usaha yang dilakukan oleh peserta didik harus diapresiasi dengan mencatat setiap gagasan yang dikemukakan dan tidak mempedulikan seberapa relevan gagasan tersebut.

5) *Solution Finding* (Temuan Solusi)

Pada tahap ini, berbagai gagasan yang memiliki potensi terbesar selanjutnya dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan mem-*brainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya.

6) *Acceptance Finding* (Temuan Penerimaan)

Pada tahap ini, peserta didik sudah mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang berbeda. Mereka diharapkan telah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Proses *brainstorming* yang dilakukan selama tahap-tahap sebelumnya, diharapkan dapat memberikan peserta didik perspektif yang berbeda dan meningkatkan kemampuan untuk menemukan solusi yang efektif. Ini dapat membantu peserta didik untuk mengatasi masalah yang ada dengan lebih baik dan mencapai kesuksesan dalam situasi yang berbeda. Dalam pembelajaran, proses *brainstorming* dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dan kemampuan analitis pada peserta didik.

Pendapat lain mengenai sintak model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dikemukakan oleh Pepkin (2004) dalam Amin dan Linda (2022:132), yaitu sebagai berikut:

1) Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah adalah proses memberikan penjelasan dengan jelas dan rinci tentang masalah yang akan diselesaikan, sehingga peserta didik dapat memahami dan menyelesaikan masalah sesuai dengan cara yang diharapkan. Ini juga dapat membantu menghindari kesalahpahaman dan meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

2) Pengungkapan pendapat/*Brainstorming*

Pada tahap ini, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pendapat mereka tentang berbagai strategi yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah. Ini dapat membantu peserta didik untuk belajar bagaimana mengaplikasikan konsep yang telah mereka pelajari dan mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka.

3) Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, kelompok akan mengumpulkan dan mendiskusikan berbagai pendapat dan strategi untuk menentukan solusi terbaik untuk masalah yang dihadapi. Setiap anggota kelompok akan memberikan masukan dan mengevaluasi pilihan yang tersedia untuk memastikan bahwa solusi yang dipilih adalah yang paling efektif dan efisien.

4) Implementasi

Pada tahap ini, peserta didik mengevaluasi berbagai strategi yang tersedia dan memilih yang paling sesuai untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Kemudian, mereka menerapkan strategi tersebut sampai menemukan solusi yang sesuai.

Sintak atau langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sintak yang dikemukakan oleh Miftahul Huda (20014), hal ini dikarenakan sintak tersebut sejalan dengan indikator kemampuan berpikir analitis

yang hendak diteliti serta lebih menekankan pada pemecahan masalah oleh peserta didik secara kreatif selama proses pembelajaran.

2.1.2.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki karakteristik yang menjadi pembeda dengan model pembelajaran lain. Dengan memahami karakteristik dari model ini diharapkan guru dapat menggunakan model ini ketika pembelajaran dikelas khususnya pada kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah. Menurut Osborn dalam Tut Wuri Handayani dan Edy Surya (2017:9), karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu sebagai berikut.

- 1) Menempatkan peserta didik sebagai pemecah masalah dan mengajak mereka untuk menemukan fakta, menganalisis masalah, dan mencari solusi penyelesaian dari masalah yang disajikan
- 2) Melatih peserta didik untuk kreatif dalam mengemukakan gagasan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti
- 3) Guru bertugas sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, mengarahkan dan mendukung peserta didik dalam upaya pemecahan masalah secara kreatif..

Menurut Sari, Hastuti dan Asmiati (2022) dalam Zalukhu dkk. (2022), karakteristik model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang peserta didik agar mampu menyelesaikan masalah secara kreatif
- 2) Kegiatan dalam model ini berpusat pada peserta didik, namun disertai dengan bimbingan dari guru untuk membantu peserta didik dalam mengaplikasikan model ini dalam permasalahan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki beberapa karakteristik untuk bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik sebagai sasaran dari penggunaan model pembelajaran ini.

2.1.2.4 Sasaran Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) bukan hanya menekankan pada hafalan, tetapi lebih memperluas proses berpikir dan keterampilan pemecahan masalah. Menurut Tut Wuri Handayani dan Edy Surya (2017:9), terdapat beberapa sasaran dari model CPS, yaitu sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mampu menyatakan urutan dari langkah-langkah dalam pemecahan masalah
- 2) Peserta didik mampu menemukan berbagai kemungkinan strategi pemecahan masalah
- 3) Peserta didik mampu mengevaluasi dan menyeleksi berbagai kemungkinan yang ada dengan dikaitkan pada kriteria yang telah ditetapkan
- 4) Peserta didik mampu untuk memilih gagasan yang dianggap sebagai solusi yang terbaik
- 5) Peserta didik mampu mengembangkan suatu rencana yang akan diimplementasikan sebagai strategi pemecahan masalah
- 6) Peserta didik mampu mengartikulasikan bagaimana CPS dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang ataupun situasi.

2.1.2.5 Kelebihan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Setiap model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pasti memiliki kelebihan, begitupun dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Menurut Shoimin (2014:57-58), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Berpikir dan bertindak kreatif
- 2) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dengan tepat
- 5) Melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan baru
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- 7) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

- 8) Memilih fakta faktual sebagai dasar dan landasan untuk membahas pembelajaran
- 9) Pembelajaran ini melatih kreativitas, komunikasi dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Miftahul Huda (2014:320), mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu sebagai berikut:

- 1) Melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa model CPS memiliki banyak kelebihan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana model CPS ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan cara-cara yang kreatif agar memperoleh solusi yang paling tepat dari beberapa solusi yang dikemukakan.

2.1.2.6 Kekurangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) tidak terlepas dari kekurangan. Menurut Shoimin (2014: 57-58), model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

- 1) Memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain
- 2) Sulit mencari masalah yang benar-benar aktual dan bisa diterapkan dalam model ini
- 3) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik merupakan tantangan bagi guru
- 4) Mengubah kebiasaan belajar merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik.

5) Beberapa materi tidak cocok menggunakan model pembelajaran CPS ini.

Menurut Miftahul Huda (2014:320), kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain
- 2) Model CPS tidak terlalu cocok diterapkan untuk peserta didik taman kanak-kanan atau kelas-kelas awal sekolah dasar
- 3) Mengubah kebiasaan belajar peserta didik dari yang hanya mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar yang banyak berpikir untuk memecahkan permasalahan merupakan tantangan.

Dari pendapat diatas, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran CPS ini memiliki beberapa kekurangan yang bisa dijadikan sebagai pertimbangan oleh guru ketika akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Media *Articulate Storyline*

2.1.3.1 Definisi Media *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif dan inovatif yang bisa digunakan pada pembelajaran abad 21. Menurut Risma Agustina dkk. (2022), *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak (*software*) atau aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan cara yang mudah dan dapat di operasikan melalui perangkat *smartphone* maupun laptop. Konten yang bisa dibuat dalam *Articulate Storyline* ini berupa gambar, video, audio, grafik, animasi, teks dan lain sebagainya. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari konsep materi yang sedang dipelajari serta lebih mudah dalam menganalisis suatu permasalahan karena tampilannya yang menarik. Sedangkan menurut Dewi dkk. (2021:51), *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi dengan cara yang mudah dan memiliki fitur-fitur seperti *character*, *picture*, *movie*, *timeline* dan lain sebagainya.

Adapun logo dan tampilan dari media *articulate storyline* yaitu terdapat pada gambar 2.1 dan gambar 2.2 berikut ini.



Gambar 2.1

Logo Articulate Storyline



Gambar 2.2

Tampilan Fitur Articulate Storyline

2.1.3.2 Kelebihan Media Articulate Storyline

Menurut Dewi dkk. (2021:51), kelebihan media pembelajaran *Articulate Storyline* yaitu sebagai berikut:

- 1) Fiturnya memiliki kemiripan dengan Microsoft powerpoint sehingga mudah digunakan bagi pemula
- 2) Mendukung pembelajaran berbasis *game* karena bersifat interaktif
- 3) Konten *Articulate Storyline* bisa berupa gabungan gambar, video, audio, grafik, animasi, dan teks
- 4) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui desktop, *web browser*, *smartphone* android

- 5) Ukuran file hasil publikasi relative kecil sehingga ringan jika digunakan di *smartphone*.

2.1.3.3 Kekurangan Media *Articulate Storyline*

Menurut Dewi dkk. (2021:51), Kekurangan media *Articulate Storyline* yaitu sebagai berikut:

- 1) Tampilan media jika dioperasikan menggunakan *smartphone* tidak benar-benar *full screen*
- 2) Jika menggunakan *backsound* dalam media maka *backsound* hanya akan berjalan pada *slide* tempat media ditambahkan. Namun jika ingin menjalankan *backsound* sepanjang media, bisa dengan menerapkan *script* tertentu.

2.1.4 Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky

Teori yang mendukung terhadap realisasi penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan kemampuan berpikir analitis yaitu teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky. Lev Vygotsky mengembangkan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pada cara belajar *assisted-discovery*, yang berarti bahwa belajar dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisik. Penemuan atau *discovery* dalam belajar dianggap lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial dan budaya seseorang. Inti dari konstruktivisme Vygotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal, dengan penekanan pada lingkungan sosial dalam proses belajar.

Konsep penting dalam teori Vygotsky menurut Slavin (1997) dalam Muhammad Arsyad (2021:39–40), yaitu *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*. *Zone of Proximal Development* (ZPD) merupakan rentang antara tingkat perkembangan sesungguhnya (kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain) dan tingkat perkembangan potensial (kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan bantuan orang lain atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu). Sedangkan *Scaffolding* merupakan pemberian dukungan yang sesuai dengan kebutuhan pelajar saat belajar, dengan tujuan untuk membantu pelajar mencapai kompetensi yang

diharapkan. Cara ini meliputi pemberian bantuan yang sesuai dengan tahap perkembangan pelajar, dan kemudian mengurangi bantuan secara bertahap seiring dengan perkembangan kompetensi pelajar. *Scaffolding* merupakan bantuan yang diberikan kepada pelajar untuk belajar dalam memecahkan masalah.

Teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky memiliki asumsi bahwa peserta didik bisa belajar membangun interpretasi diri terhadap dunia nyata melalui pengalaman-pengalaman baru dan interaksi sosial. Setiap peserta didik dihargai dan diakui sebagai individu yang unik dengan kemampuan dan tingkat intelektual yang berbeda-beda. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan intelektual, peserta didik diberikan permasalahan yang membuat mereka kebingungan dan nantinya mereka akan bertanya kepada teman yang memiliki intelektual yang lebih tinggi melalui kegiatan diskusi. Setiap peserta didik harus diberikan motivasi untuk menemukan berbagai hal yang dapat disintesis secara terpadu ketika proses pembelajaran terutama pada pembelajaran berbasis penyelesaian masalah. Teori belajar konstruktivisme sosial juga menekankan agar guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai fasilitator yang akan membantu peserta didik dalam menyelesaikan setiap permasalahan. Pada pembelajaran konstruktivisme sosial peserta didik diharapkan mampu bekerja sama dan bersaing secara sehat dengan peserta didik lainnya.

Teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky mendukung model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), karena pada model ini guru tidak hanya memberikan materi saja tetapi memusatkan peserta didik pada keterampilan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara kreatif. Pada model pembelajaran CPS ini juga, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengeksplorasi dan menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan informasi baru. Hal ini diharapkan akan membantu peserta didik untuk bisa menganalisis berbagai permasalahan secara efektif dan mampu menyelesaikan masalah tersebut secara kreatif sehingga kemampuan berpikir analitis peserta didik akan meningkat terutama ketika menyelesaikan suatu permasalahan. Untuk mendukung terealisasinya model

pembelajaran CPS ini maka guru bisa menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif berupa media *articulate storyline* agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.2

Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Sri Satriani dan Wahyuddin (2018)	Implementasi Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa: Implementasi model pembelajaran CPS dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa yang dilihat dari peningkatan nilai kemampuan pemecahan dari 63,03 (kategori cukup) menjadi 77,72 (kategori tinggi). Penerapan pembelajaran (CPS) efektif dengan indikator pelaksanaan pembelajaran meningkat dari kategori baik menjadi kategori sangat baik; keaktifan mahasiswa meningkat dari kategori aktif menjadi kategori sangat aktif; dan respon mahasiswa berada pada kategori sangat positif. (2) Implementasi Model Pembelajaran (CPS) dapat dilakukan dengan lima tahapan yaitu klarifikasi permasalahan; pengungkapan gagasan; evaluasi; dan implementasi.
2.	Dewi Sani Zalukhu1, Amin Otoni Harefa, dan Netti Kariani	Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Dengan Menggunakan Model	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> berada pada kategori cukup. Hal ini dapat di lihat pada kemampuan berpikir kritis peserta didik pada saat melakukan observasi

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Mendrofa (2021)	Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	awal sebesar 54,2% berada pada kualifikasi cukup, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model <i>creative problem solving</i> rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan sebesar 57,3% berada pada kualifikasi cukup. Hal ini dapat ditunjukkan dari kemampuan berpikir kritis peserta didik per indikator, pada tahap interpretasi rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik sebesar 35,04, tahap analisis peserta didik sebesar 69,52, tahap evaluasi peserta didik sebesar 66,01, dan tahap inferensi peserta didik sebesar 58,28.
3.	Annisa Istiqomah (2018)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) dalam Meningkatkan Kemampuan Analitis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,752 berada dalam kategori tinggi dan N-Gain kelas kontrol sebesar 0,508 berada dalam kategori sedang. Hasil uji hipotesis pada taraf signifikan 5% atau 0,05 diperoleh thitung sebesar 0,000. Maka model pembelajaran CPS berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis.
4.	Filia Rani Artanti, Dwiyono Hari Utomo, Alfi Sahrina (2021)	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Lembar Kegiatan Peserta didik (LKS) terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Gondanglegi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir analitis peserta didik pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model <i>Discovery Learning</i> memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi (82,00) dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional (75,59). Hasil analisis uji-T mendapatkan nilai signifikansi 0,003 atau <0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa (H0) ditolak dan (H1) diterima, sehingga model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantuan lembar kegiatan peserta

No.	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			didik (LKS) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Gondanglegi.
5.	Deni sapitri dan Alwen Bentri (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Dian Andalas Padang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> layak untuk digunakan. Dimana aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,4 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media menempati golongan “sangat otentik” berata-rata validator I sebanyak 4.57 dan rata-rata validator II sebesar 4,71, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,75. Sehingga ditetapkan sebetulnya produk perantara pembelajaran memadai dipakai dalam prosedur pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan, peneliti menemukan bahwa persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran dan desain penelitian yang sama yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dan desain penelitian quasi eksperimen. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada subyek penelitian, penggunaan media pembelajaran berupa *articulate storyline*, dan kemampuan berpikir analitis sebagai variabel terikat.

2.3 Kerangka Pemikiran

Fakhry Zamzam dan Firdaus (2018:76), menyatakan bahwa, “kerangka pemikiran merupakan proses memilih aspek-aspek dalam tinjauan teori yang berhubungan dengan masalah penelitian. Kerangka pemikiran dibuat dalam bentuk bagan yang merupakan suatu rangkaian konsep dasar secara sistematis yang menggambarkan variabel dan hubungan antar variabel”. Kerangka pemikiran diperlukan untuk menunjukkan keterkaitan antar variabel-variabel yang digunakan

dalam penelitian dengan suatu *grand theory* yang dapat membantu menegaskan keterkaitan tersebut.

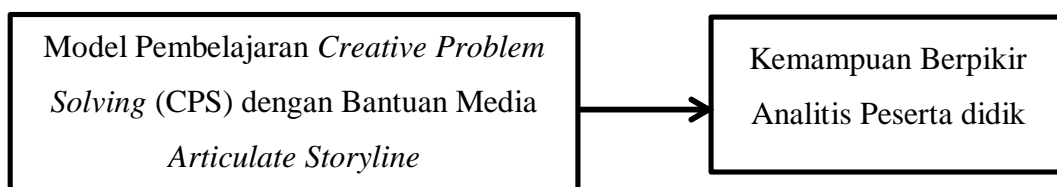
Perkembangan digitalisasi yang sangat pesat pada pembelajaran abad 21 telah membawa perubahan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan terjadinya perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan kurikulum, media dan teknologi. Dalam pembelajaran abad 21, peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah secara kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama. Namun berbeda dengan kenyataan di lapangan, salah satunya di SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya khususnya kelas X IPS. Dimana tingkat kemampuan berpikir analitis peserta didik masih rendah dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru. Selain itu, kemandirian dan kemampuan kerjasama peserta didik dalam proses pembelajaran dinilai masih kurang serta peserta didik masih menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Padahal pada pembelajaran abad 21 ini teknologi semakin canggih sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai materi pelajaran dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone*.

Kemampuan berpikir analitis peserta didik bisa dikembangkan dan dilatih salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), yang menjadi pusat pembelajaran adalah peserta didik (*student centered*) sehingga dianggap mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Model CPS bisa digunakan pada peserta didik dengan kemampuan intelektual yang beragam serta dalam prosesnya tidak hanya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman dan penerapan sebuah informasi saja, melainkan juga melatih keterampilan peserta didik untuk dapat menganalisis suatu masalah dan mencari solusi penyelesaian dari masalah yang diberikan secara kreatif. Penjelasan tersebut sesuai dengan *grand theory* yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky.

Teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky memiliki asumsi bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik dituntut untuk

aktif selama proses pembelajaran. Menurut teori ini, peserta didik memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan intelektual, peserta didik harus diberikan permasalahan yang membuat mereka kebingungan dan mendorong mereka untuk bertanya kepada teman yang lebih mampu sehingga terjadi kegiatan interaksi dan diskusi. Dengan adanya kegiatan diskusi, maka peserta didik diharapkan bisa untuk mengkombinasikan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru agar peserta didik bisa menemukan sendiri solusi terbaik dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran konstruktivisme sosial juga memiliki asumsi bahwa guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa media *Articulate Storyline* yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk menganalisis suatu permasalahan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajan *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi diduga memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik. Sehingga hubungan antara variabel tersebut dapat digambarkan kedalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.3

Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi kajian teori dan kerangka pemikiran diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir analitis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan

bantuan media *Articulate Storyline* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.

- 2) Terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir analitis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
- 3) Terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir analitis peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media *Articulate Storyline* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.