

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

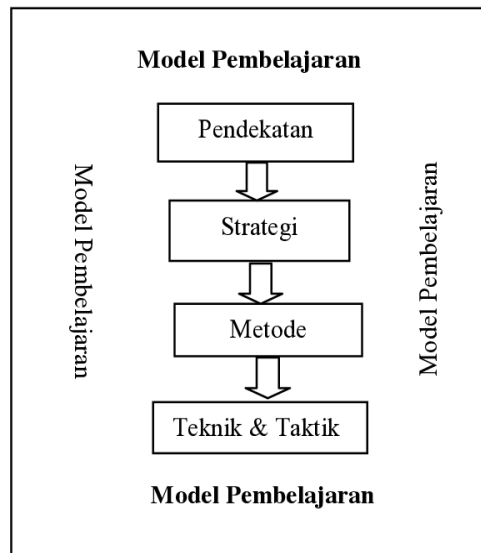
Pembelajaran diartikan sebagai upaya mempengaruhi perasaan, intelektual, dan spiritual dalam diri seseorang untuk belajar sesuai dengan keinginannya sendiri (Diansyah, 2018). Selanjutnya, pembelajaran dalam artian khusus adalah proses belajar yang dibangun guru dalam meningkatkan segala potensi dan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, seperti kemampuan berpikir, kreativitas, mengkonstruksi pengetahuan, pemecahan masalah, hingga penguasaan materi pembelajaran (Angga et al., 2022). Hal ini diperkuat dengan pendapat Fitriyani (2019) bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang edukatif untuk membuat siswa belajar secara aktif dan mampu mengubah perilakunya melalui pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan di Abad 21.

Abad 21 telah berlangsung selama dua dekade yang dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*). Hal ini sejalan dengan pendapat Rachmantika (2019) bahwa kehidupan saat ini telah berbasis pengetahuan, terutama di bidang pendidikan (*education*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat (*social empowering*), ekonomi (*economic*), dan industri (*industry*). Masyarakat Indonesia dalam menghadapi Abad 21 harus dapat mengimbangi tuntutan dan tantangan zaman sehingga kehidupan bisa berkembang, salah satunya upaya yaitu pengembangan pendidikan. Etistika (2016) Pendidikan karakter merupakan salah satunya yang diperlukan dalam mengimbangi tantangan Abad 21 ini, melalui pembelajaran yang mana pembelajaran Abad 21 bercirikan pengintegrasian antara kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan terhadap teknologi dari siswa. Selain itu, pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai-nilai moral kepada warga sekolah yang mencakup pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai moral

tersebut pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Harefa et al., 2022). Model Pembelajaran merupakan proses dalam memfasilitasi siswa atau peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Musyadad et al., 2019). Melakukan kegiatan pembelajaran antara guru dengan peserta didik tentunya memerlukan model pembelajaran dengan tujuan agar guru dan peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Guru sebagai penyampai informasi berupa materi pembelajaran yang harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, agar mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Magdalena et al., (2021) mengatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran memiliki bagan yaitu: a) *syntax* atau urutan langkah-langkah pembelajaran, b) *system social*, c) prinsip reaksi, d) sistem pendukung, dan e) dampak (Studi et al., 2023). Gambaran dari sebuah model pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Model Pembelajaran
(Sumber: Sudrajat 2008)

Model pembelajaran sering dimaknai sebagai strategi pembelajaran, namun sebenarnya model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas (Harefa et al., 2022). Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan fungsi sebagai pedoman perancang pembelajaran para guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar.

2.1.1.1 Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman dalam perancangan serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran, maka dari itu model pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh materi dan kompetensi yang akan dicapai di kelas. Mirdad (2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki tujuan tertentu;
- b. Dapat menjadi pedoman yang digunakan untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas;
- c. Memiliki bagian-bagian yang merupakan pedoman praktis apabila guru akan mengimplementasikan suatu model pembelajaran di kelas, dan;

- d. Model pembelajaran harus memiliki dampak bagi kegiatan pembelajaran khususnya bagi hasil belajar baik hasil belajar yang dapat diukur atau hasil belajar jangka panjang.
- e. Membuat persiapan mengajar dengan melihat pedoman model pembelajaran yang telah dipilih.

2.1.1.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada suatu strategi, metode, atau prosedur pembelajaran (Reksiana, 2018). Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran:

- a. Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik;
- b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
- c. Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, dan;
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Ciri dari suatu model pembelajaran yang baik diantaranya yaitu adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan keratif yang akan membuat mereka mengalami pengembangan diri. Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

2.1.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *problem based learning* diartikan sebagai pembelajaran berbasis masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan belajar untuk menghasilkan suatu produk (Anugraheni, 2018). Keterlibatan peserta didik dimulai dari kegiatan merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada proses pembelajaran jangka panjang, peserta didik terlibat secara langsung dengan berbagai isu dan persoalan nyata, bersifat *interdisipliner*, dan melibatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan (*student*

centered). Esti (2020) mengatakan *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran berdasarkan masalah *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. Pemecahan masalah didefinisikan sebagai proses atau upaya untuk mendapatkan suatu penyelesaian tugas atau situasi yang benar-benar nyata sebagai masalah dengan menggunakan aturan-aturan yang sudah diketahui. Menurut Glazer, mengemukakan *problem based learning* merupakan suatu strategi pengajaran dimana peserta didik secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata (Musyadad *et al.*, 2019)

Model pembelajaran ini bertujuan mendorong peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan pengetahuan yang akan dipelajarinya. Permasalahan yang diajukan pada model *problem based learning* bukanlah permasalahan biasa. Permasalahan dalam *problem based learning* menuntut penjelasan atas sebuah fenomena. Fokusnya adalah bagaimana peserta didik mendefinisikan isu pembelajaran dan selanjutnya mencairkan alternatif-alternatif penyelesaian (Ariyani *et al.*, 2021).

Pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini akan menantang peserta didik untuk belajar, bekerja secara kooperatif di dalam suatu kelompok untuk memecahkan setiap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Model pembelajaran ini menjadikan peserta didik lebih berpikir kritis, analitis, dan menemukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber. Selain itu juga peserta didik menggunakan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya untuk memecahkan permasalahan yang diarahkan oleh guru sebagai fasilitator yang menghubungkan permasalahan nyata dengan kurikulum yang ada. Namun,

peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengetahui dan mempelajari tentang apa yang ingin diketahuinya secara luas melalui sumber yang tersedia. Syamsinar et al., (2023) mengatakan setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model *problem based learning* juga memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu dicermati untuk keberhasilan penggunaannya.

a. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Berikut ini merupakan beberapa kelebihan atau keuntungan dalam menggunakan model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran di kelas:

- 1) Pendekatan *student centre*;
- 2) Peserta didik lebih senang dan merasa puas;
- 3) Peserta didik lebih memahami materi dan mengembangkan keterampilan seumur hidup;
- 4) Guru lebih memperhatikan kelas;
- 5) Pembelajaran di kelas tinggi bisa komperhensif;
- 6) Memiliki waktu lebih untuk belajar dan meningkatkan *disipliner*, dan;
- 7) Menghubungkan dengan dunia nyata dan memungkinkan untuk melakukan inovasi.

b. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Disamping kelebihan diatas, *problem based learning* juga memiliki kelemahan diantaranya:

- 1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan model pembelajaran melalui *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Pembelajaran berdasarkan masalah *problem based learning* diyakini pula dapat menumbuh kembangkan kemampuan kritisitas peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok karena hampir di setiap langkah menuntut adanya keaktifan peserta didik (Putra, 2023)

Karakteristik *problem based learning* banyak sekali dikemukakan oleh para ahli, termasuk oleh sang pelopornya sendiri Howard Barrows. Banyak pendapat tersebut karena pada operasionalnya dilakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap metode ini. Wardana (2019) menggambarkan tiga karakteristik yang terdapat dalam model pembelajaran *problem based learning* yakni sebagai berikut:

- a. Proses belajar diawali dengan masalah dan fokus pembelajarannya ialah memecahkan masalah.
- b. Peserta didik bertanggungjawab untuk menyusun strategi agar menemukan solusi untuk memecahkan masalah.
- c. Guru memberi dukungan dan membimbing peserta didik dalam proses pemecahan masalah.

Karakteristik *problem based learning* ini penting dan menuntut sebuah keterampilan dan pertimbangan yang profesional untuk memastikan suksesnya pembelajaran. Selain karakteristik, model pembelajaran *problem based learning* membedakan peran guru dan peserta didik, peran tersebut dapat digambarkan dalam Tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2. 1 Peran Guru dan Peserta Didik dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Guru Sebagai Pelatih	Peserta Didik Sebagai <i>Problem Solver</i>	Masalah Sebagai Motivasi
1. Bertanya mengenai pemikiran peserta didik 2. Memonitor pembelajaran 3. Menantang dan memancing peserta didik untuk berfikir 4. Menjaga dan mengawasi agar semua	1. Menjadi peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran 2. Ikut terlibat langsung dalam pembelajaran	1. Masalah harus menarik untuk dipecahkan 2. Menyediakan kebutuhan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

<p>peserta didik ikut terlibat dalam pembelajaran</p> <p>5. Mengatur dinamika setiap kelompok</p> <p>6. Menjaga keberlangsungan proses pembelajaran dari awal sampai akhir.</p>	<p>3. Membangun jalannya pembelajaran</p>	
---	---	--

(Sumber: Musfiqon 2015)

Pelaksanaan proses pembelajaran, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran menggunakan model *problem based learning*. Menurut Muhammadi (2020) terdapat 5 langkah dalam penerapan *problem based learning* yaitu:

a. Fase 1, Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Pada fase pertama, guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran, kemudian menjelaskan logistik yang dibutuhkan, setelah itu memberikan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pemecahan masalah.

b. Fase 2, Mengorganisir Peserta Didik untuk Belajar

Pada fase kedua, guru membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasi tugas apa saja yang berhubungan dengan masalah tersebut.

c. Fase 3, Membimbing Pengalaman Individual Kelompok

Pada fase ketiga, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi atau fakta yang berhubungan dengan masalah, lalu melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan mencari solusi untuk memecahkan masalah.

d. Fase 4, Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada fase keempat, guru membantu peserta didik untuk menyiapkan sebuah karya seperti laporan yang berisi solusi atau hasil pemecahan masalah.

e. Fase 5, Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Pada fase terakhir, guru membantu dan membimbing peserta didik

untuk melakukan evaluasi terhadap penyelidikan yang telah mereka lakukan. Disini guru berperan untuk meluruskan jawaban atas permasalahan yang telah diberikan agar pemahaman peserta didik tetap sejalan dengan materi pelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi yang terjalin didalam kelas tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan media atau sarana penyampaian pesan. Media pembelajaran merupakan sarana yang menunjang proses pembelajaran. Adanya media tersebut dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, pemanfaatannya dapat mempengaruhi efektif dan efisien proses pembelajaran yang membuat suasana belajar menjadi kondusif (Husna, 2022). Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Nurdyansyah (2019:47) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik yang berdampak pada meningkatnya rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian informasi untuk mengefektifkan dan memperlancar interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien (Sitepu, 2021).

- a) Memberikan pengalaman belajar dan memperjelas penyajian terhadap peserta didik dengan cara berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b) Menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam bidang teknologi khususnya di bidang pendidikan demi menciptakan generasi yang lebih unggul.

- c) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan dan berkesan terhadap peserta didik hal ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.
- d) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang menimbulkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.
- e) Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar tidak bosan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja yang diinginkan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan motivasi belajar peserta didik.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan (guru) atau informasi dari sumber pesan diteruskan kepada penerima (peserta didik) dan media pembelajaran adalah sarana fisik atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar ke peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Rossa (2021) antara lain:

- a) Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
- b) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya *tape recorder* dan radio.
- c) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dan sebagainya.
- d) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai jenis bentuk dengan kelebihan masing-masing, dalam

penerapan media seorang guru harus menyesuaikan dengan isi materi, kebutuhan peserta didik, serta pertimbangan segi dana dan kerumitan saat menggunakan.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kegunaan yang dapat mengatasi berbagai hambatan seperti hambatan dalam berkomunikasi dan keterbatasan di ruang kelas. Perubahan yang berkembang di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mampu memberikan manfaat yang begitu banyak bagi dunia pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun penggunaan media itu sendiri (Amri, 2021). Awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yakni sebagai sarana yang memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajarnya dan memperjelas juga mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat para siswa lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang akan dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat sangat bermanfaat saat digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran. Namun seiring berjalannya waktu, jenis media pembelajaran menjadi lebih beragam dan fungsinya pun menjadi lebih luas

Nurdyansyah (2019:64) menjelaskan lebih rinci mengenai fungsi dari media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran.
- b) Meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- c) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- d) Membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan dunia nyata.
- e) Mengatasi modalitas peserta didik yang beragam.
- f) Mengefektifkan proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- g) Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tercapainya tujuan belajar.

Dari berbagai fungsi media pembelajaran, pada dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran ini ialah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan komunikasi yang baik dan efektif hanya bisa terjadi apabila menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran sesungguhnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi pelajaran tuntas tersampaikan dan peserta didik memahami dengan mudah materi pelajaran yang disampaikan.

2.1.2.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran Interaktif merupakan salah satu system penyimpanan dalam pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk video, rekaman dengan mengendalikan komputer atau laptop dan perangkat *mobile* seperti *smartphone* kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respon yang aktif dan membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu kunci utama dalam pembaharuan serta pengembangan proses pembelajaran. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi (A. D. Putra & Salsabila, 2021). Pendapat lain menurut Arindiono & Ramadhani (2013) dalam Renaldy Jovanda media pembelajaran interaktif merupakan integrasi dari media digital termasuk kombinasi elektronik teks, grafik, movie, image, dan sound kedalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan tertentu. Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang melibatkan *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke peserta didik dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Musyadad et al., 2019).

Ibrahim (2021) Menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi-

materi pelajaran yang bersifat abstrak atau mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada peserta didik akibat saling memberikan aksi dan reaksi antara satu dengan yang lainnya. Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik dan pada penggunaannya terjadi interaksi antara peserta didik dengan media. Media pembelajaran interaktif juga dapat mengkondisikan peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan media pembelajaran berupa perpaduan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

2.1.2.5 Komponen Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir (2019) media pembelajaran interaktif atau multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif yang tergabung menjadi satu media. Berikut penjelasan mengenai komponen multimedia atau media pembelajaran interaktif:

a) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

b) Grafik

Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).

c) Gambar (*Images* atau visual diam)

Gambar adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.

d) Video (visual gerak)

Video pada dasarnya merupakan media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi langsung, menarik dan efektif.

e) Animasi

Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, gambar, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layer.

f) Audio (suara)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat, dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

g) Interaktivitas

Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan PCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Aspek interaktif dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan.

Dipertegas oleh Wibawanto (2019) dalam sebuah media pembelajaran interaktif terdapat beberapa elemen. Secara umum elemen yang terdapat pada pembelajaran interaktif antara lain:

- a) Antarmuka (user interface) meliputi: tombol navigasi, teks, dan elemen grafis di luar konten.
- b) Konten, merupakan materi utama dalam media pembelajaran.
- c) Audio
- d) Video/Animasi.

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran interaktif terdiri atas beberapa komponen yang tergabung yaitu berupa teks, suara, grafik, animasi, dan yang dikemas menjadi satu kesatuan dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran karena sangat bermanfaat untuk membuat proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan.

2.1.2.6 Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Munir (2018) dalam bukunya Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (2008) menjelaskan pembelajaran yang dilengkapi dengan media termasuk didalamnya media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
- 2) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba).
- 3) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didik pun mudah memahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
- 4) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- 5) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- 6) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*play-back*). Misalnya menggunakan rekaman video, *compact disk* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi.
- 7) Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu obyek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- 8) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung.
- 9) Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif), meningkatkan keterampilan (psikomotor).
- 10) Peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.

11) Menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

Berdasarkan uraian di atas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) guru akan sangat terbantu oleh keunggulan-keunggulan dari media pembelajaran interaktif dan peserta didik menjadi semangat dalam belajar dikarenakan proses pembelajarannya tidak monoton dan membosankan.

2.1.3 *Articulate Storyline*

2.1.3.1 *Pengertian Articulate Storyline*

Aplikasi *articulate storyline 3* merupakan multimedia *authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (*html5*) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone* (Husna, 2022).

Menurut Sudarwanto (2021) “*articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak *e-learning* yg difungsikan menjadi alat penghasil konten pembelajaran yang interaktif menggunakan *tools* dan tampilannya seperti menggunakan *power point*”. Hal tadi memungkinkan pengajar atau guru yang awam terhadap teknologi dapat dengan mudah menciptakan media pembelajaran interaktif. *Articulate storyline* dapat membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan *scene* dan *slide* yang dikombinasi menggunakan dukungan menu teks, gambar, animasi, video, audio, sampai kuis (Sa’adah, 2022).

Articulate storyline merupakan software buatan *Global Incorporation* yang didirikan oleh Adam Schwatz sekaligus direktur utama dan ketua eksekutif perusahaan tersebut. *Articulate storyline* bisa digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif, *output* yang dihasilkan dari *articulate storyline* ini beragam, mulai dari untuk pengguna *IOS*, *android*, dan PC. *Articulate storyline* menurut Purnama dan Asto (2018) adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate storyline* cocok digunakan sebagai

media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash*.

Pendapat lain mengenai *articulate storyline* merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan *template* yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan *template* yang telah disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera pembuat (Husna, 2022). Rohmah (2020) mengungkapkan bahwa ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dan disiapkan untuk melakukan penginstalan aplikasi *articulate storyline* pada PC (*Personal Computer*) yaitu:

Perangkat keras yang terdiri:

- 1) *CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)*;
- 2) Memori minimal 2 GB;
- 3) *Available disk space* minimal 1 GB;
- 4) *Display 1280×720 screen resolution or higher*;
- 5) Kartu multimedia, pelantang, kamera web untuk merekam suara dan video.

Perangkat lunak yang terdiri:

- a) Operasi sistem *windows* 7, 8, atau 10 (32-bit atau 64-bit);
- b) *Mac OS*×10.6.8;
- c) *Netframework* minimal versi 4.5.2;
- d) Visual++;
- e) *Adobe Flash Player* minimal versi 10.3.

Smart Menurut Yahya, dkk (2020: 79) menyatakan bahwa *articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau *script* dalam pembuatannya;
- b) Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu trigger sehingga dapat memudahkan pengguna dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif;
- c) *Brainware* sederhana;

- d) Memudahkan pengguna untuk *publish* secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk HTML5, CD, *word processing*, *laman personal* dan LMS.

Berdasarkan uraian di atas *articulate storyline* merupakan suatu aplikasi yang dapat di instal pada laptop dengan sistem *Windows* maupun *MacOS*, aplikasi *articulate storyline* dapat dipakai dalam dunia pendidikan yang salah satu fungsinya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan berbagai jenis media yaitu teks, gambar, video, animasi, navigasi, grafik dan audio yang terintegrasi menjadi satu kesatuan.

Peserta didik bisa memakai dan berinteraksi secara eksklusif dengan materi yang sedang dipelajari. Media *articulate storyline* dipublikasikan melalui web, sehingga peserta didik tidak memerlukan ruang penyimpanan yang banyak di ponselnya. Media interaktif *articulate storyline* merupakan salah satu media pembelajaran yang sengaja dibuat untuk mengemas sebuah pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif *articulate storyline* menjadi media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan sebagai akibatnya peserta didik akan terlibat aktif pada proses pembelajaran.

2.1.3.2 Kelebihan *Articulate Storyline*

Safira *et al.* (2021) menjelaskan bahwa *articulate storyline* memiliki keunggulan yaitu terdapat berbagai macam menu seperti tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol tanya untuk melihat penjelasan materi lebih dalam, dan tombol navigasi berupa *next*, *back* dan *submit* yang selalu berada di bagian bawah layar dan tersedia secara otomatis di dalam media. Selain itu program *articulate storyline* juga memiliki keunggulan sebagai *template* yang dapat dipublikasikan secara *offline* maupun *online*, yang membantu pengguna memformatnya ke dalam bentuk web, CD, pengolah kata (*word processing*), dan *learning management system* (LMS). Media interaktif *articulate storyline* yang dipublikasikan kedalam web juga memudahkan peserta didik untuk mengakses media tersebut secara online dimanapun dan

kapanpun yang membantu dalam proses pembelajaran *daring*.

Kelebihan media interaktif *articulate storyline* juga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif, dan juga Kritis. *Articulate storyline* ini memiliki fitur-fitur yang menarik seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan fitur lainnya yang mudah untuk digunakan. Media interaktif *articulate storyline* ini mendukung fitur seperti *flash* untuk membuat animasi, tetapi memiliki interface yang sederhana seperti *power point*. Fitur lengkap dari *articulate storyline* seperti *flash* dan *interface power point* yang sederhana ini membuat *articulate storyline* dapat digunakan sebagai multimedia interaktif.

Media ini juga menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif, khususnya untuk pembuatan soal latihan dan soal ulangan. Sesuai dengan pernyataan Yilmaz & Erol (2019) *articulate storyline* menawarkan fungsi permainan (*gamification*), dapat memuat banyak media (multimedia), terintegrasi dengan lingkungan pembelajaran yang interaktif, ramah perangkat, dapat memilih penggunaan media, pengguna dapat mengontrol semua media akses, memiliki fungsi stimulasi, dapat mengatur kuis sesuai keinginan, serta dapat digunakan untuk *synchronus learning* dan *blended learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *articulate storyline* ini memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tampilan *interface* mirip dengan *power point*;
- 2) Tersedia fitur yang mendukung untuk membuat animasi;
- 3) Mendukung tampilan dalam bentuk teks, gambar, video dan suara;
- 4) Dapat dipublikasikan dalam bentuk *online* maupun *offline*;
- 5) Format yang dipublikasikan dalam bentuk *web*, CD, pengolah kata *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*;
- 6) Ramah perangkat; dapat digunakan dalam *synchronus learning* dan *blended learning*;
- 7) Tersedia fungsi *gamification* atau kuis, dan;
- 8) Terintegrasi dalam pembelajaran interaktif.

2.1.3.4 Kekurangan *Articulate Storyline*

Menurut Damanik *et al.* (2022), “kekurangan dari aplikasi *articulate storyline* adalah biaya pengoperasian perangkat lunak itu sendiri”. Biaya yang dikeluarkan untuk lisensi aplikasi ini cukup mahal jika dilihat pada situs resmi *articulate storyline*. Penggunaan aplikasi *articulate storyline* perlu disesuaikan pada jenis perangkat dan jaringan internet yang dimiliki, serta dalam penggunaan video tidak dapat terlalu banyak karena dapat mempengaruhi ketepatan tombol aplikasi (Cahyanti, 2021).

Selain itu, menambahkan *articulate storyline* tidak dapat menampilkan gambar dalam layar penuh (*full screen*) karena perangkat ini memiliki garis bingkai, dan guru tidak dapat memberikan komentar di dalam media atau kegiatan *sinkronus* dalam media tersebut.

2.1.3.5 Manfaat *Articulate Storyline*

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yaitu, sama halnya dengan manfaat *microsoft power point* yang memiliki kelebihan untuk menghasilkan presentasi atau penyampaian materi dengan desain yang menarik sehingga lebih kritis dan komprehensif. Selain itu *articulate storyline* juga memiliki beberapa fitur seperti halnya, *timeline, movie, picture*, dan masih banyak lagi yang tentunya mudah untuk diaplikasikan. Selain itu *articulate storyline* juga memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya:

- a) Dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum.
- b) Dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti *power point*, flash, video dan sebagainya.
- c) Bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*.
- d) Terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa meng-*import* dari file yang berada diluar.
- e) Memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yaitu, sama halnya dengan manfaat *microsoft power point* yang memiliki kelebihan untuk menghasilkan presentasi atau penyampaian materi dengan desain yang menarik sehingga lebih kritis dan komperatif. Selain itu *articulate storyline* juga memiliki beberapa fitur seperti halnya, *timeline, movie, picture*, dan masih banyak lagi yang tentunya mudah untuk diaplikasikan.

2.1.3.6 Langkah-Langkah Pembuatan Media Interaktif *Articulate Storyline*

Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *articulate storyline*, yang harus kita persiapkan terlebih dahulu adalah perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan kita sajikan, di antaranya adalah:

- a) Buku sumber materi pembelajaran, silabus dan RPP.
- b) *Software articulate storyline*.
- c) Pendukung yang lain bisa berupa gambar, video, musik dan sebagainya).

Setelah semuanya disiapkan, selanjutnya adalah menginstal *software articulate storyline*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengklik kanan pada *start menu*.
- b) Kemudian mengklik *explore* maka muncul jendela *start menu* dan mencari *software articulate storyline*.
- c) Setelah ditemukan *icon articulate storyline* mengklik dua kali pada *setup articulate storyline*.
- d) Setelah muncul jendela *install articulate storyline*, kemudian mengklik *next*.
- e) Kemudian muncul slide bar dan mengklik *I accept the terms of license agreement*.
- f) Kemudian muncul daftar *Articulate Presenter, Engage, Quizmaker* dan vidio *encoder*, kemudian klik *next*.
- g) Setelah selesai muncul *slide bar install shield wizard articulate*, kemudian mengklik *install*.
- h) Kemudian muncul *installshield wizard articulate*, menunggu sampai

install selesai, setelah selesai klik *Finish*.

- i) Setelah selesai *diinstall*, sebelum digunakan maka memasukkan *creak articulate* dan multimedia *articulate storyline* siap untuk digunakan.

Setelah *terinstall* maka berikut langkah-langkah pembuatan media interaktif *articulate storyline*:

- a) Mengaktifkan program *articulate storyline*, kemudian klik dua kali *icon articulate storyline*.
- b) Setelah terbuka, dipilih *create a new project*, maka muncul lembar kerja *articulate storyline*.
- c) Mengisi *form properties* dengan kata *operating system*.

Selanjutnya klik *introduction text*:

- 1) Diketik “pembukaan” pada title, dilanjutkan dengan menuliskan pada *introduction test (form* dengan tulisan *type your introduction here)*.
- 2) Untuk memasukkan audio dengan mengklik *import* audio file untuk memasukkan audio yang akan dijadikan audio latar pada *title* “pembukaan” dengan mengeklik *add* media untuk memasukkan foto, gambar atau video yang akan dijadikan bahan untuk memberikan ciri khas dari tampilan “pembukaan” ini.
- 3) Mempublish menjadi media interaksi dengan cara mengklik *CD*, kemudian memilih lokasi untuk menyimpan hasil publishnya, dengan pilihan *web, Articulate Online, LMS* atau *CD*.
- 4) Setelah dipilih lokasi penyimpanan hasil *publish*, mengklik *publish*, maka multimedia *articulate storyline* sudah *terpublish*.

2.1.4 Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan mengelola informasi yang terdiri dari identifikasi masalah sehingga dapat menemukan sebab suatu kejadian, berpikir logis, menilai dampak suatu kejadian, membuat sebuah solusi dan menarik. Berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis, menghubungkan, serta megkreasikan semua aspek dalam suatu situasi atau permasalahan yang diberikan (Kusumawati et al., 2022).

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menghadapi

permasalahan dalam kehidupan masyarakat maupun pribadi. Seseorang yang memiliki pikiran yang kritis mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi yang didapatnya. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan proses menganalisis, mengevaluasi, membuat solusi dan kesimpulan dari situasi atau permasalahan. Kemampuan berpikir kritis memiliki 5 indikator (Ennis, 2011) dalam (Arif *et al.*, 2019), yaitu:

1. Klarifikasi Dasar (*Basic Clarification*), meliputi:
 - 1) Merumuskan suatu pertanyaan;
 - 2) Menganalisis *argument*, dan;
 - 3) Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi.
2. Memberikan Alasan untuk Suatu Keputusan (*The Bases for a Decision*), meliputi:
 - 1) Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber, dan;
 - 2) Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi.
3. Menyimpulkan (*Inference*), meliputi:
 - 1) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, dan;
 - 2) Membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan.
4. Klarifikasi Lebih Lanjut (*Advanced Clarification*), meliputi:
 - 1) Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, dan;
 - 2) Mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan.
5. Dugaan dan Keterpaduan (*Supposition and integration*), meliputi:
 - 1) Mempertimbangkan dan memikirkan secara logis, premis, alasan, asumsi, posisi dan usulan lain, dan;
 - 2) Menggabungkan kemampuan-kemampuan lain dan disposisi dalam membuat serta mempertahankan sebuah keputusan.

Tabel 2. 2 Indikator Berpikir Kritis Menurut Ennis

Indikator Berpikir Kritis	Sub Indikator Berpikir Kritis
Klarifikasi Dasar (<i>Basic Clarification</i>)	1. Merumuskan suatu pertanyaan, 2. Menganalisis argument dan 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi
Memberikan alasan untuk	1. Mempertimbangkan kredibilitas

suatu keputusan (<i>The Bases for a decision</i>)	suatu sumber, 2. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi.
Meyimpulkan (<i>Inference</i>)	1. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, 2. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, dan 3. Membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan.
Klarifikasi lebih lanjut (<i>Advanced Clarification</i>)	1. Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, dan 2. Mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan.
Dugaan Keterpaduan (<i>Supposition and integration</i>)	1. Mempertimbangkan dan memikirkan secara logis, premis, alasan, asumsi, posisi dan usulan lain, dan 2. Menggabungkan kemampuan-kemampuan lain dan disposisidisposisi dalam membuat serta mempertahankan sebuah keputusan.

(Sumber: (Ennis, 2011) dalam (Arif et al., 2019))

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk merefleksikan pemikiran dan memecahkan masalah. Berpikir kritis dapat terbentuk dengan mengkombinasi beberapa kebiasaan seperti berikut ini: Kemampuan berpikir kritis akan membedakan antara manusia dengan mesin, terlebih di era revolusi industri 4.0 yang telah banyak menggantikan peran manusia yang bersifat repetitif dengan mesin yang lebih efisien. Mesin dinilai dapat bekerja lebih presisi dengan waktu yang lebih ringkas dan minim distraksi. Selain era revolusi 4.0, manusia kini juga saat ini sedang menghadapi era *society 5.0* yang mengusung konsep masyarakat dengan pusat manusia (*human centered*) yang berbasis teknologi (*technology based*) (Herzon et al., 2018).

Pada era *society 5.0* kemampuan berpikir kritis akan semakin tidak tergantikan. Kemampuan Berpikir kritis dalam pengambilan keputusan menjadi kemampuan yang tidak bisa digantikan oleh *Artificial Intelligence* (AI) ataupun robot sejenisnya. Dimana arus informasi sangat massif melalui

internet, maka dengan kemampuan berpikir kritis seseorang akan mampu memillah, mengintegrasikan dan memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhan. Di masa kini dan di masa depan nanti, profesi yang akan tetap bertahan untuk ditekuni manusia ialah profesi yang melibatkan aspek berpikir kritis dalam pengambilan keputusan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan sebuah bentuk penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang dianggap relevan serta memiliki keterkaitan dengan tema, topik, dan judul yang akan diteliti. Hal ini bertujuan menghindari pengulangan yang penelitian dengan pokok permasalahan yang sama, menghindari duplikasi. Pada penelitian ini berdasarkan hasil pencarian tersebut, peneliti menemukan penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Untuk lebih jelasnya perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan untuk lebih jelasnya perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 2.3 sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Penelitian Relevan

Rifqi Abdul Baits	
Judul	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalamHubungannya dengan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik
Tahun	2022
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	1. Bagaimana penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> pada materi erosi di kelas x sma darul muta'alimin kelurahan bantarsari kecamatan bungursari kota tasikmalaya? 2. Bagaimanakah hubungan antara model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas x sma darul muta'alimin kelurahan bantarsari kecamatan, bungursari, kota tasikmalaya?
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif
Reni Anggraeni	
Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based</i>

	<i>Learning Terhadap Pengetahuan Lingkungan dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Interaksi Keruangan Desa Kota (Studi Eksperimen di Kelas XII IPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey Pasirjambu Kabuapten Bandung)</i>
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>problem based learning</i> terhadap pengetahuan lingkungan peserta didik kelas XII IPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey? 2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>problem based learning</i> terhadap sikap peduli lingkungan peserta didik kelas XII IPS SMA Karya Pembangunan Ciwidey?
Metode Penelitian	Kuantitatif
Mia Nurhasanah	
Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Retensi pada Pembelajaran Biologi
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan media interaktif <i>articulate storyline</i> terhadap keterampilan berpikir kritis dan retensi pada pembelajaran biologi?
Metode Penelitian	Kuantitatif
Tria Salsabila	
Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Keterampilan Sosial Peserta Didik (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya)
Tahun	2023

Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<p>1. Bagaimana tahapan pelaksanaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?</p> <p>3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya.</p>
Metode Penelitian	Kuantitatif

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

Berdasarkan penelitian yang relevan, judul yang peneliti gunakan untuk penelitian ini adalah “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya” dengan hipotesis sebagai berikut:

1. Tahapan pelaksanaan model *Problem Based Learning* yaitu: 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Guru mengorganisasikan peserta didik untuk berperan aktif, 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan penyajian hasil pemecahan masalah, dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya.

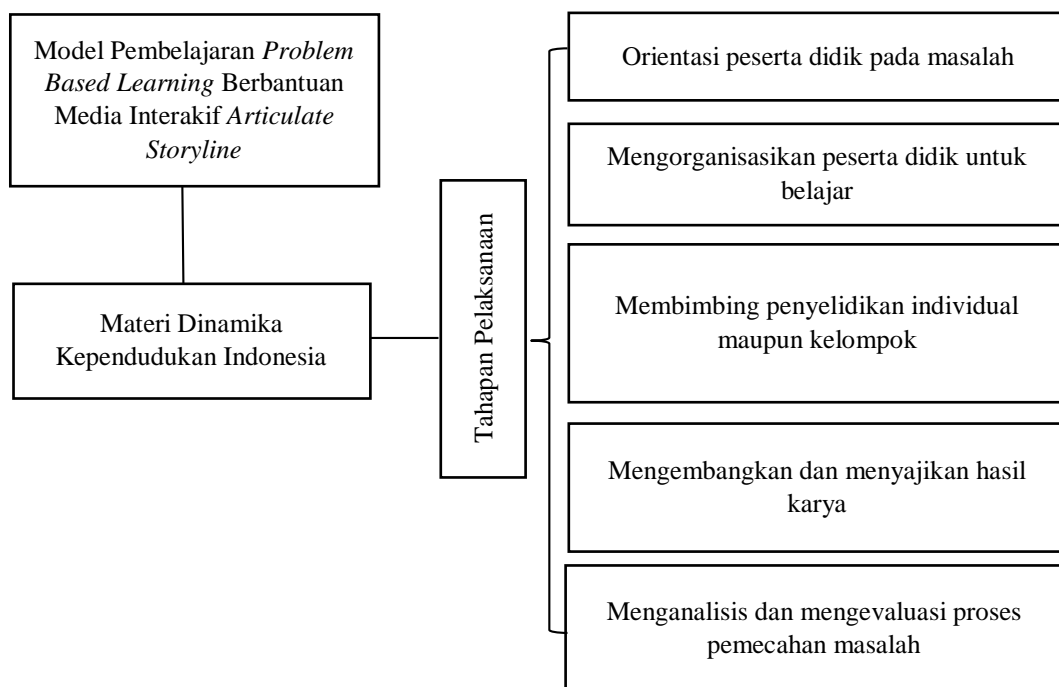
2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Kerangka Konseptual 1

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan pada penelitian ini, maka dapat ditentukan skema kerangka konseptual untuk menarik hipotesis penelitian. Kerangka konseptual pada penelitian ini yang

berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya” yaitu:

- a. Bagaimana tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya?



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 1

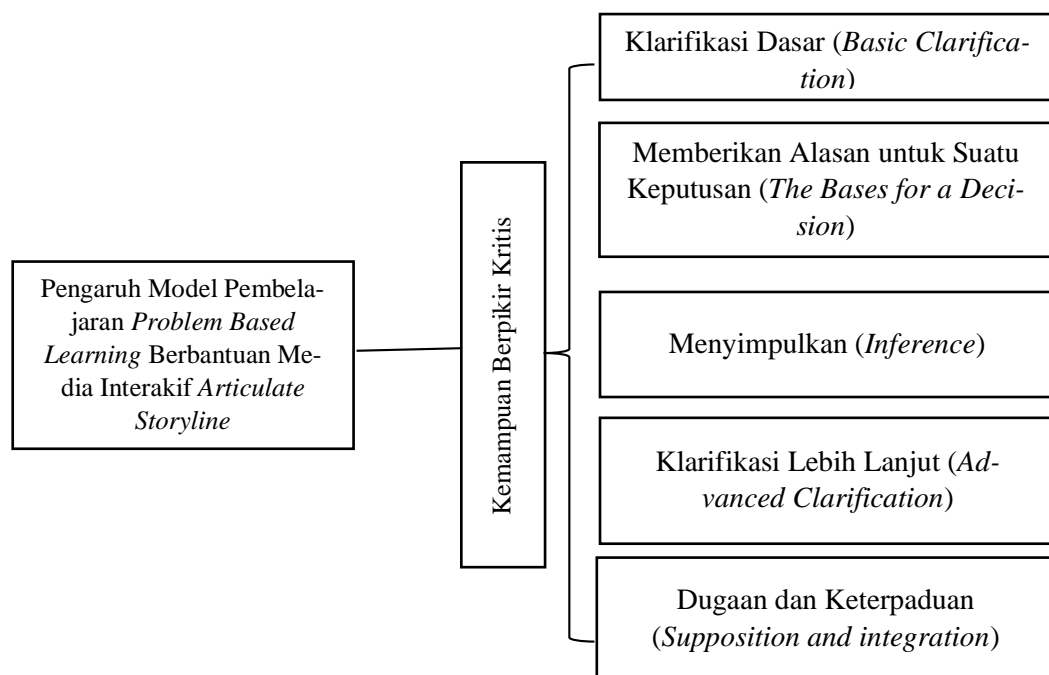
(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

2.3.2 Kerangka Konseptual 2

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan pada penelitian ini, maka dapat ditentukan skema kerangka konseptual untuk menarik hipotesis penelitian. Kerangka konseptual pada penelitian ini yang

berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi dinamika kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya” ialah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Articulate Storyline* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya?



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual 2

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024)

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan tentatif atau jawaban sementara yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam masalah penelitian. Adapun jawaban sementara dalam penelitian ini adalah:

- 1) Tahapan pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya

yaitu:1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Guru mengorganisasikan peserta didik untuk berperan aktif, 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan penyajian hasil pemecahan masalah, dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- 2) Pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya?

H_a : Model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya.

H_o : Model *problem based learning* berbantuan media interaktif *articulate storyline* tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tasikmalaya.