

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Kemampuan Berpikir Kritis**

###### **2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kritis**

Berpikir kritis didefinisikan sebagai proses konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi yang cerdas dan disiplin, yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh, observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai panduan menuju keyakinan dan tindakan. Menurut Screven, Paul dan Angelo (dalam Yuniar).

Dalam (Arung et al., 2022), Winoto dan Prasetyo mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses berpikir metodis yang melibatkan mengkritisi, memecahkan masalah, menarik kesimpulan, mengevaluasi kebenaran data atau konsep, menerapkan penalaran logis dan bertanggung jawab.

Perkembangan kemampuan berpikir kritis tidak terjadi secara alami seiring dengan kematangan fisik. Seseorang harus dilatih kemampuan tersebut dengan memberikan rangsangan menantang yang mendorong pemikiran kritis. Sudah menjadi tugas sekolah sebagai badan organisasi dalam pendidikan untuk mendukung siswa dalam memperoleh kemampuan berpikir kritis (Santoso dan Darmadi, 2016: 39). Senada dengan Johnson (2018:237) juga menyebutkan bahwa berpikir kritis adalah penerapan metodologis dari penalaran dan bukti yang memungkinkan siswa mengembangkan dan menilai pendapatnya sendiri.

Jadi, berpikir kritis adalah cara berpikir seseorang yang dapat menilai suatu masalah secara metodis berdasarkan informasi terkait untuk meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan membuat kesimpulan yang tepat.

###### **2.1.1.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Kapasitas berpikir metodis, analitis dan logis terhadap argumen atau informasi tertentu dikenal sebagai kemampuan berpikir kritis. Mengevaluasi suatu pilihan dengan membedah setiap penafsiran guna menawarkan solusi yang didasarkan pada pengamatan yang akurat dan masuk akal serta menghasilkan penalaran yang runtut, logis dan dapat diandalkan.

Kapasitas berpikir kritis seseorang dapat dinilai dengan menggunakan berbagai penanda yang berkaitan dengan berpikir kritis. Ennis dalam Afrizon (2012:11) menyebutkan bahwa 12 penanda berpikir kritis dikategorikan dalam lima kegiatan utama, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan singkat yang meliputi: memusatkan pertanyaan, mengevaluasi pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan mengenai klarifikasi atau penegasan.
2. Mengembangkan kemampuan mendasar, seperti menilai keandalan sumber dan mengamati serta memperhitungkan laporan hasil pengamatan.
3. Menarik kesimpulan dengan cara melakukan deduksi, memperhatikan hasil deduksi, induksi, atau mempertimbangkan hasil induksi untuk mencapai suatu kesimpulan.
4. Memberikan klarifikasi lebih lanjut yang mencakup pendefinisian kata, pendefinisian pertimbangan dan dimensi, serta identifikasi asumsi
5. Mengatur taktik atau strategi mulai dari menentukan tindakan hingga berinteraksi dengan orang lain.

### **2.1.1.3 Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis**

Banyak kualitas yang masuk ke dalam pemikiran kritis. Menurut Emily R. Lai dalam Linda Zakiah (2019:10), kemampuan berpikir kritis perlu memiliki beberapa kualitas, seperti:

1. Menelaah pernyataan, argumen dan data pendukung
2. Menerapkan penalaran deduktif atau induktif untuk menarik kesimpulan
3. Menentukan atau menilai
4. Ambil tindakan dan selesaikan suatu masalah

## **2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

### **2.1.2.1 Pengertian model *Problem Based Learning***

Model Pembelajaran adalah serangkaian latihan yang dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan menawarkan gambaran metodis tentang proses pembelajaran.

Mustaji menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada masalah, istilah dan juga berpusat pada tema,

satuan isi, fokus utama pembelajaran, dalam Nurdayansyah (2016:82). Sebagaimana pernyataan Margetson dalam Nurdayansyah (2016:82), *Problem Based Learning* merupakan model untuk meningkatkan pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir belajar terbuka, reflektif, kritis, dan aktif.

*Problem Based Learning* merupakan model pengajaran yang bercirikan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis, memiliki kemampuan pemecahan masalah, dan memperoleh pengetahuan, menurut Duch dalam Shoimin (2014:130). Paradigma ini mendorong siswa untuk menggunakan permasalahan sebagai titik awal untuk mengumpulkan dan mengembangkan informasi baru karena mendasarkan pembelajaran pada tantangan dunia nyata. Siswa akan mendapatkan manfaat dari hal ini dalam beberapa cara karena mereka pasti akan menghadapi kesulitan dalam hidup.

Melalui langkah-langkah metode ilmiah, siswa dapat memecahkan masalah dari kehidupan nyata dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Model pembelajaran seperti ini dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah dan model ini membantu siswa mempelajari informasi baru yang relevan dengan masalah sekaligus menantang mereka untuk berpikir kritis. Untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis dalam proses pemecahan masalah, siswa akan belajar bagaimana memecahkan masalah secara kolaboratif. Siswa dapat dididik menjadi pembelajar mandiri dengan mengikuti prosedur dalam pendekatan pembelajaran berbasis masalah.

#### **2.1.2.2 Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Berikut penjelasan Arends (2012:398–399) mengenai ciri-ciri paradigma pembelajaran berbasis masalah:

1. Karena tantangan diambil dari situasi dunia nyata, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan dan menghasilkan beberapa jawaban
2. Pembelajaran menggabungkan koneksi interdisipliner untuk memungkinkan siswa menghadapi tantangan dari beberapa perspektif akademik

3. Siswa menggunakan teknik ilmiah dan melakukan penyelidikan nyata dalam pembelajarannya
4. Hasil akhir dapat berupa karya nyata atau demonstrasi pemecahan masalah yang dihasilkan siswa yang dimaksudkan untuk diterbitkan
5. Untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, siswa berkolaborasi dan mendukung satu sama lain saat mengatasi tantangan.

Tantangan-tantangan yang dihadirkan yaitu yang berupa persoalan-persoalan dari pengalaman nyata siswa itulah yang mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah. Tantangan yang digunakan adalah tantangan yang akan dihadapi siswa di dunia nyata atau di lingkungan terdekatnya. Sepanjang pendidikannya, siswa akan memperoleh informasi yang berbasis masalah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ciri utama pendekatan pembelajaran berbasis masalah adalah menghadirkan tantangan-tantangan aktual yang dihadapi siswa di lingkungannya. Siswa akan mengambil kepemilikan atas pendidikan mereka untuk menjadikannya dinamis dan memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan sebelumnya.

### **2.1.2.3 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Ada tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam menerapkan paradigma *Problem Based Learning* (PBL) agar proses pembelajaran dapat selaras dengan hasil pembelajaran yang diinginkan. Menurut Ibrahim dan Nur dalam Kuasari (2014:243), tahapan paradigma *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

<b>Tahap</b>	<b>Perilaku Guru</b>
Tahap 1: Mengarahkan siswa tentang masalah yang mungkin timbul.	Mencapai tujuan pembelajaran, memperjelas persyaratan penting, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah.
Tahap 2: Mengorganisasi siswa untuk meneliti	Membantu siswa dalam memilih dan mengalokasikan tugas belajar yang berkaitan dengan permasalahan yang ada

Tahap 3: Membimbing analisis siswa secara mandiri ataupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan data, melakukan eksperimen untuk menemukan jawaban, dan mengatasi masalah.
Tahap 4: Mengembangkan serta menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merancang dan mempersiapkan karya yang dapat diterima, termasuk makalah, film, dan model, serta berbagai tugas yang mereka selesaikan bersama teman-temannya dan dipresentasikan kepada orang lain.
Tahap 5: Menganalisis lalu mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa dalam memikirkan kembali dan menilai kegiatan penelitian dan pembelajaran yang telah diselesaikannya

*Sumber: (Suherti dan Rohimah, 2018)*

#### **2.1.2.4 Kelebihan dan kekurangan Model *Problem Based Learning***

Menurut Warsono (2012:151), pembelajaran berbasis masalah (PBL) mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Siswa akan merasa terdorong untuk mengatasi kesulitan karena sudah terbiasa menghadapinya
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dengan membiasakan siswa untuk berbicara terlebih dahulu dengan teman kelompoknya kemudian dengan teman sekelasnya
3. Meningkatkan keakraban antara guru dan siswa
4. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kelemahan dari penerapan metode ini menurut Warsono dan Hariyanto (2012:152), antara lain:

1. Tidak banyak guru yang mampu menjadi fasilitator dalam pemecahan masalah
2. Memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang
3. Guru sulit memantau aktivitas siswa yang dilaksanakan di luar sekolah

### **2.1.2.5 Teori Yang Mendukung Model *Problem Based Learning***

Cara agar pengetahuan dapat diproses dalam pikiran siswa dan bagaimana pembelajaran berlangsung dijelaskan oleh teori belajar. Teori pembelajaran konstruktivis mempercayai temuan ini. Menurut teori belajar konstruktivis, belajar adalah proses aktif dimana siswa mengumpulkan dan menghasilkan ide-ide atau konsep-konsep baru dari pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya maupun dari sekarang. Oleh karena itu, menurut spesialis konstruktivis, pembelajaran adalah upaya pribadi dan menginternalisasikan gagasan serta memerlukan penerapan hukum dan prinsip-prinsip umum dalam kehidupan nyata.

Dalam Ardianti dkk. (2022:28), teori perkembangan kognitif Piaget menyoroti bahwa, secara umum, anak-anak secara alami tertarik dan berusaha memahami dunia untuk membangun representasi tentang lingkungan yang mereka temui. Mereka mengembangkan dan mempelajari bahasa baru, memiliki kemampuan mengingat dan memiliki gambaran mental yang rumit dan abstrak tentang dunia luar. Dorongan mereka untuk meneliti dan memperjelas teori pada titik evolusi mereka adalah sebagai berikut. Landasan pembelajaran berbasis masalah adalah sudut pandang konstruktivis kognitif. Menurut Piaget, seorang siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mempelajari materi baru dan memperluas pengetahuannya sendiri.

Menurut Ardianti (2022:30), teori belajar John Dewey mengemukakan bahwa struktur kognitif merupakan suatu pengalaman dan pengetahuan bawaan yang dimiliki oleh setiap individu. Menurut teori, John Dewey juga menyatakan bahwa ruang kelas berfungsi sebagai laboratorium pemecahan masalah. Menurutnya, pendidikan merupakan cerminan masyarakat yang luas dan ruang kelas berfungsi sebagai laboratorium untuk melakukan penelitian dan mencari solusi atas permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Menurut filosofi pengajaran John Dewey, guru harus melibatkan siswa dalam proyek yang berorientasi pada masalah dan membantu mereka dalam meneliti topik sosial dan intelektual yang penting.

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya sendiri agar lebih mandiri, mencari data

untuk mencari solusi, mengidentifikasi masalah dan mencari solusi penyelesaiannya dalam proses pembelajaran, serta menuntut siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Teori ini didasarkan pada teori-teori yang dikemukakan oleh sejumlah ahli. Hal ini konsisten dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah, yang menuntut siswa untuk secara aktif menyelidiki dan menemukan jawaban mereka sendiri terhadap masalah guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menghasilkan pengetahuan baru di luar apa yang telah mereka pelajari.

### **2.1.3 Media Video Animasi *Powtoon***

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Video Animasi**

Kata “Medium” berasal dari bahasa Latin, sedangkan kata “Media” adalah versi jamaknya. Kata ini mengacu pada pengantar atau perantara. Oleh karena itu, media dapat digambarkan sebagai alat yang membantu anak-anak belajar dengan menstimulasi mereka.

Setiap tahunnya media pembelajaran mengalami perubahan dan kemajuan seiring dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah media. Media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, antara lain: Buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide foto, gambar, grafik, televisi dan komputer, tegas Gagne dan Briggs. dalam Khoirul Anam (2016:5).

Media pembelajaran memainkan peran penting sebagai perantara, mendukung pendidik karena membantu siswa belajar dengan merangsang ide, emosi, dan keinginan mereka untuk belajar. Di dalam kelas, pemilihan materi yang relevan dan menarik akan meningkatkan motivasi siswa. Ada banyak jenis media pembelajaran, dan salah satu jenis yang populer adalah media video, yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami topik.

Tidak semua kebutuhan dan preferensi siswa dipenuhi oleh film pembelajaran yang dimaksudkan untuk membuat materi pelajaran lebih mudah mereka pahami. Video pembelajaran tidak diproduksi secara profesional untuk

menyampaikan konten secara keseluruhan dalam sistem tertentu sebaliknya, bahan-bahan tersebut hanya digunakan sebagai bahan tambahan untuk handout. Sebagaimana dikemukakan oleh Hauff dan Laaser karya Yudianto (2017:234).

### **2.1.3.2 Manfaat Media Video Animasi *Powtoon***

Dalam Yudianto (2017:234), Sudjana dan Rivai menyebutkan keunggulan media video sebagai berikut:

1. Berpotensi meningkatkan motivasi
2. Akan membuat pesan lebih mudah dipahami oleh siswa, memungkinkan penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.

Andi Prastowo menyebutkan keunggulan media video animasi *Powtoon* dalam Yudianto (2017:235):

1. Berikan siswa pengalaman yang tidak biasa
2. Benar-benar menunjukkan sesuatu yang sebelumnya tidak kelihatan
3. Menelaah perubahan dalam jangka waktu yang telah ditentukan
4. Memberikan siswa pengalaman langsung dalam skenario tertentu
5. Berikan presentasi studi kasus dunia nyata untuk memicu diskusi siswa.

Penyampaian konten melalui pendidikan Media video animasi *Powtoon* lebih dari sekadar penyampaian konten berbasis kurikulum. Meskipun demikian, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini diwujudkan dalam bentuk peristiwa atau keadaan dunia nyata yang kemudian digambarkan dalam RPP yang disampaikan melalui video. Selain itu, siswa akan lebih mudah menerapkan apa yang mereka amati dalam video selama kelas praktik dibandingkan mengikuti instruksi tekstual atau gambar. Siswa dan guru akan lebih mudah melakukan proses belajar mengajar dengan kegiatan seperti ini.

### **2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi *Powtoon***

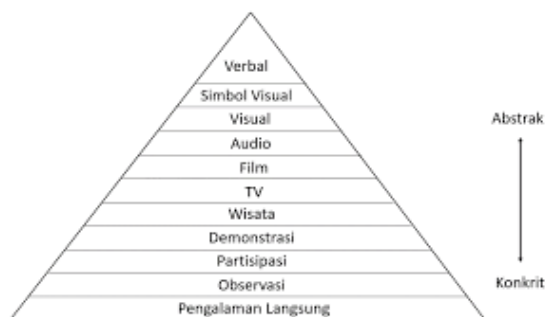
Menurut Sanaky dalam Budi Purwanti (2011:44), media video memiliki sejumlah manfaat, antara lain kemampuan menyajikan objek pembelajaran. Selain itu, media video mempunyai daya tarik tertentu dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sangat efektif membantu mencapai tujuan pembelajaran psikomotorik, dan mengurangi kecemasan. memuaskan siswa selama kelas dan



mudah dikelola. Meskipun mempunyai kelebihan, media video juga mempunyai kekurangan. Hal ini mencakup biaya perolehan yang lebih tinggi dibandingkan bentuk media lainnya, fakta bahwa media tersebut memerlukan listrik agar dapat berfungsi, sehingga membatasi penerapannya di beberapa situasi, fakta bahwa media tersebut hanya dapat digunakan bersama dengan metode pengajaran media video yang dilakukan guru, fakta bahwa Komunikasi bersifat satu arah, dan fakta bahwa komunikasi tersebut memerlukan persiapan agar dapat berfungsi dengan baik, semuanya memerlukan waktu.

#### 2.1.3.4 Teori yang Mendukung Media Video Animasi

Teori Edgar Dale dan Brunner mendorong penggunaan materi audiovisual dalam proses pendidikan. Edgar Dale pertama kali mengemukakan teorinya tentang *Dale's Cove of Experience*. Menurut teori ini, kerucut pengalaman mewakili tingkat pengetahuan siswa. Karena video termasuk dalam kategori televisi, maka video ditempatkan di tengah kerucut pengalaman ini. Menurut pendirian ini, media audio dan visual lebih rendah dibandingkan media video animasi.



**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Berikutnya adalah teori Brunner yang membagi cara belajar menjadi tiga kategori: pengalaman langsung enaktif, pengalaman bergambar/gambar ikonik, dan pengalaman abstrak simbolik.

Menurut kedua keyakinan ini, ketika seorang guru menciptakan lingkungan belajar yang dapat melibatkan siswa melalui kelima inderanya, maka siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan kata lain, siswa akan lebih mudah memperoleh informasi jika mereka menggunakan kelima inderanya selama proses pembelajaran.

Salah satu jenis media yang menggabungkan komponen audio dan gerak diam adalah media video. Video berfungsi sebagai pengenalan materi dari guru kepada siswa sebagai alat pengajaran. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan media video karena menyenangkan dan tidak membuat mereka menjadi tidak tertarik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
Novia Putri (JUPE, Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018, Halaman 236-241) Tahun 2018	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS di SMAN 3 Surabaya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran berbasis masalah, terlihat dari hasil uji T sebesar $0,000 < 0,05$ . (2) Kedua kelas tersebut kini memiliki siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang berada pada tingkat sangat krusial. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IIS SMAN 3 Surabaya dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
Zainul Mustofa, Herawati Susilo, Mimien Heni	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based</i>	Temuan penelitian menunjukkan bagaimana pengajaran PBL menggunakan strategi kontekstual

<p>Irawati Al Muhdhar (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2016 Halaman: 885— 889 ) Tahun 2016</p>	<p><i>Learning</i> Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa</p>	<p>berbasis LS dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi uji T yang semuanya sebesar 0,000 (Sig.&lt;0,01) pada setiap pengujian. Temuan ini menunjukkan bahwa guru mungkin menggunakan pengajaran PBL yang disampaikan melalui pendekatan kontekstual dan berbasis LS sebagai titik awal untuk mengembangkan pengalaman belajar kreatif yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa.</p>
<p>Nilia Puspita Sari, Budijanto, Ach. Amiruddin (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 3 Bulan Maret Tahun 2017 Halaman: 440— 447 ) Tahun 2017</p>	<p>Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dipadu Numbered Heads Together Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi Siswa Sma</p>	<p>Nilai signifikansi kemampuan metakognitif pada uji statistik sebesar <math>0,016 &lt; 0,005</math>, dan kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata gain sebesar 17 dibandingkan kelas kontrol sebesar 12. Sedangkan nilai signifikansi kemampuan berpikir kritis mempunyai nilai rata-rata sebesar <math>0,001 &lt; 0,005</math>. Dibandingkan dengan rata-rata gain skor kelas kontrol sebesar 12, maka rata-rata skor kelas eksperimen sebesar 18. Penerapan paradigma pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) yang dipadukan dengan <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) terbukti memberikan dampak</p>

		terhadap peningkatan kinerja siswa keterampilan dan kemampuan kritis.
Ike Yanuarti Soima, Miftahus Surur, Dan Yesi Puspitasari (Jurnal Visipena Volume 12, Nomor 1, Juni 2021, Halaman 139-155) Tahun 2021	Penerapan <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas X Di Ma Sarji Ar-Rasyid	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran ini telah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Persentase indikator berpikir kritis siklus I pertemuan pertama (rendah 34%) dan pertemuan kedua 43% rendah) menjadi buktinya sekitar 9%. Persentase indikator berpikir kritis juga meningkat pada Siklus 2 Pertemuan Pertama, meningkat sebesar 73% (Sedang) dan 84% (Tinggi) pada Pertemuan Kedua, atau sebesar 11% pada Kategori Tinggi.
Iin Sunarti, Dwi Nita Nurul Fadilah (Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 16(1), 15-25) Tahun 2019	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Berdasarkan hasil analisis data, penulis mampu melakukan kesimpulan sebagai berikut: 1) Ujian akhir atau posttest berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan kelas kontrol yang menggunakan paradigma tradisional. 2) Tingkat kemajuan (perolehan) keterampilan berpikir kritis siswa bervariasi di seluruh kelas eksperimen yang menerapkan

		paradigma pembelajaran berbasis masalah. Kelas Kontrol Menggunakan Model Konvensional.
--	--	---

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Berkaitan dengan pendidikan di era modern kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi siswa, karena dalam kehidupan sehari-hari mereka akan menghadapi berbagai permasalahan yang berubah dengan cepat. Untuk memecahkan masalah, siswa harus mampu bekerja secara mandiri dan kelompok, menggunakan pengetahuan dan kemampuannya dalam situasi praktis dan mencari solusi dari berbagai sumber. Dalam hal ini peran seorang guru profesional yang memiliki pola pikir aktif, kreatif, inovatif dan mahir dalam berbagai metode pembelajaran sangat dibutuhkan. Namun, beberapa pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga siswa tidak dapat melatih cara berpikirnya.

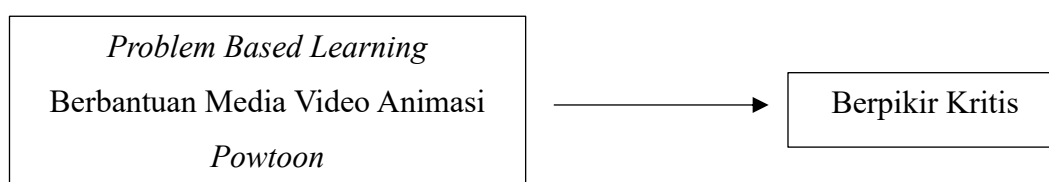
Kemampuan peserta didik dapat dipengaruhi oleh pemilihan strategi pembelajaran. Menurut J.R David (2008:87), strategi merupakan suatu rencana yang berisi tentang rangkaian-rangkaian kegiatan yang dibuat guna mencapai tujuan pendidikan. Senada dengan pendapat Dick and Carey (1990) yang mengatakan bahwa strategi merupakan suatu kelompok materi dan langkah atau tahapan pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil peserta didik. Dari pendapat para ahli tersebut, pendidik sebagai fasilitator harus bisa meningkatkan potensi kreativitas siswa dengan cara menciptakan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru sehingga dapat memecahkan masalah dengan mudah.

Adapun teori yang melandasi penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme. Menurut Shymansy, konstruktivisme merupakan aktivitas yang aktif dimana siswa membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyesuaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada. Artinya, konstruktivisme mengaktifkan

siswa dengan cara memberikan ruang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka temukan dengan konsep-konsep yang diketahuinya kemudian mempraktekannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Konstruktivisme memiliki kaitan erat dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* karena tujuan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah. Agar memudahkan siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis maka digunakan suatu media belajar, video animasi *Powtoon* merupakan suatu cara di mana para siswa dapat menganalisis, memecahkan, menilai dan menarik kesimpulan dari permasalahan tersebut. Video animasi *Powtoon* dapat memvisualisasikan materi yang tidak dapat dilihat ataupun dibayangkan oleh siswa, selain itu proses pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami konteks mata pelajaran. Media pembelajaran harus dirancang dengan baik agar mampu mendukung proses pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah di paparkan sebelumnya dan dengan didukung adanya teori-teori dalam penelitian ini, maka secara sistematis peneliti merancang kerangka pemikiran dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran**

## 2.4 Hipotesis

Menurut Dr. Sugiyono (2013), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dituangkan dalam bentuk kalimat tanya”. Hal ini dianggap sementara karena tanggapan yang diberikan hanya didasarkan pada teori terkait dan belum

diverifikasi dengan mengumpulkan bukti empiris. Oleh karena itu, alih-alih menjadi respons empiris, hipotesis malah dapat didefinisikan sebagai respons teoretis terhadap rumusan masalah penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis:

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran  
Ha: terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Problem Solving* pada kelas kontrol  
Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Problem Solving* pada kelas kontrol
3. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*  
Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*.