

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata “*cognition*” jika dalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu “mengetahui”. Secara umum, kognitif atau kognisi ini mengacu pada proses perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan secara luas. Teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh seorang psikolog pendidikan Soviet yang bernama Lev Vygotsky, menekankan bahwa perkembangan kognitif individu tidak terjadi secara tiba-tiba dan secara mandiri, akan tetapi perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial dan budaya yang intens (*Constructivism Social*). Dalam teori ini Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses sosial di mana pengetahuan diserap oleh anak melalui dialog dan kolaborasi dengan orang lain, seperti guru atau teman sebaya, lalu dalam teori ini bahasa menjadi salah satu peran utama untuk dijadikan suatu sarana komunikasi untuk mengatur pikiran (Kusumaningpuri & Fauziati, 2021).

Menurut (Kusumaningpuri & Fauziati, 2021) teori belajar Lev Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar terjadi ketika anak-anak melakukan tugas yang belum dipelajari, akan tetapi tugas tersebut masih ada dalam batasan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik atau dapat dikatakan tugas yang ada di *Zona Proximal Development* (ZPD). Maka, *Zona Proximal Development* (ZPD) adalah suatu konsep dasar dalam teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang memiliki arti bahwa adanya batasan dari seseorang antara tingkat perkembangan aktual mengenai apa yang dapat penuhi tanpa bantuan dan tingkat potensial mengenai apa yang dapat dipenuhi tetapi melalui bantuan atau dukungan dari orang lain yang lebih kompeten. Dalam zona ini pembelajaran dikatakan optimal ketika teknik *scaffolding* diterapkan. *Scaffolding* adalah salah satu proses berupa dukungan atau bimbingan yang diberikan oleh guru secara bertahap kepada peserta didik yang belum mampu atau kesulitan memahami konsep dan sesuatu yang kompleks (S. Wulandari et al., 2024).

Berdasarkan pernyataan mengenai teori ini, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif memiliki relevansi untuk dijadikan suatu solusi agar interaksi sosial dan peningkatan kemampuan kognisi peserta didik khususnya *critical thinking* akan berkembang, juga memerlukan alat budaya visual untuk memperkuat *scaffolding* dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui partisipasi kolaboratif.

2.1.2 Critical Thinking

2.1.2.1 Pengertian Critical Thinking

Critical thinking merupakan suatu kemampuan intelektual bersifat kompleks yang menuntut individu untuk menggunakan penalaran logis, analitis dan reflektif dalam memahami, menilai argumen serta mengambil keputusan terhadap suatu permasalahan secara logis berdasarkan bukti yang dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Robert H Ennis dalam (Zarkasyi et al., 2024) *critical thinking* adalah “*reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do*” yang memiliki makna suatu proses reflektif dan rasional yang berfokus terhadap pengambilan keputusan.

Menurut pendapat peneliti (N. A. Kurniawan et al., 2021) *Critical thinking* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mencari, menerima dan mengelola informasi dari berbagai sumber dan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi di abad 21. Sedangkan menurut (Sarfa Wasahua, 2021) *Critical thinking* adalah suatu proses berpikir yang menanyakan kembali fakta, ide gagasan atau hubungan antar ide apakah benar atau tidak. Sejalan dengan pendapat (Susilawati et al., 2020) mengemukakan bahwa kemampuan *critical thinking* adalah dimana seseorang mampu berpikir logis, menjawab permasalahan-permasalahan dengan baik dan dapat mengambil keputusan rasional tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang diyakini.

Dari beberapa pendapat mengenai definisi kemampuan *critical thinking*, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *critical thinking* ini merupakan proses berpikir tingkat tinggi yang menuntut kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi dan menafsirkan suatu informasi melalui penalaran yang logis. Kemampuan ini mendorong peserta didik untuk menilai kebenaran dari

suatu argumen serta mengambil keputusan berdasarkan bukti yang relevan. Kemampuan *critical thinking* ini menjadi hal yang perlu dikembangkan khususnya dalam dunia pendidikan untuk menghadapi tantangan pembelajaran di abad 21. Hal ini diperkuat (Susanto, 2025) yang pada penelitiannya menyatakan kemampuan *critical thinking* sangat penting dalam pendidikan sebagai tujuan pembelajaran yang harus ada pada abad 21, yang biasa disebut dengan keterampilan 4C.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Kemampuan *Critical Thinking*

Menurut (As'adi Khas & Mochammad Isa Anshori, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat lima komponen ciri dari kemampuan *critical thinking*

1. *Analysis*, merupakan kemampuan untuk memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami bagaimana mereka berhubungan satu sama lain.
2. *Evaluation*, merupakan kemampuan untuk menilai kredibilitas dan relevansi informasi dan argumen.
3. *Inference*, merupakan kemampuan untuk menarik kesimpulan berdasarkan bukti dan penalaran
4. *Explanation*, merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan ide dan argumen dengan jelas dan logis.
5. *Selfregulated*, merupakan kemampuan untuk memantau pemikiran sendiri dan menyesuaikan dengan kebutuhan

Berdasarkan uraian tersebut maka terdapat beberapa ciri-ciri yang ada pada seseorang yang memiliki kemampuan *critical thinking* semua komponen tersebut saling memiliki keterkaitan satu sama lain dalam memotivasi seseorang khususnya peserta didik untuk memahami informasi atau materi secara mendalam.

2.1.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan *Critical Thinking*

Menurut (Adisty et al., 2021) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan *critical thinking* adalah sebagai berikut:

1. Kondisi fisik

Dapat dilihat dari kondisi fisik, ketika peserta didik dihadapkan pada keadaan yang mengharuskan untuk berpikir secara teliti dan fokus untuk memecahkan suatu permasalahan, maka kondisi fisik akan menentukan pikiran peserta didik

2. Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang memiliki peranan sangat penting untuk memberikan stimulus dalam proses pembelajaran peserta didik. Motivasi ini dapat dilihat dari kemampuan daya serap dalam belajar, mengambil risiko, menjawab pertanyaan, adanya rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki sikap menerima dan memperkenankan hasil dari tindakan orang lain.

3. Rasa Cemas

Rasa cemas muncul secara alami ketika peserta didik menghadapi banyak tekanan atau rangsangan (stimulus) yang sulit di kendalikan. Dalam situasi belajar, rasa cemas bisa muncul karena memiliki rasa takut salah atau merasa tidak mampu memahami pelajaran.

4. Perkembangan intelektual

Perkembangan intelektual pada akhirnya akan berkembang sesuai dengan usia dan perkembangannya. Dapat dilihat dari segi berpikir kognitif peserta didik di tingkat kelas yang lebih tinggi yang sudah lebih mengarah pada C4-C6.

5. Interaksi

Mengarah pada interaksi antara guru dan peserta didik melalui komunikasi yang baik akan membuat suasana belajar menjadi asik dan tidak terkesan menegangkan dan tertekan sehingga peserta didik akan lebih mampu dan berani dalam mengutarakan pendapatnya atau menjawab pertanyaan.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *critical thinking* peserta didik tidak akan secara tiba-tiba muncul, akan tetapi merupakan hasil dari keseimbangan antara kondisi internal dan eksternal (lingkungan belajar yang mendukung). Faktor internal yang dapat mempengaruhi menunjukkan bahwa kemampuan *critical thinking* peserta didik akan berkembang seiring dengan kesiapannya untuk menghadapi tantangan belajar. Selain itu, faktor eksternal lingkungan belajar dapat dilihat dari interaksi antara guru dan peserta didik untuk mendorong peserta didik berpendapat dan

mengevaluasi informasi secara rasional. Maka dari itu, untuk menumbuhkan kemampuan *critical thinking* peserta didik ini perlu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

2.1.2.4 Indikator *Critical Thinking*

Untuk mengetahui perubahan kemampuan *critical thinking* yang dicapai dari suatu variabel, diperlukan indikator sebagai alat ukur perubahan tersebut. Pada penelitian ini, indikator *critical thinking* yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh Robert H Ennis dalam (Triwulandari & U.S, 2022) yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2.1 Indikator *Critical Thinking* Menurut Robert H Ennis

No	Tahapan <i>Critical Thinking</i>	Indikator
1	Memberikan penjelasan sederhana	a) Memfokuskan atau merumuskan pertanyaan b) Menganalisis argumen c) Bertanya dan menjawab pertanyaan
2	Menentukan dasar pengambilan keputusan	a) Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber b) Melakukan observasi dan menilai hasil observasi
3	Menarik kesimpulan	a) Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi b) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi c) Mengevaluasi
4	Memberikan penjelasan lanjut	a) Mendefinisikan dan menilai definisi b) Membuat dan mempertimbangkan hasil keputusan
5	Mengatur strategi dan taktik	a) Memutuskan suatu tindakan dengan menciptakan suatu ide kreatif b) Berinteraksi dengan orang lain

Berdasarkan uraian berupa tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *critical thinking* peserta didik dapat diukur melalui indikator yang dikemukakan oleh Robert H Ennis. Sehingga dapat dilihat dari seberapa mahir peserta didik melakukan tahapan-tahapan ini dalam proses pembelajaran, seperti bagaimana peserta didik mampu dalam memberikan penjelasan sederhana berupa mengkritisi suatu informasi melalui pendapatnya, mencari informasi yang kredibel

untuk dijadikan landasan pengambilan keputusan, menarik kesimpulan dan memberikan penjelasan dengan beberapa pertimbangan tertentu serta mengatur strategi melalui ide kreatifnya.

2.1.3 Model Pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran

Terdapat beberapa definisi model pembelajaran menurut para ahli, diantaranya Joyce dan Weil dalam (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) yang mendefinisikan model pembelajaran sebagai salah satu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun program pembelajaran jangka panjang, merancang bahan pembelajaran dikelas dan membimbing pembelajaran dikelas, sedangkan menurut (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) itu sendiri model pembelajaran adalah salah satu aktivitas pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru kepada peserta didik agar capaian pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan atau kerangka yang menjadi panduan dan pedoman guru dalam membantu merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar di kelas, dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Joyce dan Weil menekankan bahwa model pembelajaran sebagai acuan dalam menyusun rencana dan bahan ajar jangka panjang, sedangkan Kemp menekankan bahwa model pembelajaran harus diterapkan guru dalam kegiatan belajar agar hasilnya optimal. Dengan kata lain, model pembelajaran tidak hanya berperan sebagai rencana, tetapi juga sebagai acuan menyeluruh dalam pelaksanaan kegiatan belajar di kelas untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien.

2.1.3.2 Pengertian Model Pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC)

Model pembelajaran RADEC merupakan hal baru dalam pendidikan dengan tujuan mencapai kompetensi abad 21, dalam pembentukan karakter dan keterampilan literasi peserta didik. Model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC) adalah model pembelajaran yang sintaksnya digunakan sebagai nama modelnya, yaitu *read* atau membaca, *answer* atau menjawab, *discuss*

atau berdiskusi, *explain* atau menjelaskan, dan *create* atau mencipta (Rindiana et al., 2022). Model pembelajaran RADEC adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut sumber daya manusia memiliki keterampilan tinggi dan menguasai konsep pembelajaran yang di pelajari (Suleman & Kiaymodjo, 2023). Sejalan dengan pendapat (Fasha & Sopandi, 2025) Model RADEC memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif dan bersifat *student centered learning*. Peserta didik akan sangat terlibat dalam serangkaian pembelajaran, ini akan menjadi langkah yang dapat mendorong peserta didik untuk *critical thinking* dan kreatif.

Dari beberapa pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan model pembelajaran RADEC ini model pembelajaran yang menekankan kolaboratif atau kooperatif dan bersifat *student centered learning* yang merupakan salah satu upaya untuk peserta didik agar tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu memahami, mengolah, dan menerapkan informasi tersebut dalam bentuk yang kreatif dan produktif. Dengan demikian, model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC) sangat relevan untuk membentuk keterampilan abad 21 seperti *critical thinking*, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

2.1.3.3 Sintaks Model Pembelajaran RADEC

Model pembelajaran RADEC merupakan model yang memiliki 5 langkah atau sintaks sesuai nama modelnya, yaitu membaca (*Read*), menjawab (*Answer*), diskusi (*Discuss*), menjelaskan (*Explain*), mengkreasi (*Create*) sebagaimana yang dikemukakan oleh (Sopandi, 2017) sintaks model pembelajaran RADEC adalah sebagai berikut :

1. Tahap Membaca atau *Read* (R)

Pada tahap ini peserta didik akan di berikan arahan untuk menggali informasi atau materi baik dari buku, internet maupun sumber referensi lainnya agar peserta didik sudah tahu arah pembelajaran yang akan di ajarkan oleh guru akan di tujukan kepada materi yang mana, dan juga guru akan memberikan peserta didik berupa pertanyaan pra pembelajaran agar kemampuan berpikir mereka semakin terasah.

2. Tahap Menjawab atau *Answer* (A)

Setelah melakukan tahap pertama di lanjutkan ke tahap kedua yaitu tahap *answer*. Pada tahap ini peserta didik di minta untuk menjawab pertanyaan pra pembelajaran yang sesuai dengan media yang disajikan oleh guru yaitu media infografis, dengan menggunakan cara ini guru akan mengetahui apakah peserta didik sudah mampu memahami materi dari hasil pengamatan nya melalui tahap awal yaitu membaca.

3. Tahap Berdiskusi atau *Discuss* (D)

Tahap ini peserta didik diarahkan untuk duduk berkelompok dan berdiskusi mengenai soal yang didapatkan setelah mencari materi dan mengamati media yang telah diberikan. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik supaya lebih bersemangat mencari jawaban dari soal yang diberikan. Peserta didik dalam berdiskusi untuk mendapatkan jawaban tetap harus dalam pengawasan dan pengarahan guru, seperti mempertanyakan apakah ada kesulitan atau tidak kepada tiap kelompok, agar mengetahui kelompok yang sudah menguasai dan kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan ini guru bisa menentukan apakah bisa melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap *Explain*.

4. Tahap Menjelaskan atau *Explain* (E)

Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mempresentasikan hasil diskusi pembelajaran dan guru memberikan semangat kepada peserta didik yang lain untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang menjelaskan materi. Guru tetap mengawasi dan menjelaskan ulang mengenai materi yang disampaikan oleh peserta didik agar tidak ada kesalahan pengertian oleh peserta didik sehingga diskusi menjadi lebih terarah dan sesuai yang di harapkan

5. Tahap Mengkreasi atau *Create* (C)

Pada tahap ini guru akan memberikan inspirasi kepada peserta didik agar materi yang sudah didapatkan berguna dan bermanfaat bagi orang lain, serta pengetahuan yang sudah diperoleh dapat menciptakan sebuah kreasi atau ide yang bermanfaat. Apabila peserta didik tidak bisa menciptakan sebuah ide

kreatif maka peserta didik bisa mengerjakan ide kreatif yang di berikan oleh pendidik.

Dari uraian sintaks model pembelajaran tersebut, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini memiliki tahapan sistematis untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Melalui sintaks ini akan peserta didik dapat mengembangkan kemandirian, kemampuan *critical thinking*, kolaboratif, komunikasi dan kreatif, sehingga proses pembelajaran bersifat *student centered learning* yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model RADEC

Setiap model pembelajaran pastinya tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan, sebagaimana pada model *read, answer, discuss, explain, create* (RADEC) ini. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran RADEC

1. Kelebihan RADEC

Kelebihan model pembelajaran RADEC adalah dapat meningkatkan minat baca peserta didik, membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, dan meningkatkan kemandirian peserta didik (Suriani & Yanti, 2024). Lalu menurut pendapat (Nurliana & Sukmawati, 2023) model pembelajaran RADEC mampu untuk meningkatkan kemandirian peserta didik juga dapat menjadi pendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan 4C yang menjadi tantangan pembelajaran abad 21 meliputi *critical thinking, creativity, colaboration*, dan *communication*, dan juga dapat mengasah kemampuan peserta didik untuk tampil memaparkan pendapat didepan teman-temannya.

Model pembelajaran RADEC juga memiliki beberapa kelebihan lainnya, hal ini berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

- a. Model RADEC (*read, answer, discuss, explain create*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurmitasari et al., 2023; Mia Titin Yulianti et al., 2023; Ramadhani et al., 2023; Rohmayati et al., 2025; Ibrahim et al., 2023)
- b. Model RADEC (*read, answer, discuss, explain create*) dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan membaca (Ica et al., 2024; Hasibuan et al., 2024; Salam et al., 2023)

- c. Model RADEC (*read, answer, discuss, explain create*) dapat meningkatkan partisipasi dan kolaborasi peserta didik (Kurniayati et al., 2025)
- d. Model RADEC (*read, answer, discuss, explain create*) dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan *critical thinking* peserta didik (Septian et al., 2023; Limat et al., 2024; Sapitri et al., 2023)
- e. Model RADEC (*read, answer, discuss, explain create*) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Apriansah et al., 2024; Angelina et al., 2025; Putri et al., 2024)

2. Kekurangan Model RADEC

Adapun kekurangan dari model RADEC (*read, answer, discuss, explain, create*) yaitu memerlukan ketersediaan bahan bacaan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik, dan hanya dapat diimplementasikan pada peserta didik yang sudah memiliki kemampuan membaca permulaan (Hopipah et al., 2024).

Berdasarkan pendapat diatas mengenai kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran RADEC, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan 4C khususnya pada kemampuan *critical thinking* peserta didik dalam pembelajaran. Namun, diantara kelebihan-kelebihan itu terdapat kekurangan dalam model pembelajaran ini salah satunya adalah memerlukan bahan bacaan yang relevan dan mampu untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang cukup kompleks.

2.1.4 Media Infografis

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar dan memiliki berbagai variasi yang beragam. Istilah media pembelajaran itu berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajara. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti perantara atau pengantar sedangkan pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh guru untuk membantu peserta didik belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023). Lalu menurut Sanaky dalam (Fadilah, 2025) media pembelajaran

merupakan alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat dan sumber yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar informasi yang dapat mempermudah untuk mencapai capaian pembelajaran atau tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi dan pemahaman dalam proses belajar mengajar.

2.1.4.2 Pengertian Infografis

Infographics (Information and Graphics) adalah berasal kata dari infografis yang bentuknya berupa visual ini untuk menunjukkan informasi secara keseluruhan kepada pembaca agar cepat dan mudah dipahami. Infografis adalah representasi visual dari informasi yang menggabungkan kata-kata (verbal) dan gambar (visual) seperti narasi dan animasi yang berperan untuk memfasilitasi proses kognitif peserta didik agar tercipta pembelajaran yang bermakna (Mayer, 2024). Media Infografis merupakan salah satu bentuk media dua dimensi yang digunakan untuk memvisualisasikan serta menjelaskan materi pelajaran yang rumit dan abstrak dan banyak sehingga lebih ringkas dan mudah dipahami (Nurazizah et al., 2022). Sedangkan menurut (Jaleniauskiene & Kasperuniene, 2023). Infografis merupakan bentuk komunikasi visual yang memuat informasi, fakta, data dan pengetahuan secara ringkas, jelas dan juga menarik secara visual yang dikombinasikan dengan elemen teks, warna serta ikon-ikon visual lainnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai infografis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa infografis adalah media visual dua dimensi yang dirancang untuk menyajikan suatu informasi, data, atau materi pembelajaran secara ringkas dan jelas agar mudah dimengerti dan di desain menarik dengan menyertakan elemen grafis seperti teks, warna, ikon, dan gambar. Infografis ini salah satu sarana komunikasi visual yang akan mempermudah pembaca atau peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks. pada penelitian ini media infografis digunakan

sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik dalam memahami konsep agar lebih mudah dimengerti.

2.1.4.3 Jenis-jenis Infografis

Menurut (Nichi & Windy, 2020) infografis terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. Infografis Statis

Jenis infografis statis adalah jenis infografis yang paling umum. infografis statis disajikan dalam bentuk visual tanpa konsep audio dan animasi yang bergerak.

2. Infografis Animasi

Jenis infografis animasi adalah infografis yang didalamnya terdapat gambar yang bergerak dan disertai dengan suara untuk memperkuat informasi yang akan disampaikan. Infografis ini disajikan dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi.

3. Infografis Interaktif

Jenis infografis ini, jenis infografis yang paling luas cakupannya. Didalamnya tidak hanya menyajikan sebuah informasi dan dapat dilihat oleh audiens, tetapi juga audiens dapat melakukan interaksi pada infografis yang disajikan

Dalam penelitian ini, jenis infografis yang akan digunakan adalah infografis statis berbentuk poster yang mana bentuknya visual dua dimensi yang tidak disertai dengan audio dan animasi yang bergerak. Meskipun tidak disertai dengan audio dan animasi bergerak, infografis akan tetap dirancang dengan visual yang menarik menggunakan elemen dan warna yang menarik dan juga terstruktur sehingga akan menarik perhatian peserta didik. Selain itu, isi dari media infografis poster ini adalah seputar informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan dipaparkan secara singkat dan jelas sehingga akan mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

2.1.4.4 Pengertian Infografis Poster

Infografis poster adalah suatu alat sederhana dua dimensi penunjang proses pembelajaran, yang didalamnya memuat materi pembelajaran dan di visualisasikan agar mudah dimengerti oleh peserta didik (Nabillah & Ariska, 2025). Menurut (Darung et al., 2020) poster infografis dapat menyederhanakan kerangka berpikir

peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat mempermudah pemahaman terhadap informasi. Penggunaan poster Infografis dalam penyampaian materi oleh guru akan terkesan lebih mudah mengerti oleh peserta didik, karena poster infografis ini disertai dengan penyajian visual yang menarik, seperti warna, ikon, gambar dan teks. Sehingga poster infografis ini dapat mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas peserta didik dalam menangkap sub tema pelajaran yang dipaparkan guru (Nabillah & Ariska, 2025).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa poster infografis merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tujuannya untuk menjadi sarana keberhasilan dalam menyampaikan materi secara visual yang menarik, ringkas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media ini juga akan membantu peserta didik untuk memaknai konsep secara mendalam, dan membantu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih dalam mengenai konsep materi yang mana akan berdampak pada keterlibatan aktif peserta didik.

2.1.4.5 Langkah-Langkah Membuat Infografis

Langkah-langkah pembuatan media infografis poster ada beberapa tahapan, pada penelitian ini pembuatan media infografis poster menggunakan bantuan aplikasi bantuan bernama canva. Aplikasi canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat mempermudah seseorang dalam membuat, merancang dan mengedit desain bagi pemula secara online (Kala et al., 2021).

Menurut (Jasanddes Febrialdo & Ofianto, 2025) adapun langkah-langkah dalam membuat media infografis poster menggunakan aplikasi canva antara lain:

1. Tahap Menganalisis
 - a. Mengidentifikasi kebutuhan media pada pembelajaran ekonomi
 - b. Menganalisis karakteristik peserta didik dan menyelaraskan dengan media
 - c. Menganalisis materi yang akan dipaparkan pada media infografis
2. Tahap Pembuatan Media Infografis Poster Menggunakan Canva
 - a. Mengakses canva melalui situs dan membuat akun
 - b. Membuat desain infografis pada menu “membuat desain”

- c. Pemilihan dan pengeditan template yang akan menjadi latar belakang dari semua isi konten atau isi informasi yang akan dipaparkan.
- d. Penentuan topik infografis disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan
- e. Menambahkan isi materi secara spesifik menggunakan informasi yang relevan dan komprehensif.
- f. Penyempurnaan visual dengan menambahkan gambar dan animasi agar lebih menarik yang ada pada menu “elemen”
- g. Integrasi visual dengan menambahkan elemen pada setiap materi agar memudahkan peserta didik untuk memvisualkan isi materi.
- h. Integrasi sumber referensi untuk memastikan keakuratan dan kredibilitas suatu informasi.
- i. Tahap penggunaan, media infografis poster dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik mata pelajaran ekonomi

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan media infografis menggunakan aplikasi canva perlu melalui beberapa langkah dan tahapan supaya menghasilkan media infografis yang menarik dan hasilnya akan sesuai dengan apa yang diinginkan.

2.1.4.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Infografis

Media infografis tentunya memiliki beberapa kelebihan seperti yang dikemukakan oleh (Putra, 2021) diantaranya sebagai berikut

1. Memuat gambar-gambar dan kalimat-kalimat yang menarik untuk dibaca oleh peserta didik.
2. infografis dapat ditampilkan di dalam platform media sosial seperti instagram sehingga bermanfaat bagi orang lain juga.
3. Dapat diakses oleh siapapun termasuk peserta didik.
4. Memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
5. Dapat meningkatkan imajinasi peserta didik

Selain kelebihan, media infografis juga memiliki kekurangan yang dikemukakan oleh (R. R. Kurniawan et al., 2023) kekurangan dari media infografis adalah sifat yang komunikasinya hanya satu arah dan lebih menekankan pada persepsi indera mata, yang membuatnya sulit untuk dipahami oleh orang baru.

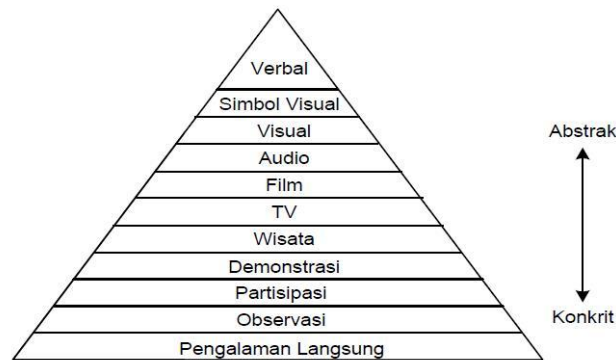
Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media infografis adalah dapat menarik perhatian peserta didik melalui berbagai gambar dan teks yang menarik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, infografis juga dapat meningkatkan imajinasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan secara visual dan ringkas. Namun, terdapat kekurangan dari media infografis yaitu bagi peserta didik yang belum terbiasa membaca data visual, infografis bisa menjadi sulit dipahami karena mereka harus menafsirkan makna dari elemen-elemen visual yang disajikan.

2.1.4.7 Teori Yang Mendukung Media Infografis

Media pembelajaran infografis adalah salah satu media dua dimensi yang disajikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* peserta didik. Media ini didasarkan pada beberapa teori *cognitive theory of multimedia learning* dan teori Edgar Dale.

Teori *cognitive theory of multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer, pada teori ini menegaskan bahwa terdapat teknik-teknik yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif individu dalam proses pembelajaran yang bermakna salah satunya adalah melalui alat media pembelajaran yang bersifat visual. Maka media infografis ini sangat relevan untuk meningkatkan kemampuan kognitif juga akan berpengaruh terhadap kemampuan *critical thinking* peserta didik.

Teori Edgar Dale yang dikenal sebagai kerucut pengalaman Dale (*Dale's cone of experience*) yang pertama kali dikenalkan pada tahun 1946 dalam karyanya berupa buku yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching* yang sangat relevan dengan media pembelajaran, salah satunya dengan media infografis yang bersifat visual. Teori ini menjelaskan mengenai berbagai tingkatan pengalaman belajar melalui kerucut pengalaman, yang dimulai dari tingkat paling abstrak hingga tingkat paling konkret. Setiap tingkatannya akan memberikan gambaran terhadap tingkat pemahaman peserta didik, ketika penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi berada diposisi kerucut Edgar Dale maka kemungkinan pemahaman yang akan diperoleh peserta didik akan meningkat. Kerucut pengalamannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale

Dalam kerucut pengalaman itu disebutkan gambaran pengalaman dari yang paling konkret (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), sebagai berikut (1) pengalaman langsung (2) pengalaman yang dibuat buat (3) pengalaman dramatis (4) demonstrasi (5) sudi banding (6) pameran (7) televisi edukasi (8) gambar bergerak (9) rekaman radio, gambar diam (10) simbol visual (11) simbol verbal (Sari, 2019). Maka, berdasarkan gambar tersebut media infografis yang merupakan media bersifat visual berada diposisi kerucut Edgar Dale. Media visual ini yang akan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang bersifat abstrak ke yang lebih konkret. Media visual efektif karena dapat memberikan informasi dan materi secara jelas, ringkas dan terstruktur dari suatu konsep sehingga mempermudah proses berpikir dan analisis yang secara langsung akan berpengaruh terhadap kemampuan *critical thinking* peserta didik.

Media infografis adalah media yang didasari oleh beberapa teori yaitu teori CTML dan teori *cone of experience*, media infografis dapat menyampaikan informasi atau materi yang ringkas dan melalui gambar yang akan merangsang kemampuan kognitif peserta didik seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mengidentifikasi materi yang merupakan aspek-aspek dari *critical thinking*. Sehingga secara langsung media infografis ini dapat mempengaruhi kemampuan *critical thinking* peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan penelitian ini diantaranya

Tabel 2.2 Hasil penelitian yang Relevan

No	Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul Penelitian	Metode penelitian	Hasil Penelitian
1.	Muhammad Ilham, Haryanti Putri, Resky Amaliah, Fitra Sari dan Citra Wahyuni/Jurnal of Education Research/Vol 5/2023	Pengaruh model pembelajaran <i>read answer discuss explain create</i> (RADEC) terhadap keterampilan berpikir kritis mahasiswa	Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain penelitian <i>control group design</i> ,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran RADEC berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis mahasiswa (Ilham et al., 2023)
2.	Revie Priamita Kusuma Wardani, Syahrul Munir/Research and development journal of education/Vol 10/2024	Efektivitas Model Pembelajaran RADEC dalam Meningkatkan <i>Critical Thinking Skills</i> peserta didik Kelas	Model desain dalam penelitian menerapkan <i>non-equivalents groups pretest-posttest</i> dan model	Menurut hasil uji <i>N-Gain</i> didapatkan adanya keefektifan yang tinggi pada model pembelajaran RADEC dalam meningkatkan <i>critical thinking skills</i> (Wardani & Munir, 2024)

		XI IPS Di SMAN Darussholah Singojuruh Pada Mata Pelajaran Ekonomi	rancangannya berupa <i>quasi experiment</i> .	
3.	Dena Hopipah, Nandang Kusnandar, Poppy Anggraeni/ Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan/Vol 10/2024	Pengaruh Penggunaan Media Infografis Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS	Metode kuantitatif dengan jenis <i>Quasi Experiment Method</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media infografis berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik (Jusman, Suhardiman, 2024)
4.	Rian Rohaeni, Cecep Sodikin, Poppy Anggraeni/ Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)/Vol 3/2024	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Read, Answer, Discuss, Explain, And Create</i> (RADEC) Berbantuan Video Animasi	Metode penelitian yang digunakan adalah metode <i>pre-eksperimen</i> dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran RADEC berbantuan video animasi berpengaruh besar terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik (Rohaeni et al., 2023)

		Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis peserta didik Materi Sistem Pencernaan Manusia	yang digunakan adalah <i>one-group pretest posttest</i> .	
5.	Anti Muthmainnah, Dede Trie Kurniawan, Rendi Restiana, Nur Hidayah/Jurnal Penelitian Pendidikan/Vol 27/2024	RADEC <i>Learning Model With E-Modul: An Effort to Enhance Student Critical Thinking Skills</i>	Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen dengan menggunakan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor <i>N-Gain</i> dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir peserta didik meningkat dalam kategori tinggi dengan skor <i>N-Gain</i> sebesar 0,8. (Muthmainnah et al., 2024)
6.	Andi Reza Hidayat, Fery Muhamad Firdaus, Heni Lusiana/ <i>International Journal of Elementary Education</i> /Vol 7/2023	<i>The RADEC Learning Model Improves Explanatory Text Writing Skill In</i>	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan menulis teks eksplanasi antara

		<i>Elementary Schools</i>	desain <i>Quasi Experimental</i>	kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Hidayat et al., 2023)
7.	Anwar, Aminah Lubis, Delisma Siregar, Eka Nurbulan, Emi Juwita Saragi, Sugiharto Sugiharto, Syarifah Syarifah/ <i>Journal of Education And Technology</i> /Vol 8/2024	<i>Application of the RADEC Learning Model in Enhancing Students' Critical Thinking Skills in Social Studies Learning</i>	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>Quasi Experimental</i>	Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hasil yang signifikan antara kemampuan <i>critical thinking</i> peserta didik setelah diberikan perlakuan model pembelajaran RADEC (Lubis et al., 2024).
8.	Achmad Miftachul Ulum, Moch Farich Alfani, Abd Razak Zakaria/ <i>Journal of Primary Education</i> / Vol 6/2025	<i>The Effectiveness of the RADEC Learning Model in Improving Student Learning Achievement</i>	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran RADEC efektif dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik sekolah dasar melalui lima tahap aktif yang

			desain eksperimen	mempromosikan kemampuan <i>critical thinking</i> , kreativitas dan kolaborasi (Ulum et al., 2025)
9.	Ni Komang Triana Candraswari1, Ni Wayan Suniasih / <i>Thinking Skills and Creativity Journal</i> /Vol 7/2024	RADEC <i>Learning Model with the Assistance of Media Question Box to Improve Primary School Students' Critical Thinking Ability.</i>	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain kuasi eksperimen dan menggunakan <i>non-equivalent control group desain</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran RADEC berbantuan media <i>Question Box</i> berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar (Komang et al., 2024)
10.	Evelina Jaleniauskiene dan Judita Kasperuniene/ <i>E-Learning and Digital Media</i> /Vol 20/2022	<i>Infographics in higher education: A scoping review</i>	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pendekatan scoping review	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa infografis dalam pendidikan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif, infografis

			berdasarkan kerangka Arksey & O'malley.	bukan hanya sekedar sarana penyajian informasi tetapi juga sebagai alat untuk pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Jaleniauskiene & Kasperuniene, 2023)
--	--	--	---	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah

1. Menggunakan variabel yang sama, yaitu variabel independen (X) Model Pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, Create* (RADEC)

Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian terdahulu yang relevan adalah

1. Pada penelitian Ilham et al. (2023), Wardani & Munir (2024) dan Lubis et al. (2024) yang diteliti adalah mengenai pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap kemampuan *critical thinking* saja sedangkan pada penelitian ini yang diteliti adalah mengenai pengaruh model pembelajaran RADEC berbantuan media infografis terhadap *critical thinking* peserta didik.
2. Pada penelitian Jusman & Suhardiman (2024) dan Jaleniauskiene & Kasperuniene, (2023) yang diteliti adalah mengenai pengaruh media infografis nya saja terhadap *critical thinking* sedangkan pada penelitian ini media infografis sebagai alat bantu penyempurna penerapan model pembelajaran RADEC terhadap *critical thinking* peserta didik.

3. Pada penelitian Rohaeni et al. (2023), Muthmainnah et al. (2024), Sulastyana & Shafwatul (2023) dan Komang et al. (2024) yang diteliti adalah mengenai model pembelajaran RADEC dengan menggunakan alat bantu berupa media video animasi, E-modul, *Flipbook* dan *Question box* sedangkan pada penelitian ini menggunakan alat bantu media berupa media infografis.
4. Pada penelitian Hidayat et al. (2023) dan Ulum et al. (2025) yang diteliti adalah mengenai pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap keterampilan menulis, prestasi akademik dan peningkatan aktivitas belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini adalah mengenai pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap *critical thinking* peserta didik.

Berdasarkan uraian mengenai beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa pada penelitian ini yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media Infografis terhadap *Critical Thinking* Peserta Didik", memberikan kontribusi baru (*novelty*) untuk mengisi celah penelitian di bidang pendidikan dengan memberikan kombinasi antara model pembelajaran RADEC yang menekankan pendekatan *student centered learning* dan kolaboratif dengan media infografis sebagai alat bantu, untuk menilai pengaruhnya terhadap kemampuan *critical thinking* peserta didik khususnya tingkat Sekolah Menengah Atas.

2.3 Kerangka Konseptual/Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam (Sugiyono, 2023) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana teori-teori tersebut terkait dengan berbagai variabel yang telah diidentifikasi sebagai isu-isu yang penting. Kerangka berpikir yang efektif akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel independen dan dependen. Dari pertautan antar variabel tersebut akan diformulasikan dalam bentuk paradigma suatu penelitian, sehingga dari paradigma penelitian ini menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel dan dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis. Kerangka berpikir adalah pola pikir dari peneliti yang akan menjadi landasan dan acuan pemikiran dari terlaksananya penelitian.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Kata konstruktivisme berasal dari kata konstruktif yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti memiliki sifat memperbaiki, membangun serta membina. Teori konstruktivisme adalah teori yang menitikberatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam membangun pemahaman terhadap apa yang telah dipelajari melalui informasi dan menafsirkannya dengan pengalaman mereka sebelumnya. Menurut (Suryana et al., 2022) pada teori konstruktivisme, Vygotsky menentang teori Piaget yang menekankan pada *self discovery learning* yang artinya perkembangan kognitif seseorang merupakan hasil dari penemuannya sendiri, karena menurut Vygotsky perkembangan kognitif seseorang justru merupakan hasil dari interaksinya terhadap lingkungan dan masyarakat (interaksi sosial) misalnya dengan komunikasi dan kolaborasi baik antar teman sebaya maupun orang yang dirasa lebih kompeten. Pada teori konstruktivisme Vygotsky ini, terdapat konsep ZPD (*Zona Proximal Development*) yang merupakan jarak kemampuan peserta didik yang dapat dilakukan sendiri dan kemampuan peserta didik yang dapat dicapai dengan bantuan. Sehingga, dalam proses pembelajaran ada masanya peserta didik memerlukan bimbingan (*scaffolding*) antar peserta didik atau guru dan ada masanya belajar secara mandiri mengenai pemahaman suatu konsep.

Kemampuan *critical thinking* merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan *critical thinking* peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis. Kemampuan *critical thinking* yang rendah seringkali menjadi suatu permasalahan dalam dunia pendidikan yang berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh proses belajar pembelajaran yang tidak menstimulus peserta didik untuk memiliki kemampuan *critical thinking*, misalnya dalam proses belajar guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional metode ceramah yang mana model pembelajaran ini bersifat *teacher centered learning*. Mengingat pentingnya kemampuan *critical*

thinking di abad 21 ini, maka diperlukan solusi untuk meningkatkan *critical thinking* peserta didik.

Adapun faktor-faktor yang dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* peserta didik berasal dari faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi tingkat *critical thinking* peserta didik adalah faktor interaksi baik antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Maka, salah satu solusi untuk menumbuhkan *critical thinking* peserta didik melalui faktor eksternal khususnya interaksi adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan *student centered learning* agar peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, yang secara langsung akan berdampak positif terhadap kemampuan *critical thinking*. Selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika dalam prosesnya guru melibatkan peserta didik secara aktif. Maka, model pembelajaran yang relevan pada teori ini adalah model pembelajaran yang bersifat kooperatif (Suryana et al., 2022).

Salah satu model yang relevan dengan teori konstruktivisme dan bersifat kooperatif adalah model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*). Sejalan dengan pendapat (Kusumaningpuri & Fauziati, 2021) yang mengemukakan bahwa teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky sangat mendukung model pembelajaran RADEC. Model pembelajaran RADEC ini merupakan model pembelajaran yang memiliki lima tahapan antara lain: (1) *Read* (membaca), (2) *Answer* (menjawab), (3) *Discuss* (berdiskusi), (4) *Explain* (menyampaikan), (5) *Create* (mengkreasikan).

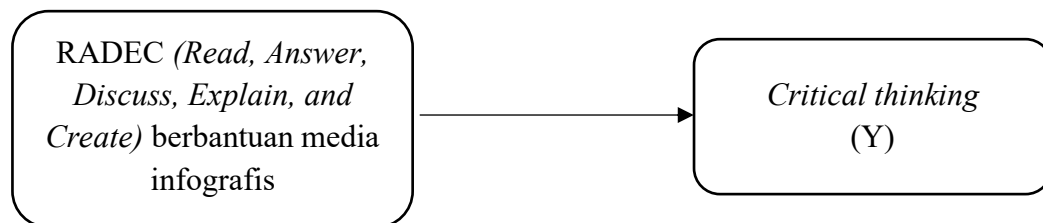
Model pembelajaran RADEC dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* peserta didik karena model ini dapat memberikan stimulus dan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir secara mendalam, kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah melalui sintaks yang sistematis. Pada tahap pertama peserta didik membangun pemahaman awal dengan membaca materi secara mandiri (*read*) dan menjawab pertanyaan pada tahap (*answer*), kemudian peserta didik memperkuat pemahaman dan berlatih untuk berpikir kritis melalui interaksi sosial dan disertai dengan *scaffolding* atau bimbingan dari guru maupun teman

sebayanya pada tahap (*discuss, explain, create*). Akan tetapi, untuk menumbuhkan kemampuan *critical thinking* peserta didik masih harus diperlukan bimbingan. Maka, konsep ZPD (*Zone of Proximal Development*) dan *Scaffolding* yang merupakan konsep daripada teori konstruktivisme akan diterapkan pada penelitian ini berupa penyediaan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi untuk merangsang peserta didik dalam mencapai kemampuan *critical thinking* nya.

Selain model pembelajaran, faktor eksternal lain yang dapat mendorong kemampuan *critical thinking* peserta didik adalah media pembelajaran. Sejalan dengan teori yang dikembangkan oleh Richard E Mayer yaitu *Cognitive Theory Of Multimedia Learning*, teori ini berfokus pada teknik-teknik yang akan memunculkan tingkat kognitif melalui media visual agar tercipta pembelajaran yang bermakna (Mayer, 2024). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika informasi yang disampaikan pada saat pembelajaran berupa visual. Selain itu, teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale juga menjelaskan bahwa kemampuan kognitif akan meningkat melalui media penyampaian yang disajikan dalam bentuk kerucut dan memiliki tingkatan, salah satunya adalah media visual. Maka berdasarkan beberapa teori yang telah dijelaskan, salah satu media pembelajaran yang mampu untuk memfasilitasi dan memotivasi peserta didik untuk lebih memahami, mengingat dan menerapkan materi pembelajaran yang secara tidak langsung akan mendukung terciptanya kemampuan *critical thinking* peserta didik adalah media infografis. Karena media infografis adalah media visual yang didalamnya memuat informasi berupa data, studi kasus, foto, atau tulisan yang dibuat secara menarik dan informatif untuk menyampaikan materi. Menampilkan data yang relevan pada media infografis akan mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berpotensi untuk memiliki kemampuan *critical thinking*.

Berdasarkan uraian tersebut, variabel bebas (model pembelajaran RADEC berbantuan media infografis) dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik (interaksi sosial) melalui sintaks (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) yang secara langsung memperkuat variabel terikat (kemampuan *critical thinking*).

Maka, hubungan antara variabel-variabel tersebut dapat dirancang dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan rumusan masalah maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan *critical thinking* peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan media infografis sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan
2. Terdapat perbedaan *critical thinking* peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan *critical thinking* peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran RADEC (*Read, answer, discuss, explain, create*) berbantuan media infografis dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional