

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Berpikir Kritis

2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menganalisis sebuah permasalahan, yang didukung oleh alasan yang kuat dalam membuat keputusan. Berpikir kritis menurut KBBI adalah proses menggunakan akal untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, dengan ciri tidak mudah percaya, selalu berusaha menemukan masalah, serta memiliki ketajaman dalam menganalisis dan menilai kualitas informasi atau argumen untuk membentuk penilaian yang beralasan. Menurut Ennis dalam (Linda & Lestari, 2019) *critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do* (berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan). Menurut (Weruini, 2025: 31) berpikir kritis merupakan kemampuan memahami, memilah, menganalisis, dan mensistensikan berbagai gagasan, informasi, atau problem yang dihadapi guna mengambil keputusan secara cepat, tepat, efektif dan efisien. Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berpotensi meningkatkan daya analitis kritis peserta didik (Hasanah et al., 2023: 17)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang melibatkan proses reflektif dan rasional dalam menganalisis, mengevaluasi, serta mengintegrasikan informasi atau argumen secara mendalam untuk mengambil keputusan yang tepat dan beralasan.

2.1.1.2 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Indikator keterampilan berpikir kritis adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Biggs dan Collis dalam Taksonomi solo (*Structure of the Observed Outcome*), keterampilan berpikir dapat dikategorikan kedalam lima tingkat hierarki. Taksonomi solo terdiri dari lima

level yakni level prastruktural dan unistruktural merupakan tahap pemahaman yang masih dangkal, dimana peserta didik belum memahami sebuah informasi. Level multistruktural menunjukkan kemampuan peserta didik untuk memahami beberapa aspek namun belum mampu mengintegrasikannya. Sementara itu, berpikir kritis termasuk kepada level relasional dan *extended abstract*. Pada tingkat relasional, peserta didik mampu mengintegrasikan berbagai aspek informasi untuk memahami hubungan di antara bagian-bagian tersebut dan menganalisis keterkaitan antar konsep. Pada level *extended abstract*, yang merupakan level tertinggi, peserta didik tidak hanya memahami materi yang dipelajari, tetapi peserta didik mampu menerapkan pembelajaran ke konteks baru, berpikir secara kritis dan mendalam, serta menciptakan ide-ide inovatif.

Berpikir kritis memiliki beberapa aspek kemampuan didalamnya. Sehingga dibutuhkan alat ukur untuk mengukur, menilai, dan mengevaluasi kemampuan tersebut. Menurut (Facione, 2015:9) berpikir kritis dapat di bagi menjadi 6 kategori sebagai berikut:

1. *Interpretation* merupakan keterampilan memahami dan menghubungkan antara pernyataan, pertanyaan, dan juga konsep dengan identifikasi.
2. *Analisis* merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengorganisasikan hubungan antara pernyataan, pertanyaan, dan konsep.
3. *Evaluation* merupakan keterampilan dalam menilai kredibilitas pernyataan atau representasi dan memiliki kemampuan untuk memahami secara logis hubungan antara pernyataan, pertanyaan, dan konsep hubungan satu sama lain.
4. *Inference* merupakan keterampilan dalam mengidentifikasi serta memperoleh data yang diperlukan untuk membuat kesimpulan.
5. *Explanation* merupakan keterampilan untuk memutuskan dan memberikan alasan yang masuk akal berdasarkan bukti, serta menyampaikannya dalam bentuk argumen yang kuat dan meyakinkan.
6. *Self Regulation* merupakan keterampilan untuk aktivitas kognitif seseorang, data yang digunakan untuk menyelesaikan masalah, dan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi.

Menurut Rugierro dalam (Agustina et al., 2025: 42) menyatakan bahwa terdapat empat indikator berpikir kritis yang dapat digunakan sebagai alat ukur.

- a. Interpretasi: Memahami soal, mengekspresikan arti atau makna dari data, peristiwa, kriteria, situasi, data, aturan, prosedur yang luas.
- b. Analisis: Mengidentifikasi dan mengorganisasikan hubungan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, data atau bentuk yang lain.
- c. Evaluasi: Menilai kredibilitas dan pernyataan yang memberikan deskripsi atau penjelasan.
- d. Inferensi: Mengidentifikasi dan menentukan unsur yang diperlukan untuk membuat kesimpulan.

Berikut indikator keterampilan berpikir kritis peserta didik yang disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Keterampilan Berpikir Kritis Taksonomi Solo

Indikator	Deskripsi	Proses Berpikir	Level
Interpretasi	Memahami dan menyajikan sebuah data atau peristiwa.	1) Membaca/mengamati informasi secara menyeluruh. 2) Mengidentifikasi kata kunci dan maksud pertanyaan. 3) Menghubungkan informasi awal dengan konteks masalah. 4) Menyajikan ulang informasi dalam bentuk lain (narasi, tabel, diagram).	<i>Relational</i>
Analisis	Mengidentifikasi dan mengorganisasikan unsur masalah.	1) Mengidentifikasi komponen utama permasalahan. 2) Mengelompokkan data, fakta, dan pernyataan. 3) Menentukan hubungan sebab-akibat antar komponen. 4) Membedakan Fakta, opini dan asumsi.	<i>Relational</i>

Indikator	Deskripsi	Proses Berpikir	Level
		5) Menyusun unsur permasalahan secara logis.	
Evaluasi	Menilai kualitas informasi dan argument.	1) Menguji penyediaan sumber informasi. 2) Membandingkan data dengan kriteria yang ditetapkan. 3) Mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan argumen.	<i>Extended Abstract</i>
Inferensi	Membuat kesimpulan dan prediksi yang menarik.	1) Mengidentifikasi data atau informasi. 2) Mengintegrasikan dan mempertimbangkan berbagai informasi yang relevan. 3) Membuat kesimpulan berdasarkan bukti.	<i>Extended Abstract</i>

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis peserta didik tidak tumbuh secara alami, peserta didik membutuhkan dorongan dari beberapa aspek seperti lingkungan belajar, dan proses pembelajaran yang nyaman. Menurut Kusuma dalam (Fridayani et al., 2022: 2) faktor yang mempengaruhi ketrampilan berpikir kritis peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Latar belakang budaya
2. Latar belakang keluarga
3. Strategi pembelajaran

2.1.1.4 Manfaat Berpikir Kritis dalam Bidang Akademis

Berpikir Kritis merupakan suatu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis menjadi hal yang utama dalam proses penilaian yang diterima oleh peserta didik dan menjadi dasar untuk melakukan evaluasi terhadap gagasan-gagasan tersebut. Menurut (Sitepu et al., 2024: 37) manfaat berpikir kritis bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk menghindari pemikiran dangkal

2. Mengenali serta mengatasi prasangka
3. Membuat keputusan yang lebih baik
4. Membentuk karakter yang kuat
5. Mengembangkan kemampuan melihat dan belajar dari sudut pandang yang berbeda.

2.1.1.5 Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut (Kholid, 2024: 270-271) menyebutkan beberapa karakteristik berpikir kritis peserta didik diantaranya sebagai berikut:

1. Mengemukakan pertanyaan dan masalah penting
2. Mengumpulkan dan menilai informasi-informasi yang relevan
3. Menarik kesimpulan dengan alasan yang kuat
4. Kemampuan mengatasi kebingungan

2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang diawali dengan sebuah masalah yang dijadikan sebagai pemantik, yang nantinya masalah tersebut dianalisis oleh peserta didik, dengan tujuan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Problem Based Learning* ini sebenarnya tidak murni baru, karena Plato dan Socrates juga telah meminta para murid mereka untuk mencari informasi secara mandiri, serta mencari gagasan baru untuk didiskusikan. Pada tahun 1970-an di sebuah sekolah bernama McMaster University, Hamilton, Kanada, *Problem Based Learning* diperkenalkan sebagai metode pembelajaran oleh Prof. Howard Barrows. Pada saat itu, banyak sekolah yang menggunakan model pembelajaran ini mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Barret dalam (Agustina et al., 2025: 42) Menyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu proses kegiatan pembelajaran yang dihasilkan dari proses pemecahan masalah yang disampaikan oleh guru saat awal pembelajaran. John Dewey dalam (Ardianti et al., 2022: 30) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang menekankan pada pengalaman peserta didik dalam proses belajar, melibatkan peserta didik

dalam proyek yang berorientasi pada masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual. Sedangkan (Veronika Tiara et al., 2024: 123) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Rakhmawati, 2021) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu pemasalahan agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah, sehingga dapat mengetahui konsep-konsep penting.

Berdasarkan beberapa pengertian *Problem Based Learning* yang telah dijelaskan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menjadikan masalah atau isu sebagai pemantik dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menganalisis, berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik di kehidupan nyata.

2.1.2.2 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam proses pembelajaran, model *Problem Based Learning* melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Adapun tujuan dari model pembelajaran ini tidak hanya semata-mata untuk keaktifan peserta didik saja. Akan tetapi, model pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan menarik kesimpulan dari suatu permasalahan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut John Dewey dalam (Syamsidah & Suryani, 2018: 18) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah. Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut.
2. Menganalisis masalah. Langkah selanjutnya peserta didik menganalisis permasalahan secara kritis dari berbagai sudut pandang.

3. Merumuskan hipotesis. Dalam merumuskan hipotesis peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Mengumpulkan data. Pada tahap ini peserta didik mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
5. Pengujian hipotesis. Peserta didik merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Peserta didik menyampaikan solusi atau rekomendasi pemecahan masalah, sesuai dengan rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, berikut merupakan sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* yang disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.1.2.2.1 Tujuan dan Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut (Duch et al., 2001: 6) tujuan pembelajaran *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk aktif mengembangkan pengetahuan sendiri.

Karakteristik pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Darwati & Purana, 2021: 64) yaitu:

1. Terdapat masalah/ isu, titik awal pembelajaran dan aktivitas *Problem Based Learning* adalah masalah atau isu yang menarik.
2. Otentik, peserta didik mencari solusi yang realistis dengan dunia nyata dan masalah yang autentik.
3. Penyelidikan dan pemecahan masalah, peserta didik secara aktif terlibat dalam proses penyidikan masalah, tidak hanya sekedar mendengarkan atau membaca.
4. Pandangan interdisipliner, peserta didik mengeksplorasi berbagai disiplin ilmu dan memberikan gambaran dari beberapa perspektif mereka ketika terlibat dalam penyidikan *Problem Based Learning*.
5. Kolaborasi kelompok kecil, pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.
6. Produk, artefak, *exhibitions*, dan prestasi, dalam pembelajaran peserta didik menunjukkan hasil pembelajaran mereka dengan menciptakan produk, artefak, pameran ataupun presentasi.

2.1.2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran yang digunakan oleh guru pastinya memiliki manfaat untuk proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran tidak ada yang sempurna, pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berikut merupakan Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* :

Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Subiyantoro, 2025: 53-54) adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, PBL mendorong peserta didik untuk Memecahkan masalah yang nyata. Proses ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mencari solusi yang tepat.
2. Memfasilitasi pembelajaran mandiri (*self directed learning*), PBL mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka secara mandiri.

3. Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, PBL sering kali dilakukan dalam kelompok kecil, proses ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.
4. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, masalah nyata yang menantang dan relevan dengan kehidupan peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik.

Kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Subiyantoro, 2025: 54-55) adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan waktu yang lama, proses penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* melibatkan penyidikan mendalam, diskusi kelompok, dan refleksi kritis sehingga membutuhkan waktu yang panjang dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
2. Beban kerja yang tinggi bagi pendidik dan peserta didik, *Problem Based Learning* memerlukan kesiapan merancang masalah yang autentik, memfasilitasi diskusi dan mengevaluasi proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik dituntut untuk aktif mencari informasi dan menyelesaikan masalah.
3. Memerlukan penilaian yang komprehensif, evaluasi dalam *Problem Based Learning* tidak hanya pada hasil akhir tetapi juga pada proses pembelajaran.
4. Memerlukan kesiapan penuh Peserta didik, peserta didik yang memiliki keterampilan belajar mandiri yang rendah akan kesulitan dalam mengikuti proses PBL secara efektif.

2.1.3 Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia khususnya di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran mendalam di jenjang SMA diterapkan dengan cara yang lebih kompleks mencakup proyek penelitian berbasis masalah yang aktual untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, perumusan dan pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan.

Dalam konteks Pendidikan di Indonesia, kurikulum Merdeka menggunakan prinsip pembelajaran mendalam sebagai strategi utama untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif saja, tetapi juga pada pembentukan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi dan kemampuan berkomunikasi. Pembelajaran mendalam berakar pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat di berikan secara pasif dari guru ke peserta didik, melainkan harus di bangun secara aktif oleh peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Deep Learning* adalah strategi pembelajaran yang mengutamakan pemahaman mendalam melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk membangun pembelajaran bermakna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata, bukan sekedar hafalan materi yang bersifat sementara.

2.1.3.2 Prinsip Utama *Deep Learning*

- 1) Pembelajaran berkesadaran (*Mindful Learning*), merupakan pengalaman peserta didik yang diperoleh ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya fokus kepada materi yang dipelajari, tetapi juga terhadap metode yang diterapkan, pendekatan yang digunakan, serta bagaimana mereka bisa mengoptimalkan proses belajar mereka sendiri. Melalui tahapan PBL yang sistematis (orientasi masalah, investigasi, pengumpulan data, dan presentasi solusi), peserta didik berlatih fokus pada identifikasi masalah, menganalisis berbagai perspektif, serta berpikir kritis dalam merumuskan solusi. Diskusi kelompok dalam fase investigasi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk merefleksikan pemahaman mereka, mengevaluasi strategi pemecahan masalah, dan memperbaiki kesalahan. Dengan demikian, peserta didik belajar tidak belajar secara pasif tetapi dengan kesadaran penuh terhadap proses berpikirnya.
- 2) Pembelajaran bermakna (*Meaningful Learning*) merupakan proses belajar peserta didik yang tidak hanya sebatas memahami materi, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam model

pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik tidak hanya menghafal teori ekonomi, akan tetapi terlibat dalam pemecahan masalah autentik yang menuntut mereka memahami konsep, menganalisis situasi, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, peserta didik diberikan masalah nyata tentang tingginya minat masyarakat terhadap pinjaman online (pinjol) ilegal dibandingkan dengan layanan bank konvensional, peserta didik harus menganalisis faktor penyebabnya seperti kemudahan akses, bunga yang tampak rendah, dan minimnya literasi keuangan, serta memberikan solusi berbasis teori lembaga keuangan untuk mengatasi masalah tersebut.

- 3) Pembelajaran menggembirakan (*Joyful Learning*) merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat dan menerapkan pengetahuan. Dengan mengintegrasikan platform *Bamboozle* dalam model *Problem Based Learning* akan menciptakan suasana pembelajaran berbasis tantangan yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui fitur kuis dalam media *Bamboozle*, peserta didik dapat menyelesaikan tahapan pemecahan masalah terkait lembaga keuangan dan berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain. Proses menjawab pertanyaan interaktif dan sistem mengumpulkan point dalam game membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran ekonomi, sehingga mengurangi kejenuhan belajar. Suasana kompetisi yang menyenangkan ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi solusi kreatif terhadap permasalahan ekonomi yang disajikan.

2.1.3.3 Tujuan dan Manfaat Pendekatan *Deep Learning*

Menurut (Fullan & Langworthy, 2014) menyatakan bahwa terdapat 6 kompetisi utama yang diperlukan pada abad ke-21. Pendekatan *Deep Learning* dirancang untuk mengembangkan kompetisi ini melalui pembelajaran mendalam yang melampaui hafalan sederhana, sehingga peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata.

1. *Character education*, merupakan sikap jujur, kerja keras dan tanggung jawab dalam belajar.
2. *Citizenship*, merupakan pengetahuan global, kepekaan dan nilai kebangsaan.
3. *Communication*, merupakan kemampuan komunikasi secara efektif baik secara lisan, tertulis, dan melalui berbagai alat digital, serta keterampilan mendengarkan.
4. *Critical thinking and problem solving*, merupakan keterampilan berpikir kritis untuk merancang dan mengelola proyek, memecahkan masalah, serta membuat keputusan yang efektif dengan memanfaatkan berbagai alat dan sumber daya digital.
5. *Collaboration*, merupakan kemampuan berkolaborasi dan bertukar ide dalam kelompok serta kemampuan bekerja dalam tim.
6. *Creativity and imagination*, merupakan kemampuan mempertimbangkan serta mengembangkan ide-ide baru.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan pendekatan *Deep Learning* yang diintegrasikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *Bamboozle* diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep secara mendalam serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Model *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah nyata, sementara pendekatan *Deep Learning* memperkuat kemampuan analisis, evaluasi, dan pemahaman mendalam. Dukungan media *Bamboozle* menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Integrasi ketiga komponen tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2.1.4 Media Bamboozle

2.1.4.1 Pengertian Media Bamboozle

Media pembelajaran *Bamboozle* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web berbentuk game dan kuis edukatif yang bersifat kompetisi antar kelompok. Menurut (Rohmah & Puspasari, 2025:13771) *Bamboozle* adalah sebuah

platform yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan kuis berbasis tim. Dalam permainan ini peserta didik harus memiliki beberapa kemampuan seperti menganalisis soal, pemahaman materi, berpikir cepat, konsentrasi dan kerja sama tim.

Berdasarkan beberapa kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam permainan *Bamboozle*, dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dengan mengintegrasikan media *Bamboozle* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media *Bamboozle*

Menurut (Tsurayya & Sukmawati, 2023:91) menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran *Bamboozle* adalah sebagai berikut:

1. Mudah diakses, media ini dapat diakses tanpa harus membuat akun terlebih dahulu.
2. Dapat menggunakan berbagai macam jenis soal, bisa berupa pilihan ganda dan uraian.
3. Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk berdiskusi dan bekerja sama tim.
4. Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri, karena didalamnya sudah tertera jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan dan dilengkapi dengan elemen atau gambar.
5. Bisa diakses melalui laptop dan ponsel.

Berikut merupakan kekurangan dari media pembelajaran *Bamboozle*:

1. Fitur yang sangat terbatas, lebih banyak fitur yang berbayar.
2. Tidak ada pembeda pada tampilan antara pembuat dan pemain game.
3. Tidak ada perizinan akses untuk memulai game.
4. Game hanya bisa dimainkan oleh tim tidak untuk individu.
5. Masih terdapat peserta didik yang pasif dalam proses permainan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem*

Based Learning Dengan Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan *Bamboozle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik”. Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026. Berikut merupakan hasil penelitian yang relevan disajikan pada tabel berikut 2.3.

Tabel 2. 2 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No	Sumber	Judul	Persamaan dan Perbedaan
1	Sudrajat, D. R., Waspada, I., & Suryana, A. (2023). <i>Jurnal Sosial Humaniora Sigli</i> , 6(1), 257–264. https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1500	Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 4 Sma Negeri 1 Bandung.	Teknik penelitian ini menggunakan metode PTK. Hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 bandung pada mata pelajaran ekonomi dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> . Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan berpikir kritis. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan <i>Deep Learning</i> dan penggunaan media <i>Bamboozle</i> .
2	Mahmudah, M., Mustika, R. D., & Anhar, M. S. (2023). <i>Jurnal Dedikasi Pendidikan</i> , 7(2), 565–580. https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.3987	Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i> Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Ekonomi.	Teknik penelitian ini menggunakan metode PTK. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan kemampuan berrpikir kritis peserta didik kelas X-4 di SMA Negeri 18 Surabaya. Persamaan dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan berpikir kritis. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan <i>Deep Learning</i> dan penggunaan media <i>Bamboozle</i> .
3	Saputri, T. A., Anjani, C. K.,	Peningkatan Kemampuan	Teknik penelitian ini menggunakan metode quasi

No	Sumber	Judul	Persamaan dan Perbedaan
	Linasar, R. N., & Sari, R. D. (2025). <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning</i> , 3, 59–72.	Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Melalui <i>Problem Based Learning</i> dan Pendekatan <i>Deep Learning</i> .	eksperimen dengan menggunakan desain <i>Pretest-Posttest Control Group design</i> . menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi Transformasi Energi melalui penerapan model <i>Problem Based Learning</i> dengan pendekatan <i>Deep Learning</i> , dibanding dengan penerapan model <i>Problem Based Learning</i> tanpa menggunakan pendekatan <i>Deep Learning</i> . Persamaan dengan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan Pendekatan <i>Deep Learning</i> terhadap keterampilan berpikir kritis. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran <i>Bamboozle</i> .
4	Sulastri, F., Hermawan, Y., & Sartika, S. H. (2025). <i>SJEE (Scientific Journals of Economic Education)</i> , 9(1), 12. https://doi.org/10.33087/sjee.v9i1.197	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan <i>Critical Thinking</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi.	Teknik penelitian ini menggunakan metode Desain Quasi Eksperimen dengan menggunakan berbentuk <i>Nonequivalen Control Group Design</i> menggunakan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> . Menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dengan kelas kontrol yang menggunakan model <i>discovery learning</i> . Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan berpikir kritis. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan <i>Deep Learning</i> dan penggunaan media <i>Bamboozle</i> .
5	Mailani, E., Rarastika, N.,	Peningkatan Keterampilan	Metode penelitian menggunakan metode <i>Libray Literature</i> . Hasil

No	Sumber	Judul	Persamaan dan Perbedaan
	Adventy, H., Juwita, G., & Butar, P. (2025). <i>Journal Educational Research and Development</i> , 01(04),)	Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan <i>Deep Learning</i> Dan Media Interaktif	penelitian menyatakan bahwa menerapkan pembelajaran mendalam (<i>Deep Learning</i>) mendorong peserta didik kelas III SD untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pemecahan masalah kontekstual, berpikir kritis, dan memahami konsep secara menyeluruh. Penggunaan media interaktif seperti permainan edukatif mendorong peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka. Persamaan penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan <i>Deep Learning</i> dan berpikir kritis. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran dan media interaktif.
6	Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). <i>Innovative: Journal Of Social Science Research</i> , 3(3), 5960–5968. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2761	Pengaruh model <i>group investigation</i> berbantuan edugames <i>baamboozle</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK kepegawaian di SMKN 1 Jombang.	Teknik penelitian ini menggunakan metode Desain Quasi Eksperimen tipe <i>Nonequivalen Control Group Design</i> . Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model <i>group investigation</i> berbantuan edugames <i>Bamboozle</i> berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan media <i>Bamboozle</i> terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan pendekatan <i>Deep Learning</i> dan penggunaan model pembelajaran yang digunakan.
7	Thi, N. T., Le Thuy, N. T., & Ha, V. T. (2025). <i>International Journal of</i>	<i>Using problem-based learning to enhance critical thinking in university classrooms.</i>	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan <i>bibliometric</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Problem Based Learning</i> efektif meningkatkan keterampilan

No	Sumber	Judul	Persamaan dan Perbedaan
	<i>Economic Perspectives</i> , 19(3), 888–898. https://ijeponline.org/index.php/journal/article/view/913		berpikir kritis mahasiswa diperguruan tinggi. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penggunaan metode penelitian dan jenjang pendidikan yang berbeda.
8	Su, T., Liu, J., Meng, L., Luo, Y., Ke, Q., & Xie, L. (2025). <i>Frontiers in Education</i> , 10, 1–10. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1565556	<i>The effectiveness of problem-based learning (PBL) in enhancing critical thinking skills in medical education: a systematic review and meta-analysis.</i>	Hasil penelitian menyatakan penerapan model <i>Problem Based Larning</i> menunjukkan perubahan yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Perbedaan dari penelitian ini yaitu dilakukan pada konteks pendidikan yang berbeda.
9	Ponce, F. D. G., Proaño, G. E. M., Chucuri, B. S. R., & Valarezo, M. C. L. (2025). <i>South Eastern European Journal of Public Health</i> , XXVI, 3517–3527. https://doi.org/10.70135/seejph.vi.5736	<i>Problem-Based Learning (PBL) and Critical Thinking: Strategies for the Development of Cognitive Skills in Elementary Education.</i>	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>mix method</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Problem Based Larning</i> merupakan strategi yang efektif untuk memperkuat berpikir kritis dalam pendidikan dasar, yang membutuhkan pelatihan guru dan penyesuaian kurikulum. Perbedaan dari penelitian ini adalah metode yang digunakan dan penerapan pendekatan <i>Deep Learning</i> dalam pembelajaran.

No	Sumber	Judul	Persamaan dan Perbedaan
10	Weng, C., Chen, C., & Ai, X. (2023). <i>International Journal of Technology and Design Education</i> , 33(4), 1653–1674. https://doi.org/10.1007/s10798-022-09789-4	<i>A pedagogical study on promoting students' Deep Learning through design-based learning.</i>	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen pada mahasiswa teknik. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pendekatan DBL secara efektif meningkatkan status kognitif (dari pasif ke aktif) dan kemampuan <i>Deep Learning</i> peserta didik secara signifikan dibanding metode konvensional. Indikator keberhasilan yang meningkat dapat dilihat dari berpikir kritis, motivasi belajar dan kemampuan memecahkan masalah. Perbedaan dari penelitian ini adalah metode yang digunakan dan penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .
11	Wang, X., Wang, C., Ye, P., & Tao, G. (2025). <i>International Theory and Practice in Humanities and Social Sciences</i> , 2(6), 274–290. https://doi.org/10.70693/itphss.v2i6.847	<i>The Role of Intrinsic Motivation in Enhancing Deep Learning in Early Childhood Education.</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik adalah kunci <i>surface learning</i> ke <i>Deep Learning</i> . Hal ini mendorong rasa ingin tahu alami yang memperkuat kemampuan berpikir kritis awal dan kegigihan dalam belajar. Sedangkan yang menjadi pembeda adalah tingkatan subjek penelitian.

Dari beberapa penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif jika diterapkan pada mata pelajaran ekonomi. Akan tetapi, penelitian yang mengintegrasikan antara penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* pada mata pelajaran ekonomi masih sedikit. Selain itu, belum ada penelitian yang mengkaji terkait model pembelajaran *Problem Based Learning*

dengan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *Bamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme (Jean Peaget dan Lev Vygotsky), teori konstruktivisme merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif dimana pelajar membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan mengumpulkan informasi dan pengetahuan dari apa yang mereka dapatkan secara langsung melalui lingkungan. Menurut Jean Peaget, anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, proses percobaan dan kesalahan, yang membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia disekitar mereka (Piaget 1971).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan berpikir kritis memiliki hubungan yang positif dengan teori konstruktivisme. Menurut (Kusumawati et al., 2022: 17) menyatakan bahwa, pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan pendekatan teori konstruktivisme. Model ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi peserta didik, sehingga *Problem Based Learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan cara berpikir kritis

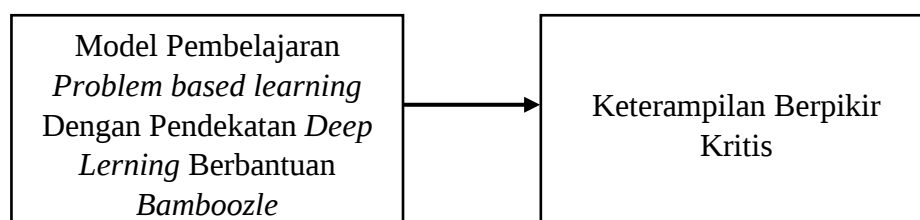
Berdasarkan landasan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning*, karena dirasa dapat lebih merangsang keterampilan berpikir peserta didik. Materi yang digunakan pun cocok dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, karena dapat menyajikan masalah yang bersifat kontekstual karena peserta didik dapat terlibat langsung dalam memecahkan permasalahan. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Sedangkan penggabungan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* dipilih peneliti karena keduanya memiliki korelasi yang kuat. *Problem Based Learning* memberikan tantangan berupa masalah nyata yang mendorong peserta didik untuk menganalisis, berdiskusi dan mencari solusi, sehingga peserta didik belajar lebih aktif dan reflektif. Pendekatan *Deep*

Learning dalam dunia pendidikan berfokus pada pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan kemampuan mengintegrasikan pengetahuan dengan kehidupan nyata, bukan sekedar menghafal. Oleh karena itu, model pembelajaran *Problem Based Larning* dengan pendekatan *Deep Learning* menekankan pada pembelajaran aktif melalui pemecahan masalah di kehidupan nyata yang akan meningkatkan kemampuan menganalisis peserta didik. Dalam model pembelajaran *Problem Based Larning* peserta didik mengeksplorasi dan menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok, hal ini sejalan dengan prinsip *Deep Learning* dalam membangun pemahaman yang bermakna dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba menggabungkan model pembelajaran *Problem Based Larning* dengan media *Bamboozle*. *Problem Based Larning* menekankan pada pemecahan masalah nyata secara kolaboratif, yang membutuhkan partisipasi aktif dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Sementara itu, *Bamboozle* sebagai media interaktif dapat mendukung tahap diskusi, ekplorasi, dan evaluasi dalam pembelajaran *Problem Based Larning*. *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengatasi kejenuhan belajar peserta didik, dan membuat proses berpikir kritis lebih menarik dan menyenangkan.

Problem Based Larning dengan pendekatan *deep larning* berbantuan *Bamboozle* akan diuji apakah efektif terhadap variabel Y (keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X mata Pelajaran ekonomi). Setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Larning* dengan pendekatan *deep larning* berbantuan *Bamboozle*, maka diharapkan dapat meningkatkan keefektifan terhadap variabel Y (keterampilan berpikir kritis).



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Creswell, 2014: 191) hipotesis adalah prediksi-prediksi yang dibuat peneliti tentang hubungan antar variabel yang ia harapkan. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *Bamboozle* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *Bamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan *Bamboozle*.