

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Berpikir Kritis

2.1.1.1. Pengertian Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis dapat menuntun individu dalam mengambil keputusan secara logis berdasarkan fakta. Kemampuan ini sangat penting dan berguna bagi individu baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Menurut Ennis, 2011 (Zakiah, 2019: 3) berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir secara reflektif yang bertujuan untuk menentukan keyakinan atau tindakan yang tepat.

Facione (2006, dalam Magdalena et al., 2020: 156) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan pengendalian diri dalam mengambil keputusan yang melibatkan proses interpretasi, analisis, evaluasi, serta penarikan kesimpulan dengan berlandaskan pada bukti, konsep, metode, kriteria, maupun pertimbangan kontekstual yang mendasari keputusan tersebut.

Selain itu, berpikir kritis juga dapat dipahami sebagai rangkaian proses mental yang digunakan untuk menilai kebenaran atau menilai suatu hal, disertai dengan sikap atau disposisi tertentu yang mengarahkan penerapan proses mental tersebut. Proses mental ini mencakup kombinasi kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi, yang diterapkan pada berbagai tahap pemikiran (Bayer, 1987, 2008, dalam Novandi et al., 2025: 653).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat dipahami bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir secara reflektif dan analitis untuk mengevaluasi informasi, mengambil keputusan yang rasional, serta menyelesaikan masalah dengan tepat berdasarkan bukti dan logika.

Konsep berpikir kritis sudah mulai diaplikasikan dalam pendidikan sekarang. Pemikiran kritis tidak dapat digantikan oleh teknologi, untuk itu pembelajaran sekarang mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik untuk

memecahkan sebuah permasalahan tidak sekadar transfer pengetahuan (Rahardhian, 2022: 90).

Keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik dapat berbeda satu sama lain. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang meliputi latar belakang, pengetahuan, dan pengalaman. Dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pendidikan, dimana melalui pendidikan guru memegang peran penting dengan melakukan penerapan konten, proses dan metode pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga mereka mampu percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya dengan menerapkan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan suatu hal yang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Dimana hal ini berguna bagi peserta didik untuk memahami pengetahuan secara mendalam, sehingga peserta didik mampu dalam memecahkan masalah dengan melakukan pengembangan solusi mengenai permasalahan yang dihadapi.

2.1.1.2. Indikator Berpikir Kritis

Untuk mengidentifikasi tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik, dapat dilihat dari pengaplikasian beberapa indikator keterampilan berpikir kritis yang dinyatakan oleh Ennis (Sriliani et al., 2022: 183).

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Indikator Berpikir Kritis	Sub Indikator Berpikir Kritis
Memberikan Penjelasan Sederhana	Menentukan fokus pertanyaan
	Mengevaluasi argument berdasar alasan dan bukti yang mendukung
	Mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban yang logis
Membangun Keterampilan Dasar	Mengevaluasi kredibilitas sumber informasi
	Mengamati dan mengevaluasi hasil pengamatan
Menyimpulkan	Menarik kesimpulan secara deduktif dan mengevaluasi hasilnya
	Menarik kesimpulan secara induktif dan mengevaluasi hasilnya

Indikator Berpikir Kritis	Sub Indikator Berpikir Kritis
	Menetapkan keputusan berdasarkan keputusan yang logis
Membuat Penjelasan Lebih Lanjut	Menguraikan hasil, serta mengevaluasinya
	Menentukan asumsi yang mendasari suatu pernyataan
Menyusun Strategi dan Taktik	Menentukan Tindakan yang tepat
	Menjalin komunikasi dengan pihak lain

Berdasarkan indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan kognitif yang kompleks. Indikator keterampilan berpikir kritis ini, akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun instrumen tes dan menjadi dasar untuk mengukur keterampilan berpikir kritis.

2.1.1.3. Manfaat Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis memiliki beberapa manfaat di berbagai aspek, Elina Craspo (dalam Zakiah, 2019: 5-6) menyebutkan manfaat berpikir kritis di beberapa aspek seperti akademik, dunia kerja, maupun kehidupan sehari-hari, sebagai berikut:

- 1) Akademik
 - a) Menelaah pendapat dan sudut pandang pihak lain
 - b) Menganalisis secara kritis pendapat dan sudut pandang pihak lain
 - c) Menyusun serta mempertahankan pendapat berdasarkan bukti dan penalaran yang logis
- 2) Dunia Kerja
 - a) Meningkatkan pemahaman secara lebih mendalam proses pengambilan keputusan, baik oleh diri sendiri maupun orang lain
 - b) Menumbuhkan sikap terbuka terhadap perubahan pandangan
 - c) Meningkatkan kemampuan berpikir analitis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan
- 3) Kehidupan Sehari-hari
 - a) Mengurangi kemungkinan membuat keputusan pribadi yang tidak rasional

- b) Mendorong terbentuknya masyarakat yang berwawasan luas dan bertanggung jawab dalam mengambil keputusan terkait isu-isu sosial, politik, dan ekonomi
- c) Mendorong terbentuknya pemikir yang mandiri dan kritis dalam mengevaluasi asumsi, keyakinan, dan prasangka pribadi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa berpikir kritis sangat bermanfaat bagi individu, baik dalam kehidupan sehari-hari, dalam Pendidikan, maupun dunia kerja. Mengingat akan pentingnya dan manfaat dari keterampilan berpikir kritis ini, untuk itu pembelajaran perlu dirancang agar mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2.1.2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Model ini dapat didefinisikan sebagai model yang berorientasi pada pemecahan masalah sebagai dasar dari proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam mencari solusi atau memecahkan masalah tersebut. Menurut Barrows dan Tamblyn (1980, dalam Subiyantoro, 2025: 41) sebagai pelopor dari model *Problem Based Learning* mendefinisikan PBL sebagai suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk belajar berdasarkan permasalahan nyata yang kompleks dan tidak terstruktur, hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Pada prosesnya PBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk memimpin secara langsung proses penyelidikan, mengaitkan teori dan praktik, serta mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam merumuskan solusi yang efektif dan relevan dengan permasalahan (Savery 2006: 15, dalam Asmara & Anisya Septiana, 2023: 28-29).

Inti dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berbasis masalah, dalam pelaksanaannya menyajikan sebuah permasalahan dan

mendorong peserta didik untuk mencari dan mengembangkan solusi dari permasalahan tersebut (Syamsidah, 2018: 10).

Apabila model pembelajaran *Problem Based Learning* diterapkan dengan baik, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah, baik secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran utamanya dalam hal pengambilan keputusan, sehingga menuntun peserta didik untuk lebih mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Apabila hal ini terus ditanamkan dalam diri setiap peserta didik, maka akan membantu mereka dikemudian hari untuk bisa mengambil keputusan bahkan ketika berada ditengah-tengah perbedaan (Asmara & Anisya Septiana, 2023: 28).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran dengan menggunakan pemecahan masalah sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Model ini juga mendorong peserta didik untuk memahami konsep materi secara menyeluruh bukan sekadar teori, dengan melibatkan proses penyelidikan, diskusi, serta analisis untuk menemukan solusi yang paling efektif dan relevan dengan permasalahan. Dengan demikian, model PBL dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang nantinya berguna baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

2.1.2.2. Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Suatu model pembelajaran tentunya memiliki sintaks, hal ini agar pembelajaran berjalan secara terarah dan sistematis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Arends dalam (Ardianti et al., 2022: 33) tahapan-tahapan dalam pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terbagi menjadi 5 fase, sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sintaks Model Problem Based Learning (PBL)

Tahap-tahap	Aktivitas Pendidik
Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, persyaratan penting yang harus disiapkan, dan memotivasi peserta didik agar terlibat secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Pendidik membimbing peserta didik dalam memahami masalah dan mengorganisasikan tugas belajar berkaitan dengan permasalahan tersebut.
Tahap 3: Membimbing penyelidikan baik kelompok maupun individu.	Pendidik memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menghimpun informasi yang relevan, melakukan percobaan guna memperoleh penjelasan dan solusi.
Tahap 4: Penyajian hasil dan karya.	Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu peserta didik dalam pembagian tugas dengan rekannya.
Tahap 5: Analisi dan Evaluasi penyelesaian.	Pendidik membimbing peserta didik untuk merefleksikan dan mengevaluasi penyelidikan yang telah ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan.

2.1.2.3. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Sebuah model pembelajaran, pasti memiliki ciri khusus atau karakteristik sebagai identitas dari model itu sendiri. Begitupun model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang memiliki ciri utama, dimana terdapat permasalahan di awal pembelajaran yang harus dipecahkan oleh peserta didik, hal ini bertujuan untuk menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Berikut karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Rusman (2023, dalam Asmara & Anisya Septiana, 2023: 39):

1. Proses pembelajaran diawali dengan sebuah permasalahan

Masalah yang digunakan dalam pembelajaran berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bersifat kompleks

2. Permasalahan yang digunakan menuntut adanya berbagai sudut pandang
Masalah yang digunakan sulit dan menguji peserta didik untuk menggunakan pengetahuan, sikap dan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga diperlukan identifikasi dan penemuan baru dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran menekankan pentingnya kemampuan belajar mandiri
Dalam *Problem Based Learning* penggunaan berbagai sumber pengetahuan dan evaluasi yang kritis terhadap informasi merupakan bagian penting
4. Pembelajaran menekankan peserta didik untuk bekerja sama, komunikasi yang efektif, dan berkolaborasi.
Kemampuan penyelidikan dan memecahkan masalah memiliki peran yang penting setara dengan penguasaan materi, karena sama-sama diperlukan dalam memecahkan suatu masalah
5. Proses belajar mencakup sistesis dan integrasi didalamnya
Dalam *Problem Based Learning* peserta didik terlibat dalam evaluasi dan refleksi pada pengalaman dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.1.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran dalam penerapannya tentunya memiliki keunggulan dan kelemahannya tersendiri. Demikian sama halnya dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang memiliki kelebihan meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik melalui pemecahan masalah, namun juga memiliki kekurangan dalam proses penerapannya di kelas. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2006: 221, dalam Asmara & Anisya Septiana, 2023: 42):

1. Pendekatan berbasis masalah merupakan strategi yang baik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi secara lebih mendalam.

2. Proses pemecahan masalah dapat mendorong kemampuan berpikir peserta didik, serta memberikan rasa bangga saat mereka mendapatkan pengetahuan baru
3. Pemecahan masalah dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran
4. Pembelajaran dengan pendekatan berbasis masalah cenderung diminati dan menyenangkan bagi peserta didik
5. Pemecahan masalah memfasilitasi peserta didik untuk memahami dan mengaplikasikan pengetahuannya untuk menyelesaikan permasalahan nyata.
6. Pembelajaran berbasis masalah dapat memperluas pengetahuan peserta didik, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab selama proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk melakukan penilaian mandiri baik terkait hasil maupun proses pembelajaran.
7. Dengan pemecahan masalah, dapat menunjukkan kepada peserta didik bahwa inti dari seluruh mata pelajaran merupakan cara berpikir, tidak sekadar dipelajari dari guru atau buku.
8. Pendekatan berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, serta kemampuan mengintegrasikan pengetahuan baru.
9. Dengan pemecahan masalah memberikan peluang pada peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam konteks kehidupan nyata
10. Pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong peserta didik untuk terus belajar secara berkelanjutan, bahkan di luar Pendidikan formal.

Selain kelebihan, Sanjaya (2006, dalam Asmara & Anisya Septiana, 2023:

44) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut.

- 1) Peserta didik cenderung enggan untuk menyelesaikan permasalahan apabila peserta didik kurang antusias atau permasalahan yang disajikan terlalu sulit untuk dipecahkan.
- 2) Dibutuhkan waktu yang cukup memadai untuk mencapai keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*

- 3) Apabila peserta didik tidak memahami tujuan dari penggunaan pemecahan masalah dalam pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai.

Berdasarkan yang telah diuraikan sebelumnya, model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki peluang yang tinggi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penggunaan pemecahan masalah dalam proses pembelajarannya. Namun demikian, diperlukan kesiapan yang matang baik dari guru maupun peserta didik, serta didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini bertujuan, agar kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan meminimalisir kekurangan dari model pembelajaran itu sendiri.

2.1.3. Media Edpuzzle

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah media didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Dalam dunia Pendidikan, media digunakan sebagai alat bantu ataupun perantara untuk menunjang aktivitas pembelajaran, penggunaan media juga bertujuan untuk memperjelas materi dan membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan. (Hasan et al., 2021: 29) mendefinisikan media sebagai sesuatu yang digunakan untuk menghubungkan guru dan peserta didik dalam proses penyampaian informasi, yang dirancang untuk membangkitkan motivasi belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi secara mendalam. (Fikri, n.d. 2018: 9) juga menyampaikan hal serupa, bahwa media merupakan segala bentuk sarana yang digunakan oleh pengirim pesan untuk menyalurkan pesan kepada penerima, sehingga informasi dapat diterima secara jelas dan utuh.

Berdasarkan dari definisinya, dapat dipahami bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan ataupun memperjelas informasi agar dengan mudah dipahami oleh penerima pesan. Dalam hal pembelajaran, guru sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima. Umumnya penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sebagai perantara

penyampaian materi supaya mudah dipahami oleh peserta didik (Hasan et al., 2021: 41). Sadiman, dkk (2005: 17-18, dalam Hasan et al., 2021: 42) menyampaikan terdapat beberapa kegunaan media dalam pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

1. Memperkuat kejelasan materi, sehingga tidak monoton karena menggunakan kata-kata tertulis atau lisan semata.
2. Membantu mengatasi batasan ruang dan waktu, misalnya pada materi tata surya yang tidak bisa diamati secara langsung, memberikan alternatif pembelajaran menggunakan gambar atau video.
3. Menawarkan stimulus yang seragam, sehingga peserta didik memiliki pengalaman dan pemahaman yang serupa terhadap pelajaran.
4. Memberikan keseragaman pengalaman peserta didik mengenai berbagai peristiwa di sekitar mereka, serta membuka peluang interaksi langsung.

Demikian, penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif, dengan menyesuaikan penggunaan media dan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang kerap kali digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang mengintegrasikan dua atau lebih elemen, seperti teks, gambar, grafik, foto, audio, video dan animasi secara terpadu antara pengguna dan computer atau perangkat lunak yang digunakan. Multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, salah satunya adalah media *Edpuzzle*.

Untuk itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan media *Edpuzzle* yang diaplikasikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2.1.3.2. Pengertian Media *Edpuzzle*

Edpuzzle merupakan media pembelajaran berbasis teknologi, yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran melalui video interaktif. Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui video, tetapi tidak memerlukan sarana seperti proyektor, karena dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik pada ponsel masing-masing.

Menurut (Debora1 et al., 2025: 35) *Edpuzzle* merupakan media berbasis video yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, guru dapat menambahkan penjelasan audio, soal, maupun catatan pada video tersebut.

Video yang baik merupakan video yang memiliki daya tarik dan interaktif, sehingga peserta didik fokus dan membuat pembelajaran tidak membosankan (Jayantika, I Gusti A. N. T, 2022: 86).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa *edpuzzle* merupakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui *edpuzzle*, guru dapat menambahkan audio, pertanyaan, maupun catatan pada video pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

Edpuzzle sebagai salah satu media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui video interaktif, tentunya memiliki beberapa manfaat yang menjadikan media ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut manfaat penggunaan media *Edpuzzle* menurut (Asroni et al., 2024: 17-18):

- 1) Pembelajaran bersifat personal, video dapat diputar sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- 2) Meningkatkan partisipasi peserta didik
- 3) *Feedback* yang instan
- 4) Mempermudah dalam melaksanakan penilaian
- 5) Akses yang mudah

2.1.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Edpuzzle*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, termasuk media pembelajaran berbasis digital seperti *edpuzzle*. Kelebihan dan kekurangan tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut beberapa penelitian, media *edpuzzle* memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung

proses pembelajaran, namun juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya.

Menurut Hesti et al., (2025:560) media *edpuzzle* memiliki kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Interaktif dan partisipatif, media *edpuzzle* mendorong pembelajaran yang interaktif dan partisipasi peserta didik dengan tersedianya fitur pertanyaan yang perlu dijawab langsung oleh peserta didik.
2. Mendukung beragam gaya belajar, media *edpuzzle* memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik yaitu visual, audio, dan auditorial melalui kombinasi berbagai format penyajian seperti teks, audio, dan video.
3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar, dengan pembelajaran berbasis video dan terdapat soal yang perlu dijawab di tengah-tengah tayangan video, dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
4. Efektif untuk pembelajaran mandiri, media ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga dapat memperdalam pemahaman siswa karena mudah diakses dan video dapat diputar berulang-ulang.
5. Meningkatkan penguasaan teknologi guru dan peserta didik, guru menjadi lebih inovatif dalam menyusun materi sedangkan peserta didik mampu menggunakan teknologi untuk kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, Sirri (2020, dalam Kolengsusu, 2025: 358) juga mengungkapkan hal yang serupa, bahwa penggunaan media *edpuzzle* dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *edpuzzle* membantu guru dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan video sebagai media utama.
2. Video yang digunakan dalam *edpuzzle* dapat berupa video yang diupload pribadi, ataupun menggunakan video dari *platform* lain seperti *Youtube*.
3. Guru dapat menyelipkan pertanyaan dalam video baik di awal, pertengahan, ataupun akhir video.
4. Peserta didik dapat mengakses *edpuzzle* dan menonton video di perangkat mereka pribadi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *edpuzzle* memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Meskipun demikian, selain memiliki berbagai kelebihan, penggunaan media *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Menurut Hesti et al., (2025: 561) dalam penerapannya, media *edpuzzle* memiliki beberapa kekurangan, berikut diantaranya:

1. Ketergantungan terhadap akses internet, media *edpuzzle* merupakan media berbasis daring yang perlu terus terhubung pada internet selama penggunaannya.
2. Keterbatasan perangkat dan literasi digital, tidak semua peserta didik memiliki perangkat pendukung yang memadai, serta perbedaan tingkat literasi digital juga dapat menjadi faktor penghambat dalam proses penggunaannya.
3. Waktu persiapan yang cukup Panjang, proses pembuatan materi pada media ini memerlukan persiapan yang kompleks, seperti mempersiapkan video pembelajaran dan menambahkan soal agar pembelajaran lebih interaktif.
4. Interaksi sosial tatap muka berkurang, aktivitas pembelajaran yang berfokus pada video, berpotensi mengurangi interaksi sosial secara langsung antara guru dan peserta didik.

Kemudian, hal serupa juga diungkapkan oleh Sirri (2020, dalam Kolengsusu, 2025 :358) bahwa dalam penerapannya media *edpuzzle* memiliki kekurangan yang terletak pada adanya persyaratan bagi setiap peserta didik untuk membuat dan menyiapkan akun sebelum mengakses *edpuzzle*. Hal ini sejalan dengan kekurangan yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwasanya keterbatasan perangkat menjadi salah satu tantangan dalam penerapan media *edpuzzle*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *edpuzzle* memiliki beberapa kendala atau kekurangan seperti keterbatasan perangkat pendukung, kebutuhan akses internet, serta kesiapan literasi teknologi guru dan peserta didik. Namun, apabila digunakan secara tepat, media *edpuzzle* tetap mampu

mendukung proses pembelajaran secara efektif dan menciptakan suasana belajar yang interaktif.

2.1.3.4. Penggunaan Media *Edpuzzle*

Edpuzzle merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses. Media ini menggunakan video sebagai penunjang pembelajaran, video yang digunakan bersifat interaktif. Karena dalam video yang digunakan, guru dapat menyisipkan beberapa pertanyaan baik ditengah-tengah maupun diakhir video. Soal yang diberikan pun dapat berupa soal pilihan ganda maupun soal uraian. Yang menarik dari media ini adalah beberapa fiturnya yang unik, seperti peserta didik yang tidak dapat mempercepat penayangan video, guru dapat menyisipkan beberapa soal dalam video, serta peserta didik yang tidak dapat melanjutkan penayangan video apabila soal belum dijawab.

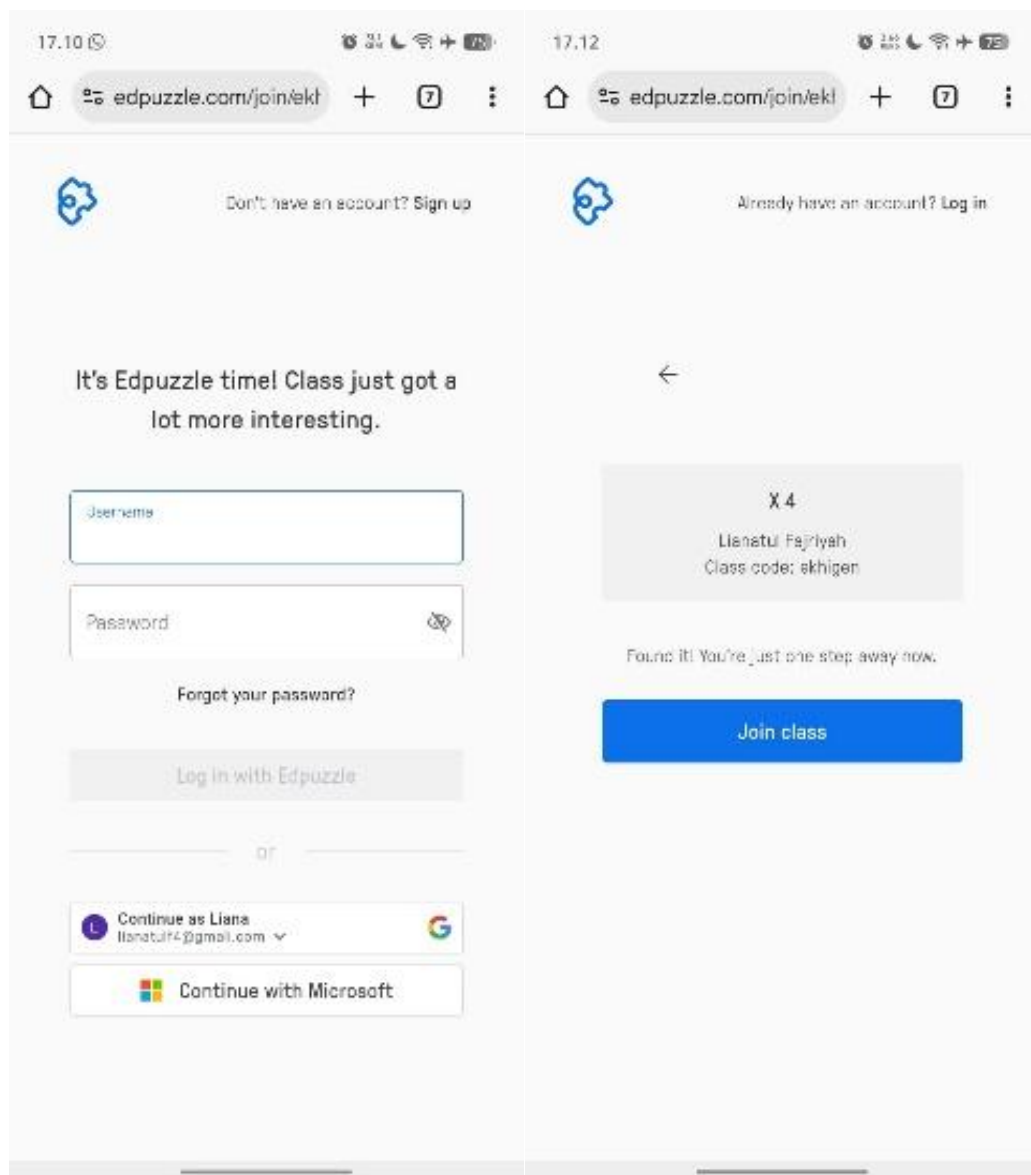
Adapun langkah-langkah yang dapat diikuti untuk penggunaan media *Edpuzzle* sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi sebagai berikut:

Sebelum memulai pembelajaran, guru telah mempersiapkan media *Edpuzzle* yang telah dilengkapi dengan video-video pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Dalam *Edpuzzle*, video yang akan dipergunakan dalam pembelajaran telah dikelompokkan dalam beberapa kelas. Jadi, setiap kelas akan diberi link yang berbeda untuk mengakses *Edpuzzle* berdasarkan kelasnya. Setelah *Edpuzzle* siap, guru akan membagikan link yang dapat diakses oleh seluruh anggota kelas.

Peserta didik dapat mengakses *Edpuzzle* melalui link <https://edpuzzle.com/join/calegau>. Melalui link tersebut, peserta didik dapat mengakses video-video pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru, secara mandiri melalui ponsel masing-masing.

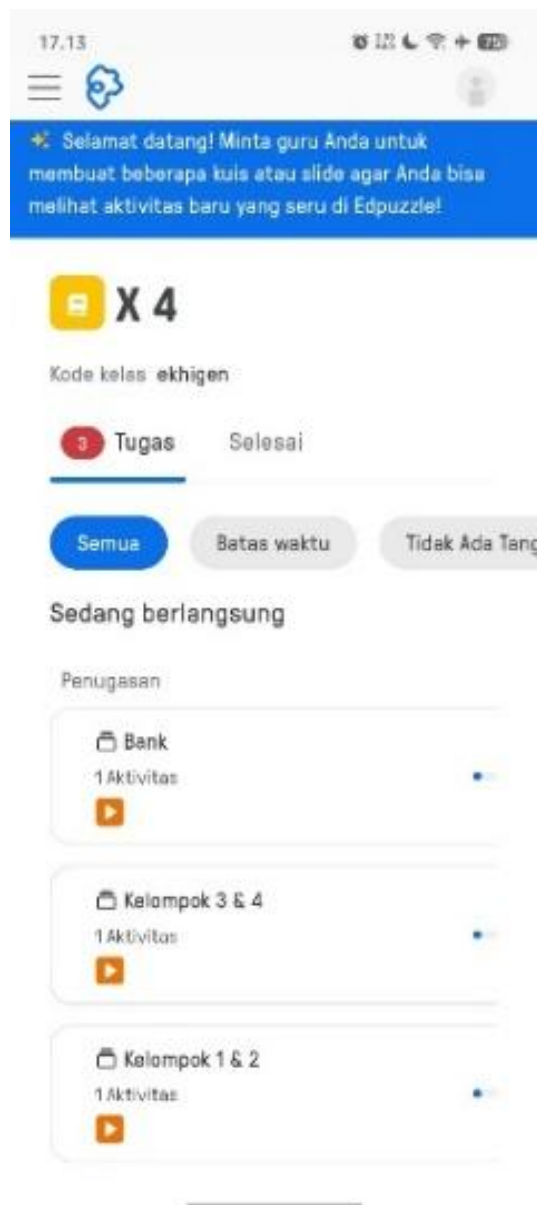
Sebelum masuk ke beranda atau tampilan awal dari *Edpuzzle*, peserta didik diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu. Pertama, peserta didik mengisi kolom username dengan nama lengkap, dan kolom password dengan kata yang mudah diingat sebagai kata sandi dari akun *Edpuzzle*. Selanjutnya, peserta didik dapat mengklik akun google yang dimilikinya untuk login/masuk ke halaman utama

Edpuzzle. Setelah memilih akun google, halaman di layar ponsel akan berubah, dengan memperlihatkan kelas dan nama dari peserta didik tersebut. Peserta didik bisa mengklik tombol “join class” untuk benar-benar terhubung dengan media *Edpuzzle*.



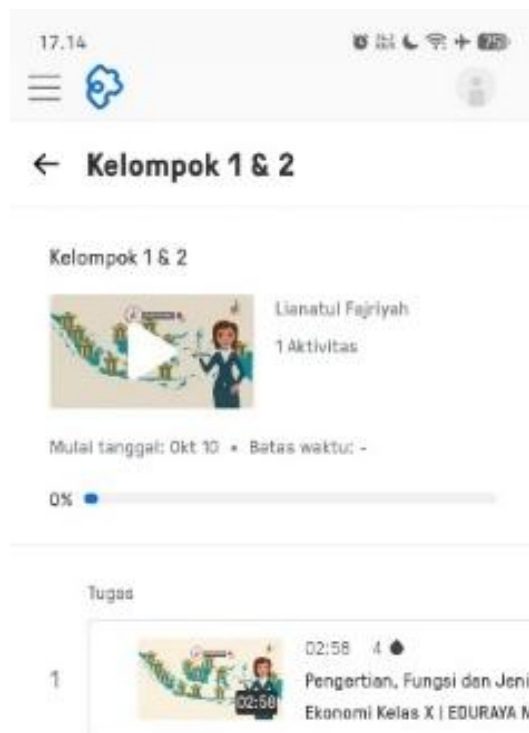
Gambar 2.1 Tampilan mengisi identitas untuk masuk ke *Edpuzzle*

Setelah mengklik tombol “join class” peserta didik akan diarahkan pada beranda/tampilan awal dari *Edpuzzle*. Pada tahap ini, peserta didik dapat melihat sudah tersedia beberapa video yang telah disiapkan sebelumnya oleh guru, untuk menunjang pembelajaran. Peserta didik dapat mengklik file pada menu “penugasan” berdasarkan instruksi dari guru.



Gambar 2.2 Tampilan awal saat masuk ke *Edpuzzle*

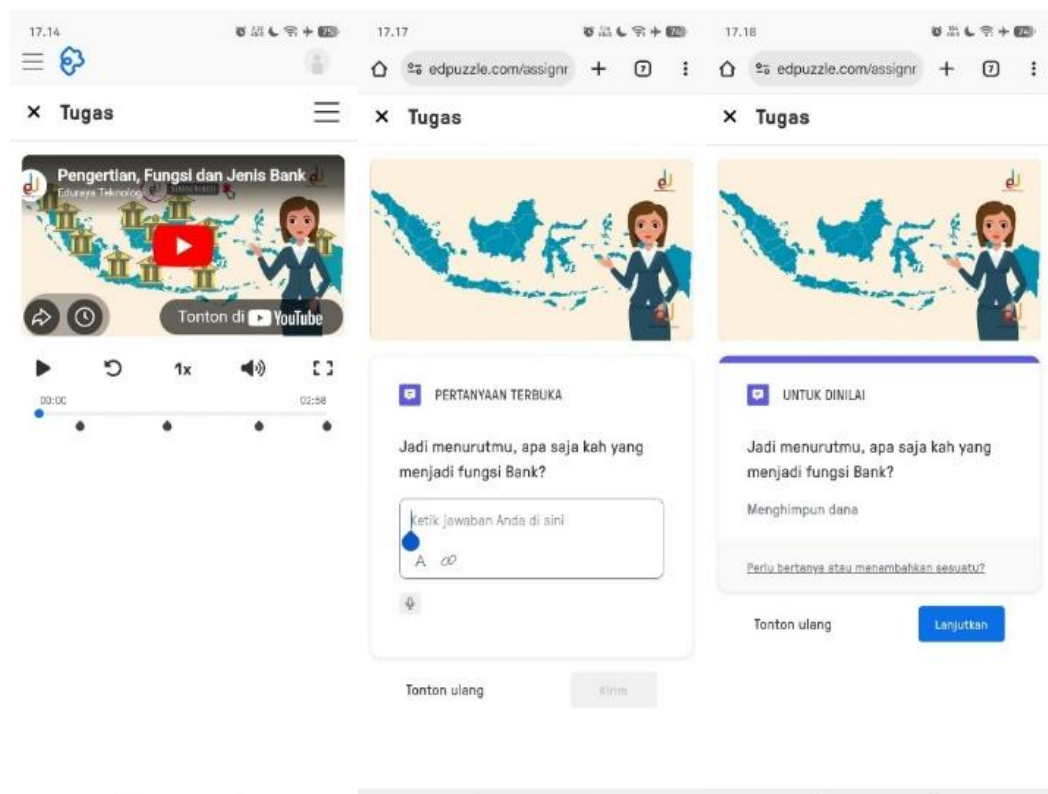
Selanjutnya, setelah peserta didik mengklik salah satu file yang diinstruksikan oleh guru, mereka akan diarahkan pada halaman yang berisi video-video pembelajaran. File tersebut dapat berisi satu atau lebih video, dimana peserta didik hanya bisa mengakses atau memutar video yang telah diinstruksikan untuk diputar oleh guru. Karena, dalam media *Edpuzzle* guru memiliki kontrol atas video-video dalam kelas tersebut. Video yang belum diizinkan aksesnya oleh guru, tidak akan dapat diputar oleh peserta didik. Peserta didik dapat mengklik salah satu video atas instruksi dari guru.



Gambar 2.3 Tampilan video sebagai materi atau penugasan

Setelah peserta didik mengklik salah satu video, maka akan muncul tampilan video yang siap diputar. Peserta didik dapat langsung saja mengklik video tersebut, dan video akan langsung menampilkan materi, studi kasus, ataupun sesuatu yang relevan dengan materi. Pada saat video terputar, peserta didik tidak bisa mempercepat video. Terkadang juga terdapat beberapa pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik, baik berupa soal uraian maupun pilihan ganda. Soal tersebut muncul, berdasarkan mekanisme dari guru, jadi bisa saja video yang diputar oleh peserta didik tidak memiliki soal.

Ketika soal muncul, video akan otomatis berhenti dan peserta didik tidak dapat melanjutkan pemutaran video sebelum soal tersebut dijawab. Apabila soal berbentuk uraian, peserta didik dapat mengklik kolom “Ketik jawaban anda di sini” dan mengisi ataupun menuliskan jawabannya. Selanjutnya, peserta didik dapat mengklik tombol “Lanjutkan” untuk mengirim jawaban dan melanjutkan pemutaran video.



Gambar 2.4 Tampilan video interaktif dan pertanyaan

Dalam hal ini, selain bentuk soal yang disajikan di pertengahan video, guru juga dapat mengatur pertanyaan yang disediakan diakhir video. Seperti pada gambar dibawah, yang menunjukkan beberapa pertanyaan di akhir video. Hal ini dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Seperti, menggunakan video sebagai studi kasus yang perlu dipahami terlebih dahulu oleh peserta didik, dan di akhir video membubuhkan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab berdasarkan apa yang mereka tonton.



Gambar 2.5 Soal latihan

2.1.4. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan landasan filosofis yang mendasari pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan media interaktif seperti *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran. Menurut (Wahab, Gusnarib., 2021: 158) konstruktivisme adalah sebuah teori belajar yang menuntun peserta didik untuk membangun pengetahuan, kompetensi, serta keterampilannya secara mandiri dan didampingi oleh guru sebagai fasilitator, yang membimbing dan memfasilitasi peserta didik

melalui berbagai strategi pembelajaran agar dapat mencapai pengetahuan baru bagi peserta didik. Pada teori belajar konstruktivisme, guru berperan sebagai fasilitator yang mana peserta didik diberikan kebebasan untuk lebih aktif dalam pembelajaran, serta mendorong mereka untuk membangun sendiri pengetahuan dan kompetensi berdasarkan pengalaman pribadi dan interaksi dengan sekitar. Sehingga setelah proses pembelajaran dapat memperlihatkan adanya perubahan yang merupakan tujuan dari pembelajaran konstruktivisme. Prinsip ini sejalan dengan karakteristik PBL yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif untuk memecahkan masalah, serta media *Edpuzzle* yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan video yang ditayangkan melalui pertanyaan reflektif. Sehingga sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme, dan membangun peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Prinsip belajar yang dibangun secara aktif ini didasari oleh berbagai aliran, salah satunya adalah aliran konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, mengasumsika bahwa perkembangan kognitif peserta didik erat kaitannya dengan interaksi sosial. Untuk itu, dalam teorinya Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif.

Vygotsky (1978, dalam Wahab, Gusnarib., 2021: 89) mengusung dua konsep utama yaitu Zone of Proximal Development (ZPD) dan Scaffolding. ZPD dan Scaffolding menunjukkan bahwa pembelajarn paling optimal dan mendukung perkemangan kognitif peserta didik dapat dicapai dengan adanya interaksi sosial dan bimbngan yang intervensinya dikurangi secara bertahap. ZPD menunjukkan jarak kemampuan yang dapat dicapai peserta didik secara mandiri dan dengan bimbingan orang yang lebih komepeten. Selanjutnya, melalui konsep scaffolding intervensi dari bimbingan mulai dikurangi secara bertahap seiring dengan meningkatnya kemampuan peserta didik. Selanjutnya, Vygotsky juga mengemukakan pentingnya peran bahasa dalam pembelajaran, yang mana bahasa merupakan kunci utama dalam komunikasi dan proses berpikir.

Teori belajar konstruktivisme berfokus pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, hal ini dilandasi oleh beberapa prinsip dasar. Menurut

(Subiayantoro, 2022: 30-31) prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme meliputi beberapa aspek. Pertama, pembentukan pengetahuan secara aktif, dimana pengetahuan dibentuk berdasarkan interaksi sosial dan pengalaman nyata peserta didik. Kedua, pembentukan pengetahuan secara personal, karena setiap individu memiliki latar belakang, pengalaman, dan sudut pandang yang berbeda. Ketiga, keterlibatan interaksi sosial dan kerjasama, prinsip ini menyoroti peran interaksi sosial baik dalam bentuk diskusi, dan Kerjasama tim sebagai proses membangun pengetahuan. Keempat, kondisi nyata yang mendukung pemahaman, dimana melalui hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna ketika peserta didik dapat menghubungkan antara informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya dalam kondisi yang relevan. Kelima, proses berpikir reflektif dan kesadaran metakognitif, yang mana belajar bukan hanya mengenai membangun pengetahuan, tapi juga kesadaran akan bagaimana memahami dan mengatur sendiri cara berpikir. Keenam, pendekatan belajar dengan menghadapi tantangan kontekstual, belajar paling efektif melalui pemecahan tantangan yang dapat membangun pengetahuan baru dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Ketujuh, penggunaan teknologi sebagai sarana membangun pengetahuan, dengan penggunaan teknologi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, dan kerjasama yang baik dalam pembelajaran, sehingga dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Menurut (Sudirman P., Burhanuddin, n.d., 2024: 173) teori belajar konstruktivisme dapat diimplementasikan dalam pembelajaran masa kini, salah satunya melalui model *Problem Based Learning*, yang sama-sama menempatkan peserta didik pada sebuah keadaan dimana mereka diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahamannya secara mandiri melalui interaksi, kerjasama, maupun bertukar ide.

Berdasarkan uraian tersebut, teori belajar konstruktivisme menjadi landasan penting dalam penelitian ini karena menjelaskan bagaimana proses pembelajaran dapat membangun pengetahuan peserta didik, dan mendorong keterampilan berpikir kritis. Hal ini selaras dengan penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran, yang membangun pengetahuan dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui sebuah permasalahan yang perlu dianalisis dan

dipecahkan. Demikian, penggunaan media Edpuzzle turut mendukung hal tersebut, dengan menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui video pembelajaran dilengkapi soal-soal reflektif, sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam pembelajaran.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan hasil kajian berdasarkan observasi ataupun eksperimen sebelumnya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai landasan dalam menyusun kerangka pemikiran dan tinjauan pustaka, diantaranya dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2.3 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Sumber	Judul	Simpulan
1.	Wulandari et al., 2020	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Materi Keanekaragaman Hayati	Keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL). Hal ini ditandai oleh rata-rata hasil tes pada kelas eksperimen yang meningkat dari 62,10 menjadi 76,61 dengan nilai terbesar mencapai 90. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional hanya meningkat dari 59,67 menjadi 66,83 dengan nilai terbesar mencapai 80.
2.	Karlina & Wirdati, 2023	Pelaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Di SMA Negeri 7 Padang	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik ditandai dengan terlaksananya seluruh indikator keterampilan berpikir kritis selama pembelajaran berlangsung.
3.	(Kusnandar & Mirza, 2025)	Eksplorasi Implementasi <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Penelitian ini menggunakan siklus pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 siklus. Model pembelajaran PBL

No	Sumber	Judul	Simpulan
		Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik	meningkatkan keterampilan berpikir kritis dari setiap siklus. Keterampilan klarifikasi dasar siklus I 35% dan siklus II 68%, serta 89% peserta didik pada siklus II terampil dalam merumuskan analogi hukum. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan nilai perhitungan N-Gain sebesar 0,63.
4.	(Widia & Nasrullah, 2025)	Pengaruh Penerapan Model Flipped Classroom menggunakan Video Interaktif Melalui <i>Edpuzzle</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Praya Barat	Keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran Flipped Classroom berbantuan media <i>Edpuzzle</i> . Hal ini ditandai oleh rata-rata hasil tes dari kelas eksperimen yang meningkat dari 13,02 menjadi 43,49. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional hanya meningkat dari 10,98 menjadi 30,36.
5.	Sinaga & Andini, 2025	Multimedia Interaktif Berbasis <i>Edpuzzle</i> : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik dalam Pembelajaran Biologi	Abad 21 menuntut peserta didik untuk terampil berpikir kritis. Penelitian ini menghasilkan media untuk memenuhi tuntutan tersebut. Selain itu, media yang dicipatakan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Kelayakan media yang dihasilkan dikonfirmasi oleh hasil uji validitas dengan skor 96,25% dari segi materi dan 97,5% dari ahli media.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learnig* (PBL) dengan berbantuan media *Edpuzzle* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 2.4 Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang dijadikan rujukan. Secara umum, sama-sama berfokus pada upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik ditempuh melalui pengaplikasian model pembelajaran yang aktif dan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini dan penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang yang sama yaitu SMA.	Perbedaannya terletak pada kombinasi model dan media yang digunakan. Penelitian sebelumnya hanya menerapkan model PBL tanpa media digital, atau sebaliknya mengembangkan media <i>Edpuzzle</i> tanpa mengaitkannya dengan model tertentu, penelitian ini mengintegrasikan media <i>Edpuzzle</i> dalam model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) secara bersamaan. Integrasi ini menjadi kekhasan penelitian, karena belum banyak penelitian sebelumnya yang memadukan model PBL dan media <i>Edpuzzle</i> ini untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian sebelumnya juga berfokus pada mata pelajaran Biologi, Fisika, dan PAI, sedangkan penelitian ini secara khusus dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi, sehingga memberikan kontribusi baru dalam konteks penerapan teknologi pembelajaran pada bidang studi Ekonomi di SMA.

2.3. Kerangka Berpikir

Keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki setiap individu, karena diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran. Namun, kondisi saat ini menunjukkan keterampilan berpikir kritis peserta didik masih dalam kategori rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan belum memberi ruang pada peserta didik untuk berpikir secara mandiri dan reflektif.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan potensinya melalui pembelajaran mandiri, sehingga dapat membangun pengetahuan dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Salah satu model yang dapat memberikan kesempatan itu adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Kegiatan pembelajaran dalam model ini berangkat dari sebuah permasalahan yang

memerulukan solusi berdasarkan analisis, kerja sama, dan reflektif dalam penyelesaiannya. Guru sebagai fasilitator, yang membimbing peserta didik untuk membangun pengetahuan dan melatih keterampilan berpikir kritis melalui pemecahan masalah tersebut.

Namun demikian, pembelajaran tidak selamanya mendapatkan antusias dan peran aktif peserta didik. Untuk itu, diperlukan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan media berbasis digital, yang pada penggunaannya menampilkan video dilengkapi soal/pertanyaan.

Penggunaan *Edpuzzle* dalam model PBL, dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tentunya berpusat pada peserta didik. Isu ataupun masalah dalam model PBL dapat disajikan dalam bentuk video, sehingga dapat lebih menarik antusias peserta didik dan memberikan gambaran yang lebih jelas dari permasalahan tersebut. Dengan demikian, penggunaan media *Edpuzzle* dalam model PBL diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Sebagai ringkasan dari uraian yang telah dipaparkan, kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dirumuskan dari permasalahan penelitian, sehingga kebenarannya harus diuji melalui data empiris yang diperoleh selama proses penelitian (Sugiyono 2022: 63). Pendapat serupa dinyatakan oleh

Ghebremedhin dan Tweeten 1988 (Raihan, 2015: 77) yang mendefinisikan hipotesis sebagai asumsi sementara yang disusun secara logis dan kebenarannya perlu dibuktikan melalui pengujian secara empiris. Maka, hipotesis dapat didefinisikan sebagai respons atau jawaban yang sifatnya masih sementara atas suatu masalah dan jawaban tersebut masih perlu diuji secara empiris.

Pada penelitian ini, hipotesis yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menggunakan media *Edpuzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *edpuzzle* dengan kelas kontrol melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menggunakan media *edpuzzle* sesudah perlakuan.