

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

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

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

Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir kompleks secara rasional dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah dengan cara menganalisis dan mengevaluasi. Menurut Robert Ennis dalam Linda Zakiah (2019:3) berpendapat bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan.

Menurut Screven dan Paul serta Angelo dalam Afrizon, dkk. (2012:10) memandang berpikir kritis sebagai proses disiplin cerdas dari konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi aktif dan berketerampilan yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai sebuah penuntun menuju kepercayaan dan aksi.

Keterampilan berpikir kritis bukan merupakan suatu keterampilan yang dapat berkembang dengan sendirinya seiring dengan perkembangan fisik manusia. Keterampilan ini harus dilatih melalui pemberian stimulus yang menuntut seseorang untuk berpikir kritis. Sekolah sebagai suatu institusi penyelenggara pendidikan memiliki tanggung jawab untuk membantu siswanya mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Santoso dan Darmadi,2016:39).

Berpikir kritis merupakan suatu kegiatan intelektual yang berkaitan erat pada penggunaan logika. Berpikir kritis merupakan belajar yang digunakan pada proses secara mental, yaitu memerhatikan, mengategorikan, menyeleksi, dan menilai kemudian memutuskan. Menurut Johnson dalam Novia Putri (2018:237) menyatakan berpikir kritis merupakan suatu proses secara sistematis menggunakan bukti dan logika sehingga memungkinkan siswa merumuskan dan mengevaluasi pendapatnya sendiri.

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

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir secara sistematis, analitis dan logis terhadap suatu argument atau informasi yang diterima. Mempertimbangkan suatu keputusan dengan cara menganalisis tiap-tiap makna untuk memberikan interpretasi berdasarkan persepsi yang benar dan rasional dan mengembangkan penalaran kohesif, logis dan dapat dipercaya.

Berpikir kritis memiliki beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam berpikir kritis. Menurut Ennis dalam Afrizon (2012:11) mengungkapkan bahwa, ada 12 indikator berpikir kritis yang dikelompokkan dalam lima besar aktivitas sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan sederhana yang berisi: memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya, serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan.
2. Membangun keterampilan dasar, yang terdiri dari mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak dan mengamati serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
3. Membuat inferensi/kesimpulan yang terdiri dari kegiatan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil deduksi, menginduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, untuk sampai pada kesimpulan.
4. Memberikan penjelasan lanjut yang terdiri dari mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.
5. Mengatur strategi dan taktik yang terdiri dari menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

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

Berpikir kritis memiliki beberapa karakteristik, Menurut Emily R.Lai dalam Linda Zakiah (2019:10) menyatakan bahwa ada beberapa ciri yang harus terdapat dalam kemampuan berpikir kritis yang diantaranya:

1. Menganalisis Argumen, klaim dan juga bukti.
2. Membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan induktif ataupun deduktif.
3. Menilai atau mengevaluasi
4. Membuat keputusan dan memecahkan suatu permasalahan

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

### **2.1.2.1 Pengertian Model *Problem Based Learning***

Model Pembelajaran merupakan suatu kerangka kegiatan yang mampu memberikan gambaran secara sistematis pada saat melaksanakan proses pembelajaran dan membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Duch dalam Shoimin (2014:130) menyatakan bahwa “*Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar untuk berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan”. Model ini merupakan model yang pembelajarannya berdasarkan pada masalah yang ada dalam kehidupan dunia nyata yang mendorong siswa menggunakan masalah sebagai awal dalam mengumpulkan dan menghasilkan pengetahuan baru. Hal ini akan bermanfaat pada kehidupan siswa dalam berbagai aspek karena dalam kehidupan pun siswa akan dihadapkan dengan permasalahan pula.

Menurut Mustaji dalam Nurdayansyah (2016:82) menyatakan bahwa” *Problem Based Learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada masalah, istilah dan juga berpusat menjadi tema, unit isi fokus utama belajar”.Sejalan dengan Margetson dalam Nurdayansyah (2016:82) yang mengemukakan “*Problem Based Learning* merupakan model untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola piker yang terbuka, refleksi, kritis, dan belajar aktif”.

*Problem Based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang bisa melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara aktif untuk menyelesaikan suatu masalah dari kehidupan aktual siswa dengan melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan baru yang berhubungan dengan masalah tersebut dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa akan belajar memecahkan masalah dengan bekerja sama sehingga akan menumbuhkan keterampilan berpikir dalam prosedur pemecahan masalah.

Melalui Langkah-langkah pada model *problem based learning* dapat melatih siswa untuk mandiri dalam proses belajar.

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

Menurut Arends (2012:398-399) menjelaskan bahwa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

- a. Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- b. Pembelajaran memiliki keterkaitan antardisiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran.
- c. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- d. Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik.
- e. Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Karakteristik *Problem based learning* terletak pada masalah yang diajukan, yaitu berupa permasalahan pada kehidupan nyata siswa. Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia sebenarnya atau dunia nyata yang ada di lingkungan sekitar yang mungkin akan dihadapi oleh siswa. Pengetahuan yang akan diterima oleh siswa selama pembelajaran yaitu berdasarkan masalah. Maka bisa disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki karakteristik utama dalam pembelajaran yaitu menyajikan permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Siswa akan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri sehingga akan bersifat aktif dan siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

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

Dalam menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) terdapat langkah-langkah yang harus diterapkan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Langkah-Langkah model *Problem Based Learning* menurut Ibrahim dan Nur dalam Kuaseri (2014:243) adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. 1 Langkah-langkah Model Problem Based Learning**

<b>Tahap</b>	<b>Perilaku Guru</b>
Tahap 1 : Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa.	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Tahap 3: Membimbing pengalaman individual/kelompok .	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
Tahap 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan memamerkan.	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, serta membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber : (Dr.Rusman, 2018)

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

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dari *Problem Based Learning (PBL)* menurut Warsono (2012:151) adalah sebagai berikut :

1. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*Problem Posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah
2. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya
3. Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
4. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menurut Warsono (2012:152) adalah sebagai berikut:

1. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah
2. Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang
3. Aktivitas siswa yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru.

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

Dalam teori belajar menjelaskan mengenai bagaimana terjadinya belajar serta bagaimana suatu informasi dapat diproses dalam pikiran siswa. Dalam penelitian ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme.

Teori Belajar Konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan proses pembelajar melakukan proses belajar secara aktif menyusun atau membentuk berupa gagasan atau konsep yang baru berdasarkan atas pengetahuan yang sudah dimiliki saat ini maupun pada masa lalu. Jadi, belajar menurut para ahli konstruktivisme merupakan suatu upaya keras yang bersifat pribadi, sedangkan internalisasi mengenai suatu konsep atau gagasan, hukum dan prinsip-prinsip umum sebagai konsekuensinya harus diaplikasikan pada kehidupan nyata.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Ardianti,dkk (2022:28) menegaskan bahwa pada dasarnya anak-anak selalu merasa ingin tahu dan berusaha untuk memahami dunia yang ada di sekitarnya sehingga dapat membangun representasi tentang lingkungan yang dialami. Mereka tumbuh dan memperoleh bahasa yang lebih banyak, memiliki kapasitas memori, memiliki representasi mental yang rumit dan abstrak mengenai dunia. Tahap perkembangan ini merupakan motivasi mereka untuk menyelidiki dan membangun kejelasan mengenai teori tersebut. Perspektif konstruktivis kognitif merupakan dasar pembelajaran berbasis masalah. Piaget mengemukakan bahwa seorang pelajar dapat terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Teori belajar John Dewey dalam Ardianti (2022:30) berpandangan bahwa struktur kognitif merupakan bentuk pengalaman dan pengetahuan yang ada

dalam diri setiap individu. Dalam teori John Dewey juga mengatakan bahwa kelas sebagai laboratorium penyelesaian masalah. Beliau memiliki pandangan bahwa sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Teori pengajaran John Dewey mendorong pendidik untuk melibatkan peserta didik dalam proyek berorientasi masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli, teori konstruktivisme adalah suatu cara belajar dimana siswa ditekankan untuk menggali pengetahuannya sendiri agar lebih mandiri, siswa mencari data untuk menemukan solusi, mengidentifikasi permasalahan dan menemukan cara atau solusi dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran, serta siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis siswa akan berkembang. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran *problem based learning* yang dalam pembelajarannya siswa dituntut aktif dalam menggali dan menemukan sendiri solusi untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga dapat menggali kemampuan berpikir kritis siswa dan akan menghasilkan pengetahuan baru diluar informasi yang didapatkan.

### **2.1.3 Media Video**

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

Media berasal dari Bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata Medium. Kata tersebut memiliki arti yaitu perantara atau pengantar. Maka Media dapat dikatakan sebagai alat yang mampu memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran selalu mengalami perubahan dan perkembangan dari tahun ke tahun. Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam khoiril Anam (2016:5) berpendapat bahwa “ Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain terdiri dari :

Buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide foto, gambar, grafik, televisi dan komputer” .

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang penting dalam membantu guru dalam proses pembelajaran guna merangsang pikiran siswa, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar. Pemilihan media yang tepat dan menarik akan meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yang salah satunya yaitu media video yang banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan materi kepada siswa.

Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi *handout*, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh Menurut Hauff dan Laaser dalam Yudianto (2017:234). Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik.

### **2.1.3.2 Manfaat Media Video**

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Yudianto (2017:234) manfaat media video yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi;
2. Makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.

Manfaat media video menurut Andi Prastowo dalam Yudianto (2017:235), antara lain :

1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,

4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu
5. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Penyampaian materi melalui media video pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran praktikum siswa akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar.

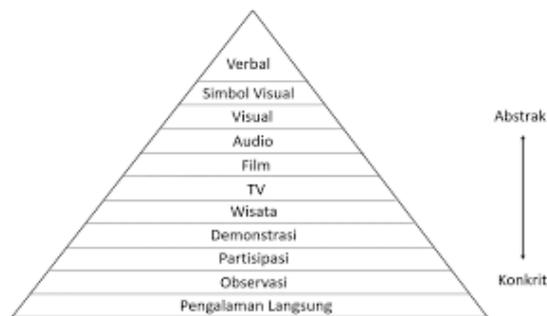
### **2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video**

Menurut Sanaky dalam Budi Purwanti (2011:44) berpendapat bahwa Media video memiliki beberapa kelebihan yaitu mampu menyajikan objek belajar, selain itu media video juga memiliki daya tarik sendiri dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, mampu mengurangi rasa jenuh siswa ketika di dalam kelas dan mudah didistribusikan. Namun selain kelebihan, media video juga memiliki kekurangan yaitu pengadaannya memerlukan biaya yang lebih mahal daripada media yang lain, bergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat diaplikasikan di segala tempat, jika tidak dikombinasikan dengan Teknik guru dalam mengajar media video ini komunikasinya hanya searah, dan membutuhkan waktu untuk mengoperasikannya jika tidak dipersiapkan dengan baik maka waktu pembelajaran menjadi kurang efisien.

### **2.1.3.4 Teori yang Mendukung Media Video**

Teori yang mendukung penggunaan media video dalam proses pembelajaran adalah teori dari Edgar Dale dan teori dari Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori *Dale's cone of experience*. Dalam teori ini menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman ini, video terletak pada bagian tengah karena termasuk ke dalam kategori

television. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio.



**Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Lalu yang kedua yaitu teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorian/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).

Kedua teori ini menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan siswa menggunakan semua panca inderanya. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa.

Media video merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio dan visual gerak. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. Media video dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif untuk digunakan.

## **2.1.4 Pendekatan Kontekstual**

### **2.1.4.1 Pengertian Pendekatan Kontekstual**

Pengertian pendekatan kontekstual menurut Sanjaya dalam Alman (2020:124) adalah Bahwa pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang

dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Sedangkan Menurut Nurhadi dalam Zainul Mustofa (2016:886) adalah Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar mengajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan di kelas dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupannya sebagai individu, anggota keluarga dan masyarakat.

Menurut Suwanjal (2016:63) “Pendekatan Kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli, berarti bahwa pendekatan kontekstual siswa diberikan kesempatan secara penuh untuk mengkonstruksi pengetahuan yang telah diperoleh dari hasil pengalamannya ke dalam proses menemukan konsep, sehingga siswa merasa bahwa materi yang telah diperoleh dari pengalamannya masih berguna dan dapat membantu pemahamannya terhadap pembelajaran yang berlangsung. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran sehari - hari.

#### **2.1.4.2 Kelebihan Pendekatan Kontekstual**

Kelebihan dalam pembelajaran kontekstual menurut Anisa dalam Alman (2020:125) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa memahami materi yang diberikan, dengan melakukan sendiri kegiatan pembelajaran
2. Pembelajaran lebih produktif dan menuntut siswa untuk menemukan sendiri
3. Pembelajaran mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari
4. Pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa tentang materi yang dipelajari

5. Pembelajaran menumbuhkan kemampuan siswa dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan
6. Pembelajaran mengajak siswa membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

### 2.1.4.3 Kelemahan Pendekatan Kontekstual

Kelemahan pembelajaran kontekstual menurut Dzaki dalam Alman (2020:125) adalah sebagai berikut :

1. Siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami sendiri.
2. Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung.
3. Jika guru tidak dapat mengendalikan kelas maka menciptakan situasi kelas yang kurang kondusif.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

**Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
Ike Yanuarti Soima, Miftahus Surur, Dan Yesi Puspitasari  (Jurnal Visipena Volume 12, Nomor 1, Juni 2021, Halaman 139-155) Tahun 2021	Penerapan Pbl ( <i>Problem Based Learning</i> ) Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas X Di Ma Sarji Ar-Rasyid	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Ada Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Setelah Diterapkannya Model Pembelajaran Ini, Hal Ini Dibuktikan Dengan Perolehan Persentase Indikator Berfikir Kritis Pada Siklus 1 Pertemuan Ke-1 Sebesar 34%(Rendah) Dan 43% (Rendah) Pada Pertemuan Ke 2 Meningkat Sekitar 9%. Dan Pada Siklus 2 Pertemuan Ke-1 Persentase Indikator Berfikir Kritis Meningkat Sebesar 73% (Sedang) Dan 84% (Tinggi) Pada Pertemuan Ke-2 Atau Mengalami Peningkatan Sebesar 11% Dengan Kategori Tinggi.
Nila Puspita Sari1, Budijanto, Ach. Amiruddin	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based</i>	Hasil Uji Statistik Diperoleh Nilai Signifikansi Keterampilan Metakognitif $0,016 < 0,005$ , Dengan Nilai Rata-Rata Gain Score Kelas Eksperimen Lebih Tinggi Yaitu Sebesar 17 Dibandingkan

<p>(Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 3 Bulan Maret Tahun 2017 Halaman: 440—447 ) Tahun 2017</p>	<p><i>Learning Dipadu Numbered Heads Together</i> Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi Siswa Sma</p>	<p>Dengan Kelas Kontrol Yaitu Sebesar 12. Sementara Itu, Untuk Nilai Signifikansi Kemampuan Berpikir Kritis Diperoleh <math>0,001 &lt; 0,005</math> Dengan Nilai Rata-Rata Gain Score Kelas Eksperimen Lebih Tinggi Yaitu Sebesar 18 Dibandingkan Dengan Kelas Kontrol Yaitu Sebesar 12. Berdasarkan Hasil Penelitian Tersebut Dapat Disimpulkan Bahwa Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Dipadu <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Kemampuan Kritis Pada Materi Lingkungan Hidup Siswa SMA</p>
<p>In Sunarti, Dwi Nita Nurul Fadilah  (Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 16(1), 15-25) Tahun 2019</p>	<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa</p>	<p>Berdasarkan Hasil Analisis Data, Maka Penulis Dapat Menarik Kesimpulan Sebagai Berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Terdapat Perbedaan Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Antara Kelas Eksperimen Yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dengan Kelas Kontrol Yang Menggunakan Model Konvensional.</li> <li>2) Terdapat Perbedaan Peningkatan (Gain) Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Antara Kelas Eksperimen Yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dengan Kelas Kontrol Yang Menggunakan Model Konvensional.</li> </ol>
<p>Novia Putri  (JUPE, Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018, Halaman 236-241) Tahun 2018</p>	<p>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS Di SMAN 3 Surabaya</p>	<p>Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa (1) Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Memiliki Pengaruh Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Yang Ditunjukkan Pada Uji T Yaitu <math>0,000 &lt; 0,05</math>. (2) Tingkatan Kemampuan Berpikir Kritis Kedua Kelas Mengalami Peningkatan Dari Kritis Ke Sangat Kritis. Sehingga Dapat Disimpulkan Bahwa Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berpengaruh Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IIS SMAN 3 Surabaya Dan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen Lebih Tinggi Daripada Kelas</p>

		Kontrol.
Zainul Mustofa, Herawati Susilo, Mimien Heni Irawati Al Muhdhar  (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2016 Halaman: 885—889 ) Tahun 2016	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis <i>Lesson Study</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa	Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Pembelajaran <i>PBL</i> Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis <i>LS</i> , Dapat Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Siswa, Hal Ini Dapat Dilihat Dari Nilai Signifikansi Uji T Yang Masing-Masing Memiliki Nilai Signifikansi 0,000 (Sig. <0,01). Berdasarkan Hasil Tersebut, Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>PBL</i> Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis <i>LS</i> Dapat Dijadikan Sebagai Masukan Bagi Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Untuk Dapat Mengembangkan Kemampuan Berpikir Siswa.

**Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan**

Persamaan	Perbedaan
Antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah meneliti tentang model pembelajaran problem based learning dan media video. Variabel yang diukurnya berupa kemampuan berpikir kritis. Selain itu, metode dan design penelitiannya menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain <i>non equivalent control grup design</i> . Kemudian untuk teknik analisis datanya menggunakan uji <i>paired sampel t-test</i> , uji <i>Wilcoxon</i> dan uji <i>mann whitney</i> .	Untuk perbedaan dari penelitian terdahulu adalah menambahkan media pembelajaran <i>video</i> dan pendekatan kontekstual pada model pembelajaran problem based learning, juga pada penelitian ini selain menggunakan uji <i>paired sampels t-test</i> , uji <i>Wilcoxon</i> dan juga uji <i>Mann Whitney</i> , menambahkan uji <i>N-gain</i> untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan juga menghitung <i>effect size</i> untuk mengetahui besarnya pengaruh model <i>discovery learning</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran problem solving

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Hardani (2020:321) “Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya”. Kerangka berpikir

merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berpikir akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti. Hubungan tersebut selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran dari peneliti sebagai dasar-dasar dari pemikiran yang menjadi latar belakang dari penelitian ini, sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

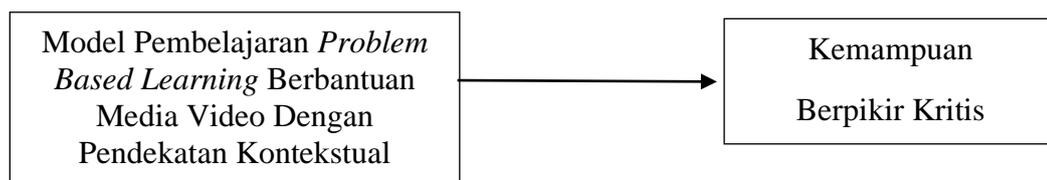
Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat diperlukan saat ini. Kemampuan ini harus sudah dimiliki oleh siswa SMA/ sederajat. Karena setelah siswa lulus nanti, mereka akan menghadapi berbagai masalah yang kompleks dan berubah dengan cepat. Siswa diharapkan mampu belajar mandiri dan berkolaborasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki dalam situasi nyata, serta mengeksplorasi berbagai sumber jawaban untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Penelitian ini berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh John Dewey pada Ardianti (2022:30) tentang Kelas Sebagai Kelas Laboratorium Penyelesaian Masalah. Sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Dalam hal ini guru harus mendorong siswanya untuk terlibat dalam proyek berorientasi masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran ekonomi adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model ini merupakan model pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman dengan cara menyajikan suatu permasalahan sehingga dapat memicu siswa untuk bisa berpikir kritis. Di awal pembelajaran, siswa akan diberikan suatu permasalahan oleh guru dan siswa ditekankan untuk bisa menganalisis, mencari solusi, mengevaluasi dan memberikan kesimpulan akan permasalahan tersebut. Dalam model ini, proses pembelajaran akan berpusat kepada siswa bukan kepada guru.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif saja tidak akan cukup. Selain pemilihan model pembelajaran yang cocok, penggunaan media pembelajaran yang mendukung dan sesuai pun akan mempengaruhi proses belajar di kelas.. Media video merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar gerak dan suara. Dengan teknologi ini, dapat membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik dari model pembelajaran *problem based learning* dan media video.

*Problem Based Learning* dengan pendekatan kontekstual erat kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang ada di mata pelajaran ekonomi yang melibatkan kegiatan tersebut adalah menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan. Hal ini dapat membantu siswa mempelajari materi secara bermakna dengan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami sendiri yaitu dengan pendekatan kontekstual. Dari uraian tersebut, maka kerangka berpikir dari penelitian ini secara ringkasnya dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran**

#### **2.4 Hipotesis**

Menurut Prof. Sugiyono (2013:64) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswasebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran

*problem based learning* pada kelas eksperimen

- Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* pada kelas eksperimen.
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *problem solving* pada kelas kontrol
- Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *problem solving* pada kelas kontrol .
3. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*.
- Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*.