

menurut Ennis dalam buku *hard skills* dan *soft skills* (2017:96) mendefinisikan “Berpikir kritis sebagai berpikir reflektif yang beralasan dan difokuskan pada penetapan apa yang dipercayai atau yang dilakukan”. Berpikir kritis termasuk dalam cara berpikir tingkat tinggi yang mana cara berpikir ini tidak hanya mengandalkan daya ingat tetapi juga memanfaatkan bahan-bahan yang dipelajari kedalam situasi yang baru. Berpikir kritis merupakan proses berpikir sistematis yang memungkinkan seseorang untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan pendapatnya sendiri. Didalam cara berpikir kritis segala kemampuan yang dimiliki diberdayakan baik memahami, mengingat, menghafal, membedakan, menganalisis, memberi alasan, merefleksikan, menafsirkan, mencari hubungan, mengevaluasi bahkan membuat dugaan sementara.

Menurut Ruseffendi (2006:239) mengemukakan bahwa “Sifat kreatif akan tumbuh bila ia dilatih, dibiasakan sejak kecil untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan pemecahan masalah”. Setiap siswa memiliki potensi kritis dan kreatif, tetapi masalahnya bagaimana cara mengembangkan potensi tersebut melalui proses pembelajaran dikelas. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa dapat dilatih dengan pembelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan pemecahan masalah serta melalui belajar dalam kelompok. Dengan hal tersebut siswa akan lebih aktif dalam belajar sehingga akan membangun cara berpikir siswa pada kemampuan berfikir tingkat tinggi. Selain itu untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan

dapat diterima siswa dengan baik perlu adanya penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat.

Pada kondisi lapangan yang secara nyata dalam proses belajar mengajar di SMAN 2 Singaparna masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan kurang optimalnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang disebabkan karena keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang mengakibatkan sifat pasif siswa dalam merespon pembelajaran dikelas, dalam belajar hanya menggunakan bahan ajar yang ada seperti lembar kerja siswa dan literatur itupun hanya guru yang memiliki. Siswa cenderung hanya menerima pengetahuan yang diberikan guru selama proses pembelajaran, demikian pula dengan guru ketika kegiatan belajar berlangsung sekedar memberikan informasi pengetahuan tanpa melibatkan siswa dalam proses yang aktif. Hal ini akan berdampak pada kemampuan berfikir siswa ketika dihadapkan pada suatu masalah, siswa menjadi kurang kritis dan kreatif dengan masalah-masalah yang dialami dan siswa akan kesulitan dalam menyelesaikannya karena siswa tidak mampu untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan persekolahan (PLP) selama tiga bulan dan berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 2 Singaparna bahwa metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi masih bersifat konvensional. Guru menjadi pusat pembelajaran serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, hal ini membuat kurang aktifnya siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap

kemampuan berpikir siswa dan berimbas pada rendahnya nilai individu siswa. Dari hasil pra-eksperimen yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2019 di kelas XI IPS 3 SMAN 2 Singaparna dengan jumlah 29 siswa, diperoleh hasil pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2.

Tabel 1.1
Data Hasil Pra Eksperimen

No	Indikator Berpikir Kreatif	Presentase Pencapaian
1	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	82%
2	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	24%
3	Berpikir orisinil (<i>Originality</i>)	31%
4	Berpikir terperinci (<i>Elaboration</i>)	17%

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019

Tabel 1.2
Data Hasil Praeksperimen

No	Indikator Berpikir Kritis	Presentase Pencapaian
1	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary Clarification</i>)	41%
2	Membangun ketrampilan dasar (<i>basic support</i>)	13%
3	Membuat inferensi (<i>inferring</i>)	82%
4	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advanced Clarification</i>)	68%
5	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategies and tactiecs</i>)	20%

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2019

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2 dapat dilihat bahwa dari masing-masing indikator berpikir kreatif dan indikator berpikir kritis mempunyai presentase pencapaian yang berbeda-beda, berdasarkan pra-eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 57,00.

Dari data tersebut menggambarkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa masih rendah maka perlu adanya peningkatan dalam pembelajaran khususnya dalam melatih siswa untuk berpikir kreatif dan

berpikir kritis supaya nilai yang dicapai memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Untuk mengatasi persoalan yang telah dipaparkan adalah salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini menghadapkan siswa pada permasalahan sebagai dasar dalam pembelajaran, dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan atau berdasarkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide siswa sendiri dalam memecahkan masalah. Hal ini menunjang siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dan sementara untuk menentukan benar atau tidaknya pengetahuan yang diperoleh atau cara pemecahan masalah yang dilakukan, siswa harus mengeceknya setiap langkah sehingga kemampuan berpikir kritisnya terlatih. Selain itu dengan berbantuan penggunaan media pembelajaran video yang berkaitan dengan pembelajaran akan menarik perhatian dan minat siswa untuk membantu siswa lebih memahami pelajaran yang disampaikan, maka dengan demikian penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media video siswa dapat lebih memahami isi dari materi yang dijelaskan oleh guru dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian, maka permasalahan penelitian ini dibatasi terhadap siswa kelas XI SMAN 2 Singaparna. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penulis melakukan penelitian dengan judul

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUKAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN BERPIKIR KRITIS SISWA. (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 2 Singaparna Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswayang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media video sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswayang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media video sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol?
- d. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol ?
- e. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media video dengan model pembelajaran

Konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media video sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
- b. Perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media video sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
- c. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol?
- d. Perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol ?
- e. Perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui media video dengan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media video dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa, dapat bekerja sama dengan orang lain serta siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran;

b. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis, serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh selama dibangku perkuliahan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan;

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis siswa dengan menentukan strategi yang tepat dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ekonomi;

d. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses belajar mengajar ekonomi yang akan datang sehingga dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar dan dalam memahami materi pelajaran ekonomi;

e. Jurusan Pendidikan Ekonomi

Sebagai bahan rujukan untuk adik-adik tingkat selanjutnya dalam menjalani tugas akhir atau penelitian yang ingin meneliti pembahasan yang sama;

f. Lembaga

Sebagai tambahan referensi dan menambah kekayaan pustaka dan literatur sebagai informasi khususnya bagi mahasiswa Universitas Siliwangi;

g. Bagi Pihak Lain

Sebagai salah satu sumber referensi bagi pihak yang sedang menulis karya ilmiah.