

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Berpikir kritis

2.1.1.1 Pengertian Berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menganalisis informasi, mengevaluasi fakta, serta mengambil keputusan secara logis dan rasional. Sejalan dengan Prameswari (dalam Salamudin,dkk,2022:6) “Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menelaah perbedaan antara kondisi nyata dan kebenaran yang seharusnya, dengan tetap mempertimbangkan nilai-nilai ideal. Kemampuan ini mencakup keterampilan menganalisis dan mengevaluasi informasi, menyusun langkah-langkah pemecahan masalah secara sistematis, serta menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam perilaku sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat sesuai dengan norma yang berlaku”.

Adapun pendapat Rachmadtullah (dalam Salamudin,dkk, 2022:6) “Berpikir kritis merupakan proses berpikir yang dilakukan secara aktif, berkelanjutan, dan cermat terhadap suatu keyakinan atau pengetahuan yang diterima tanpa pertanyaan, dengan mempertimbangkan alasan-alasan yang logis serta menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan secara rasional”. Selain itu Ainurrahman (dalam Amelia,dkk,. 2022:6) “Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir dengan baik, dan merenungkan tentang proses berpikir”. Porter. et al (Bakhrudin All Habsy et al., 2024:503) “bahwa berpikir kritis, bersama dengan berpikir kreatif, adalah salah satu keterampilan lanjutan terpenting yang diajarkan kepada siswa. Dalam pemikiran kritis, kami berlatih atau melibatkan pertimbangan atau evaluasi yang cermat, menilai kelayakan suatu ide atau produk”.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa berpikir kritis menekankan bahwa berpikir kritis yang memperhatikan kemampuan manusia mampu menganalisis dan mengevaluasi serta mampu membuat tahap-tahapan pemecahan masalah dan pertimbangan yang aktif, terus menerus dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dengan mengatakan alasan-alasan yang mendukung.

2.1.1.2 Tujuan Berpikir Kritis

Tujuan berfikir kritis Senduk (dalam Bakhrudin All Habsy et al., 2024:503) “Tujuan berpikir kritis adalah menumbuhkan sikap berpikir reflektif pada peserta didik sehingga mereka terdorong untuk mempertanyakan informasi yang diterima serta menelaah kembali pemikirannya sendiri agar terhindar dari penalaran yang tidak konsisten atau keliru”. Faiz (dalam Ajeng dkk. 2022:36) “mengemukakan bahwa tujuan berpikir kritis sederhana yaitu untuk menjamin, sejauh mungkin, bahwa pemikiran kita valid dan benar”. Sedangkan menurut Sapriya (dalam Ajeng,dkk 2022:36) “ tujuan berpikir kritis ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan”.

Jadi dapat di simpulkan bertujuan untuk menjamin sejauh mungkin, bahwa pemikiran kita benar atau valid dan juga mendorong siswa mempertanyakan apa yang mereka dengar dan mengkaji pikiran mereka sendiri untuk memastikan tidak terjadi logika yang tidak konsisten atau keliru.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Faktor-faktor berpikir kritis menurut Zubaidah (dalam Era Revolusi & Suciono, 2020:). Mengatakan bahwa:

1. memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*)
2. membangun keterampilan dasar (*basic support*)
3. membuat kesimpulan (*inferring*)
4. membuat penjelasan lebih lanjut (*advancedclarification*) dan mengatur strategi & taktik (*strategies & tactics*)

Adapun menurut Maryam (Muhammad Samadya Liyanto, 2020:92)

1. kondisi fisik

2. motivasi belajar
3. kecemasan
4. karakteristik peserta didik
5. pengalaman

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi berpikir kritis merupakan kondisi fisik, motivasi, kebiasaan, pendidikan, keluarga dan makanan.

2.1.1.4 Ciri-ciri berpikir kritis

Menurut Faiz (dalam Ajeng 2022:36) telah menyusun ciri-ciri orang yang berpikir kritis dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap, dan kebiasaan adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan fakta-fakta secara tepat dan jujur
2. Mengorganisasi pikiran dan mengungkapkannya dengan jelas, logis atau masuk akal
3. Membedakan antara kesimpulan yang didasarkan pada logika yang valid dengan logika yang tidak valid
4. Mengidentifikasi kecukupan data
5. Menyangkal suatu argumen yang tidak relevan dan menyampaikan argumen yang relevan mempertanyakan suatu pandangan dan mempertanyakan implikasi dari suatu pandangan
6. Menyadari bahwa fakta dan pemahaman seseorang selalu terbatas;
7. Mengenali kemungkinan keliru dari suatu pendapat dan kemungkinan bias dalam pendapat.

Selain itu menurut Ennis (dalam Riyanto, dkk 2024:3) ciri- ciri berpikir kritis sebagai berikut:

1. Mencari pernyataan yang jelas dari setiap pernyataan;
2. Mencari alasan;
3. Berusaha mengetahui informasi dengan baik;
4. Memakai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya;
5. Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan;
6. Berusaha tetap relevan pada ide utama;
7. Mengingat kepentingan asli dan mendasar;
8. Mencari alternatif;
9. Bersikap dan berpikir terbuka
10. Mengambil posisi ketika ada bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu;
11. Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan;
12. Bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan masalah
13. Peka terhadap tingkat keilmuan dan keahlian orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri berpikir kritis kemampuan seseorang dalam memahami dan menilai suatu informasi secara rasional dengan mempertimbangkan fakta, alasan, dan bukti yang relevan. Kemampuan ini melibatkan sikap terbuka, teliti, dan sistematis, serta kesadaran bahwa setiap pendapat memiliki keterbatasan dan kemungkinan keliru, sehingga keputusan atau kesimpulan yang diambil lebih tepat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Menurut Octavia (dalam Wulandari, 2024:149) “Model Pembelajaran adalah deskripsi lingkungan pembelajaran yang meliputi perilaku guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Selain itu Menurut Suprihatiningrum (dalam Arden dkk., 2023:2) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang secara sistematis menggambarkan tata cara pembelajaran untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran tertentu yang diinginkan dapat tercapai”.

Adapun pendapat Trianto (dalam Arden dkk., 2023:2) model pembelajaran adalah suatu rencana atau model yang berfungsi sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut model pembelajaran suatu kerangka yang dibuat oleh guru untuk menyampaikan materi disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksi, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung untuk keberlangsung sistem pembelajaran.

2.1.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Kardi (dalam Arden,dkk., 2023:3) Model Pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang membedakannya dengan strategi, metode atau 7prosedur.

Fitur-fitur ini meliputi:

1. Model pembelajaran merupakan penalaran teoretis logis yang disusun oleh pencipta atau pengembang.
2. Berupa pembenaran tentang apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana (memiliki pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai).
3. Perilaku belajar yang diperlukan agar model dapat diterapkan dengan sukses; dan lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Jauhar (dalam Arden,dkk., 2023:3) karakteristik model pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan beberapa teori pedagogis dan teori belajar.
2. Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas.
4. Memiliki perangkat ruang model.
5. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran, secara langsung maupun tidak langsung.

Model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut (dalam Darmawan & Wahyudin, 2018).

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Seperti model penulisan kelompok yang disusun oleh Herbert Thelen berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Seperti model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model, yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran (*Syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis jika guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

Karakteristik model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai kerangka pembelajaran yang disusun secara logis dan ilmiah berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar. Model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas sebagai arah pencapaian hasil belajar, serta menjadi pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, model pembelajaran menuntut adanya perilaku belajar tertentu dari siswa dan lingkungan belajar yang mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem based learning*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem based learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model atau pembelajaran yang berbasis masalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Anugraheni (dalam Rahmatiah et al, 2022:195) “Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau dalam model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan murid dalam kegiatan pembelajaran serta mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan dalam keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah”.

Adapun Menurut Arends dan Nilson (dalam Rahmatiah et al., 2022:195) “Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pengajaran berdasarkan masalah yang mendeskripsikan pandangan tentang pendidikan dimana sekolah di pandang sebagai cermin masyarakat dan kelas menjadi laboratorium untuk penyelidikan masalah kehidupan sehari-hari”. Selain itu Menurut Assegaf & Sontani (dalam Puspitasari dkk., 2022:76) “*Problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan pengajuan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah. Biasanya masalah didasarkan pada masalah kehidupan nyata yang telah dipilih untuk memenuhi

tujuan pendidikan”. Adapun menurut Fathurrohman (2016:112) “*Problem Basead Learning (Problem Basead Instruction)* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serata sekaligus membangun pengetahuan baru”.

Berdasarkan pendapat para ahli diketahui bahwa pembelajaran (*Problem based learning*) adalah model pembelajaran dengan cara pemberian suatu masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik diajarkan untuk berpikir kritis guna memecahkan masalah suatu masalah yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

2.1.3.2 Karakteristik model pembelajaran *problem based learning*

Mengenal Karakteristik model PBL Menurut Eka Sastrawati (dalam Rahmatiah et al 2022:195) “menjelaskan terdapat 8 karakteristik model pembelajaran *problem based learning*”

1. Pembelajaran berpusat atau bermula dengan masalah.
2. Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia sebenarnya yang mungkin akan dihadapi di masa depan.
3. Pengetahuan yang diharapkan dibaca oleh murid semasa proses pembelajaran disusun berdasarkan masala.
4. Pengetahuan yang diharapkan
5. Para murid bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran sendiri.
6. Murid akan bersifat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
7. Pengetahuan yang ada akan menyokong pembangunan pengetahuan yang baru.
8. Pengetahuan akan diperoleh dalam konteks yang bermakna. Murid berpeluang untuk meningkatkan serta mengorganisasikan pengetahuan.

Adapun Menurut (Kamil et al., 2019):

1. Siswa harus peka terhadap lingkungan belajarnya,
2. Simulasi problem yang digunakan hendaknya berbentuk illstructured, dan memancing penemuan bebas (*free for inquiry*),

3. Pembelajaran diintegrasikan dalam berbagai subyek,
4. Pentingnya kolaborasi,
5. Pembelajaran hendaknya menumbuhkan kemandirian siswa dalam memecahkan masalah,
6. Aktivitas pemecahan masalah hendaknya mewakili pada situasi nyata,
7. Penilaian hendaknya mengungkap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan dalam pemecahan masalah,
8. PBL hendaknya merupakan dasar dari kurikulum bukan hanya pembelajaran.

Menurut Rusman (dalam Nurdin, 2016:224) karakteristik *problem based*

learning yaitu:

1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar, dan
10. PBM melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Berdasarkan para ahli diketahui bahwa Karakteristik Pembelajaran *Problem based learning* pembelajaran berbasis masalah diantaranya yaitu memecahkan masalah yang harus diselesaikan oleh siswa. Model pembelajaran *problem based*

learning mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah dari materi yang ada dan siswa mencari pengetahuan belajar individu.

2.1.3.3 Langkah-langkah Model pembelajaran *problem based learning*

Menurut Suprihatiningrum (dalam Nasir et al., 2023:266) untuk pemecahan masalah dalam *PBL* mengikuti 7 langkah, diantaranya:

1. Periksa skenario untuk masalah dan definisikan kata-kata yang tidak jelas.
2. Jelaskan masalahnya.
3. Melalui brainstorming, anggota kelompok membicarakan dan mengklarifikasi masalah berdasarkan pemahaman mereka.
4. Memilih tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Saat memecahkan masalah, pilih respons yang sesuai
6. Pembelajaran mandiri, ketika siswa meneliti sendiri topik-topik yang berkaitan dengan tujuan pembelajarannya.
7. Setiap anggota kelompok mendiskusikan dengan yang lain temuan penelitian masing-masing.

Sedangkan menurut Abidin (dalam Nasir et al., 2023:266), langkah-langkah pembelajaran *PBL* diantaranya

1. Lacak masalahnya.
2. Membangun lingkungan kerja
3. Mengidentifikasi masalah
4. Mengumpulkan juga menyebarkan informasi.
5. Ciptakan respons yang ideal.
6. Pilih respons yang ideal.
7. Menguraikan perbaikan setelah pembelajaran.

Munurut Lidinillah (dalam Masrinah 2019:926) menjelaskan langkah-

langkah pelaksanaan *PBL* sebagai berikut:

1. Siswa diberi permasalahan oleh guru (atau permasalahan diungkap dari pengalaman siswa)
2. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil
3. Siswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari

sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.

4. Siswa kembali kepada kelompok PBL semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
5. Siswa menyajikan solusi yang mereka temukan.
6. Siswa dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauhmana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok.

Berdasarkan menurut para ahli di atas langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* dimulai dari penyajian masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. Masalah tersebut lalu ditelaah dan di pahami bersama agar siswa mengetahui secara jelas permasalahan yang harus dipecahkan selanjutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil untuk saling tukar gagasan, mengemukakan pendapat serta penyusunan pemahaman awal tentang solusi yang dapat dilakukan.

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

Beberapa keuntungan dari pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah sebagai berikut Menurut Johnson (dalam Rahmatiah et al., 2022:195)

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Problem Based Learning (PBL) menekankan murid terlibat dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya pembelajaran khusus bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) ini membuat murid lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks;
2. Meningkatkan kecakapan kolaboratif. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mendukung murid dalam kerja tim. Dalam kerja tim ini, mereka menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi

dan membuat konsensus isu tugas, penugasan masing-masing tim, pengumpulan informasi dan penyajian. Keterampilan pemecahan masalah secara kolaboratif kerja tim inilah yang nantinya akan dipakai ketika bekerja;

3. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kepada murid pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, alokasi waktu dan sumber-sumber lain untuk penyelesaian tugas.

Hal lain yang menjadi kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu meskipun *Problem Based Learning* (PBL) sudah lama diterapkan akan tetapi masih menjadi barang baru di dunia pendidikan Indonesia. Perlu adanya training dan pelatihan sebelum pelaksanaannya sehingga guru menguasai proses dan juga tujuan dari *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran itu sendiri.

Menurut Hamdani (dalam Masrinah, 2019:927) Mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan model PBL sebagai berikut:

1. Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik;
2. Siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain; dan
3. Siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.

Sementara itu Rerung (dalam Masrinah et al., n.d.:2017:927) menambahkan kelebihan PBL sebagai berikut :

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa untuk menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok

5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.

Kekurangan:

1. Untuk siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana; dan
3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
4. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas
5. PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.
6. PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit
7. Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif.

Menurut (dalam Yulianti, 2024:824) Kelebihan dari metode pembelajaran

Problem Based Learning

1. Pemecahan masalah *Problem Based Learning* cukup bagus untuk memahami isi pelajaran
2. Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa
3. *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran
4. Membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari
5. Membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri
6. Membantu siswa untuk memahami hakekat belajar secara berpikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks
7. *Problem Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai siswa
8. Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata
9. siswa untuk belajar secara kontinu

Adapun Ke kurangan dari metode *Problem Based Learning* (PBL) meliputi:

1. Apabila siswa mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka siswa enggan mencoba lagi.
2. *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.
3. Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diketahui bahwa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah Adalah siswa mengemukakan atau mengembangkan pemikiran yang luas dan kritis sehingga dapat belajar secara mandiri. Kelemahan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) membutuhkan waktu belajar yang cukup.

2.1.4 Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, yang berupa buku, video, gambar atau teknologi digital lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa bisa lebih tertarik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Moeira *et al.* (2021:2) “Media Pembelajaran adalah Instrumen yang digunakan untuk Menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau kongret”. Pendapat lain menurut Mashuri (2021:2) “Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa”. Selain itu menurut Halmkal (dalam Muttaqien Purwakart dkk., 2023:284) berpendapat bahwa “Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, metode, maupun sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami secara nyata dan konkret. Media pembelajaran juga berperan dalam merangsang pikiran, perhatian, minat, serta perasaan siswa sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna antara guru dan peserta didik.

2.1.4.2 Jenis Jenis media pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan dalam mendukung proses pembelajaran, karena dapat membuat materi pembelajaran lebih jelas dan menarik bagi siswa. Berbagai jenis media dapat digunakan untuk memenuhi materi dengan lebih efektif. Menurut Sumiati (dalam Asyhari, dkk, 2016:3) Menyatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang. Contoh: belajar melalui televisi atau radio.
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan. Contoh: belajar melalui modul atau buku.

Selain itu menurut (Magdalena et al., 2021) Menyatakan bahwa ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain:

1. Media cetak
2. Media audio
3. Media visual
4. Media proyeksi gerak Manusia,
5. Benda tiruan (miniatur)

Adapun Maghfiroh (dalam Habibah, dkk., 2025). Adapun beberapa jenis media audio antara lain yaitu:

1. Digunakan untuk merekam dan memutar suara dalam bentuk kaset pita magnetik. Media ini memungkinkan pengguna untuk memutar ulang suara kapan saja dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran berulang. Meskipun saat ini mulai jarang digunakan, perekam kaset masih memiliki nilai praktis dalam situasi tertentu yang tidak membutuhkan teknologi canggih.
2. *Compact Disc (CD)* CD adalah media penyimpanan digital yang mampu menyimpan suara berkualitas tinggi. Penggunaan CD dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mendengarkan materi secara jelas dan jernih. Selain itu, CD mudah didistribusikan dan digunakan dengan pemutar CD atau komputer yang memiliki drive optik.
3. Radio Radio adalah sebuah teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Radio merupakan media penyiaran audio yang dapat menjangkau pendengar dalam jumlah besar secara bersamaan. Dalam konteks pendidikan, radio dapat digunakan untuk menyiarkan program pembelajaran atau informasi edukatif (Winda Kustiawan, 2022).
4. Media Audio Integratif Jenis media ini menggabungkan audio dengan media lain, seperti teks, gambar, atau animasi, dalam suatu program pembelajaran terpadu. Biasanya digunakan dalam media pembelajaran digital atau komputer interaktif. Media ini mampu meningkatkan efektivitas belajar karena melibatkan lebih dari satu indera peserta didik secara bersamaan (Hamzah Pagarra, 2022)

Selain dari jenis media audio, terdapat juga jenis-jenis media visual antara lain sebagai berikut:

1. Media Grafis “Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Macam-macam media grafis antara lain yaitu grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, komik, media foto (Ahmad Manshur, 2020)”.

2. Media PapanMedia papanadalah alat atau bahan yang digunakan untuk menampilkan informasi, menggambar, atau menulis dalam kegiatan pembelajaran, presentasi, atau komunikasi visual lainnya. Media papan dapat berupa papan tulis, papan flannel, papan magnetic, atau papan flip chart yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara langsung kepada peserta.
3. Media Visual Tiga DimesiMedia visual tiga dimensi (3D) merupakan salah satu pilihan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik serta mendukung peningkatan profesionalisme pendidik (Normina Purba, 2021). Contoh dari media visual tiga dimensiyaitu globe, model anatomi manusia, dll

Adapun menurut Rohani (dalam Karomah et al., 2024:217) jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni:

1. Media Visual : secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton.
2. Foto biasa digunakan dalam pembelajaran adalah foto itu sendiri; kartu pos, ilustrasi dari buku, katalog, dan berbagai ilustrasi yang berukuran besar.
3. Gambar dapat berupa sketsa dan diagram
4. Bagan Seperti halnya media grafik lain, bagan merupakan representasi visual dari hubungan suatu benda yang abstrak seperti kronologi kejadian, kuantitas, dan hirarki.
5. Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti.
6. Poster menggabungkan kombinasi visual gambar, baris, warna dan kata.
7. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi.

8. Media audio-visual atau bisa disebut media Video yaitu Semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan dapat disebut dengan video. Video adalah gambar yang bergerak yang direkam pada tape atau CD yang setiap bentuknya berbeda ukurannya, bentuknya, kecepatannya, metode perekaman, dan mekanisme kerjanya.
9. Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pebeljar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari media audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Media audio menggunakan indera pendengaran seperti radio dan CD, media visual menggunakan penglihatan seperti gambar, grafik, dan poster, sedangkan media audio-visual menggabungkan suara dan gambar seperti video pembelajaran. Selain itu, multimedia merupakan gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan video berbasis digital yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran juga dapat digunakan secara massal maupun individual sesuai kebutuhan pembelajaran.

2.1.5 Video Interaktif

2.1.5.1 Pengertian video Interaktif

Video adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, video yang sudah beredar dimasyarakat dan banyak diminati, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita sejarah bisa disaksikan dengan mudah. Sejalan dengan menurut Arsyad (dalam Ratna wati,dkk,. 2018:69) “Video adalah rangkaian gambar diam yang di proyeksikan secara mekanis satu

persatu ke layar menggunakan proyektor lensa”. Selain itu menurut Cecep (dalam Leryan et al., 2018:69) Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sejalan dengan Munadi (dalam Kurniawan, dkk, 2018:120) menyatakan bahwa video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar, gerak, dan suara.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat diketahui bahwa Video merupakan media pembelajaran audio visual yang menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Penggunaan video dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan keterampilan, mempersingkat penyampaian materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif serta interaktif.

Pembelajaran video interaktif merupakan media yang menggunakan video dalam pembelajaran siswa agar mendorong peserta didik untuk dapat memecahkan masalah agar bertisipasi aktif terhadap media yang digunakan. Sejalan dengan menurut Cikita Putri (dalam Mandiri et al., n.d.2019:2) “Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik”. Selain itu menurut Suseno *et al.*, (dalam Nur Mutmainnah 2025:122) “Video interaktif berbasis multimedia menggabungkan gambar bergerak dengan pesan pembelajaran yang disajikan secara audio visual”. Hung(Ainah et al., 2026:198)“Video interaktif didefinisikan sebagai media audiovisual yang tidak hanya menayangkan gambar dan suara, tetapi juga menyediakan mekanisme interaksi langsung antara pengguna dengan konten, seperti pertanyaan embedded,tombol navigasi non-linear, dan skenario percabangan”.

“Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya” (Prastowo, 2014:370). Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer. Dalam pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru di dalam menjelaskan materi pembelajaran (Priyanto, 2009:3). Selain itu, komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat.

Dapat disimpulkan Video interaktif mengajak peserta didik untuk belajar aktif dalam kegiatan pembelajaran agar terjalin keterikatan antara guru dan siswa. Dengan adanya media video interaktif, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan variatif, terutama dalam pembelajaran jarak jauh. Selain itu, penggunaan video interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar dan berpikir kritis, karena pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

2.1.5.2 Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem based learning* dengan Berbantu Video Interaktif

Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu video interaktif disusun untuk membantu proses pembelajaran agar lebih aktif, menarik,

dan berpusat pada siswa. Dalam penerapannya, video interaktif digunakan sebagai media pendukung untuk membantu siswa memahami materi serta masalah yang diberikan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan mampu berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu video interaktif dapat dijelaskan sebagai berikut.

Menurut Hotimah (ulfiana Koerunisa dkk., 2024:192) Langkah-langkah Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu video interaktif:

1. Orientasi siswa pada masalah

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, agar siswa mampu mengidentifikasi materi yang di ajarkan. Guru kemudian memutar video yang telah disiapkan mengenai materi yang telah disiapkan.

2. Mengorganisasi siswa

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, agar siswa mampu mengidentifikasi pembelajaran yang sedang di ajarkan dengan tepat melalui pengamatan video. Guru kemudian memutar video yang telah disiapkan mengenai berbagai fenomena yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Setelah video selesai diputar, guru melanjutkan dengan bercerita tentang materi selanjutnya.

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan arahan agar setiap kelompok dapat mencari, menyusun, dan mengelola informasi dengan efektif. Tujuannya adalah agar setiap kelompok dapat memahami masalah secara mendalam dan menemukan solusi yang tepat, sekaligus mengembangkan keterampilan kerja sama dan pemecahan masalah.

4. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah

Pada tahap ini, masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian kelompok lain dapat memberikan tanggapan pada hasil yang dipaparkan. Pada akhir kegiatan presentasi, guru membantu siswa melakukan refleksi dan mengevaluasi proses dan hasil penyelidikan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, guru mengevaluasi langkah-langkah yang telah diambil, sumber informasi yang digunakan, dan efektivitas kerja sama dalam kelompok.

2.1.5.3 Kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran *Problem Based*

***Learning* berbantu video interaktif**

Menurut nuraeni (dalam MaArdita et al., 2023:2) Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video interaktif adalah adanya keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperluas pemahaman mereka tentang bagaimana pengetahuan dapat diterapkan dalam konteks yang relevan. Selain itu, siswa juga dapat memperoleh umpan balik secara instan melalui interaksi dengan video, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan mengoreksi kesalahan dengan cepat. Selama proses pembelajaran, siswa juga dapat bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Kolaborasi ini melibatkan diskusi, perencanaan, dan analisis bersama untuk mencapai solusi yang optimal. Di dalam konteks video interaktif, siswa dapat berinteraksi dengan karakter atau tim dalam video, berbagi ide, dan berdiskusi tentang langkah-langkah yang harus diambil.

Kekurangan :

1. Membutuhkan Waktu Pembelajaran yang Lebih Lama PBL memiliki tahapan pembelajaran yang kompleks, mulai dari orientasi masalah, penyelidikan, diskusi, hingga penyajian solusi. Proses ini membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional.

Menurut Arends (2016), PBL memerlukan alokasi waktu yang cukup

karena siswa harus terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah. Hal ini diperkuat oleh Hmelo (2004) yang menyatakan bahwa keterbatasan waktu sering menjadi kendala dalam penerapan PBL di kelas.

2. Menuntut Kompetensi Guru yang Tinggi Dalam PBL berbantu video interaktif, guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pengelola media pembelajaran. Savery (2016) menegaskan bahwa keberhasilan PBL sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang masalah dan membimbing proses berpikir siswa. Selain itu, Daryanto (2016) menyatakan bahwa penggunaan media video interaktif menuntut guru memiliki kompetensi teknologi dan kemampuan merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Ketergantungan pada Sarana dan Prasarana Teknologi Penggunaan video interaktif membutuhkan fasilitas teknologi yang memadai. Menurut Smaldino, Lowther, & Russell (2011), efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur pendukung. Jika sarana dan prasarana terbatas, maka pelaksanaan PBL berbantu video interaktif menjadi kurang optimal.
4. Tidak Semua Siswa Siap Belajar Aktif dan Mandiri PBL menuntut siswa untuk berpikir kritis, mandiri, dan aktif dalam diskusi kelompok. Namun, Rusman (2017) menyatakan bahwa tidak semua siswa memiliki kesiapan belajar mandiri, terutama siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional. Sejalan dengan itu, Sanjaya (2013) menjelaskan bahwa perbedaan kemampuan awal siswa dapat menyebabkan ketimpangan partisipasi dalam kelompok PBL.
5. Video Berpotensi Menjadi Media Pasif Video interaktif tidak selalu menjamin keterlibatan aktif siswa jika tidak dirancang dengan baik. Menurut Mayer (2009), media video akan efektif apabila dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia. Tanpa desain yang tepat dan pertanyaan pemantik yang jelas, siswa hanya menjadi penonton sehingga tujuan PBL untuk melatih berpikir kritis tidak tercapai.

6. Kesulitan dalam Penilaian Pembelajaran Penilaian dalam PBL tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses berpikir dan kerja sama siswa. Trianto (2015) menyatakan bahwa penilaian dalam pembelajaran berbasis masalah cenderung lebih kompleks dan membutuhkan instrumen penilaian yang jelas dan terstruktur. Tanpa rubrik yang tepat, penilaian dapat bersifat subjektif.
7. Persiapan Pembelajaran Relatif Rumit PBL berbantu video interaktif memerlukan perencanaan yang matang, mulai dari penyusunan masalah, pemilihan media video, hingga penyusunan evaluasi. Menurut Sanjaya (2013), pembelajaran berbasis masalah membutuhkan persiapan yang lebih kompleks dibandingkan pembelajaran konvensional karena guru harus merancang seluruh skenario pembelajaran secara sistematis.

2.2 Penelitian terdahulu yang relevan

Tabel 2. 1

Penelitian terdahulu yang relevan

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Variabel	Metode	Hasil
1	Nurhayati; Zenia Lutfi Kurniawati; Akhmad; Suparno Putera Makkadafi (2025)	Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Media Flipbook pada Materi Ekosistem dan Interaksinya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MAN 2 Samarinda	X: <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Y: Kemampuan berpikir kritis	Quasi eksperimen <i>Pretest–Posttest</i> kontrol Group Design	PBL berbantuan media flipbook berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.
2	Yaquta Mazyatin Jamilah (2024)	Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Ekosistem Kelas X MA Salafiyah Keretek	X: <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Y: Kemampuan berpikir kritis	Eksperimen Group <i>Pretest–Posttest</i>	Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model PBL.
3	Azkia Salsabila	Model <i>Problem Based Learning</i>	X: Video interaktif	Pra-eksperimen	Penerapan PBL berbasis

	Azahrah (2025)	Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	berbasis PBL Y: Keterampilan berpikir kritis	<i>Pretest–Posttest</i>	video interaktif berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.
4	Munna Khoirunnisa Masripah & Nenden Munawaroh (2025)	Penggunaan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits Kelas XI MAN 2 Garut	X: Video interaktif Y: Kemampuan berpikir kritis	Quasi eksperimen	Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan video interaktif dan metode konvensional.

2.3 Kerangka Pemikiran

Grend theory yang digunakan dalam penelitian ini Adalah konstruktivisme. Menurut, Subarjo *et al.*(Ani, 2025:162) mengungkapkan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas”.

Berdasarkan asumsi belajar dalam teori Konstruktivisme pendekatan pembelajaran yang memandang bahwa pengetahuan tidak diterima begitu saja, tetapi dibangun sendiri oleh setiap individu. Pemahaman seseorang terbentuk dari pengalaman yang dialami, sehingga cara seseorang memahami suatu hal dapat berbeda dengan orang lain. Sehingga belajar merupakan proses aktif dalam membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang dimiliki. Guru berperan sebagai fasilitator, yang menciptakan situasi belajar bermakna memberi arahan, serta memebantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan refektif (fadillah,2025).

Model pembelajaran yang relevan dengan teori Konstruktivisme adalah *Problem Based Learning* menurut Anugraheni (Rahmatiah 2022:195) “model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau dalam model pembelajaran

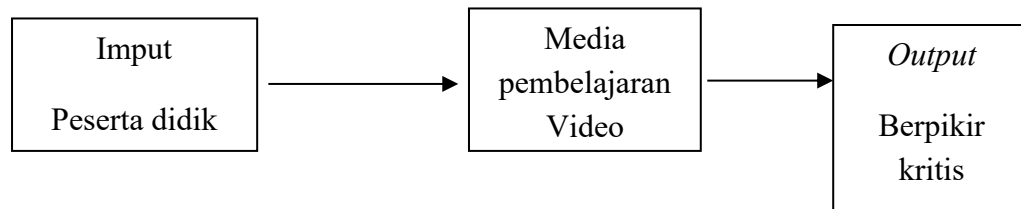
berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan murid dalam kegiatan pembelajaran serta mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan dalam keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah”.

Agar penerapan PBL berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah media video interaktif menurut Cikita Putri (Eti Muliani :2019) “Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik”

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang penting dikembangkan dalam pembelajaran. menurut Ainurrahman (Salamudin & Elin Merliana Amelia, 2022) Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir dengan baik, dan merenungkan tentang proses berpikir”.

Kombinasi antara model PBL dan media video interaktif dalam pembelajaran Ekonomi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menantang, dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video interaktif diyakini dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X MAN 2 Ciamis pada kompetensi dasar Ekonomi.

kerangka pemikiran tersebut, maka paradigma penelitian nampak pada gambar 2.1:



Gambar 2. 1
Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah Menurut sugiono (2016:96) "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan dinyatakan dalam bentuk pertanyaan"

Berdasarkan kerangka pemikiran, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantu media pembelajaran Video interaktif pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).