

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil Singkat Instansi Tempat Penelitian

MAN 2 Ciamis merupakan madrasah Keterampilan yang merupakan alih fungsi dari PGAN sejak tahun 1992. Dalam kiprahnya senantiasa mengoptimalkan integritas perhatiannya pada pencapaian tujuan pendidikan. Yaitu melalui pemanfaatan dan pembenahan potensi yang dimiliki serta mengembangkan langkah-langkah yang efektif, inovatif dan produktif dalam menyelenggarakan pendidikannya.

Pada bulan September 1965 Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) Ciamis berdiri, dan merupakan satu-satunya PGA Negeri yang berada di Kabupaten Ciamis. Kemudian pada tahun 1990 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama No. 64 tahun 1990, PGAN Ciamis dialihfungsikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri Ciamis. Selanjutnya berdasarkan keputusan Menteri Agama No. 42 tahun 1992, mulai tanggal 1 Juli 1992 secara resmi Madrasah Aliyah Negeri 2 Ciamis berdiri.

Atas perjuangan Bapak (Alm) H. Abdul Kohar beserta para Guru dan Staf MAN 2 Ciamis, pada tahun 1995 Departemen Agama menetapkan MAN 2 Ciamis sebagai MAN Keterampilan. Program Keterampilan mulai dilaksanakan secara efektif pada tahun 2001 dengan tiga jenis keahlian yaitu Servis Radio dan TV, Tata Busana, dan Mebeler dan Pertukangan Kayu.

4.1.1.1 Identitas sekolah MAN 2 Ciamis

1. Nama Sekolah	MA Negeri 2 Ciamis
2. NPSN	20276436
3. Jenjang Pendidikan	MA
4. Status Sekolah	Negeri
5. Alamat Sekolah	Jalan Yos Sudarso No 53
Kelurahan	Ciamis
Kecamatan	Ciamis
Kabupaten	Ciamis
Provinsi	Jawa Barat
Kontak Sekolah	
6. Nomor Telpon	(0265)771432
7. Nomor Fax	
8. Email	administrasi@man2-cms.sch.id
9. Website	https://www.man2-cms.sch.id

4.1.1.2 Visi dan Misi MAN 2 Ciamis sebagai berikut:

Terwujudnya madrasah yang unggul dengan mengedepankan ketauladan, kepeloporan, kemandirian dan ukhuwah.

- 1) Membangun iklim belajar di kalangan pendidik tenaga kependidikan dan peserta didik
- 2) Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan

- 3) Menyelenggarakan pendidikan yang melahirkan lulusan yang unggul dalam bidang akademik dan berakhlakul karimah
- 4) Melaksanakan manajemen madrasah yang profesional dengan berbasis IT
- 5) Membangun dan menjaga madrasah yang berwawasan lingkungan mandiri dan kondusif
- 6) Mengutamakan peran serta seluruh stakeholder dalam pengembangan

4.1.1.3 Gambaran Akademik yang Diterapkan MAN 2 Ciamis

Pelaksanaan kegiatan akademik di MAN 2 Ciamis berpedoman pada Kurikulum Merdeka. Memasuki Tahun Pelajaran 2026/2027, pelaksanaan pembelajaran mengacu pada kebijakan pemerintah yang mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning). Di sisi lain, Kementerian Agama memperkuat implementasi Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) melalui KMA Nomor 1503 Tahun 2025. Sebagai tindak lanjut dari kebijakan Kurikulum Berbasis Cinta MAN 2 Ciamis mulai menerapkan Kurikulum Berbasis Cinta pada tahun 2026 dengan mengintegrasikan nilai-nilai Panca Cinta yang meliputi cinta kepada Allah dan Rasul-Nya, cinta ilmu, cinta diri sendiri dan sesama, cinta lingkungan, serta cinta tanah air ke dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sebagai penguatan implementasi Kurikulum Merdeka.

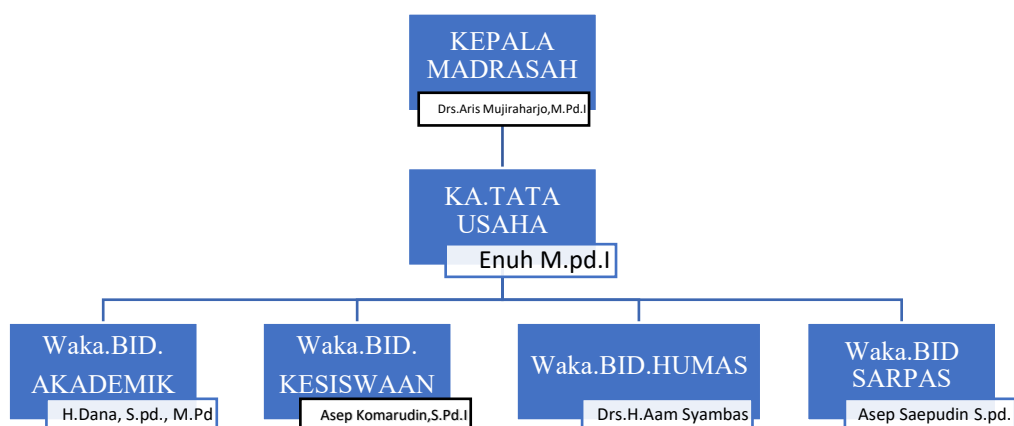
Kegiatan pembelajaran di MAN 2 Ciamis dilaksanakan secara tatap muka sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh madrasah. Dalam pelaksanaannya, guru menerapkan pendekatan deep learning serta memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Pada mata pelajaran Ekonomi, media pembelajaran yang digunakan antara lain media pembelajaran PowerPoint, buku pegangan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, serta papan tulis sebagai media pendukung untuk memperjelas penyampaian materi. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan

dengan materi yang diajarkan dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi, media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 2 Ciamis. Selama ini, pembelajaran masih mengandalkan media yang telah tersedia, seperti PowerPoint, buku pegangan guru, dan papan tulis. Oleh karena itu, Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif terhadap Berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Adapun Stuktur Organisasi MAN 2 Ciamis dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 1
Stuktur Organisasi MAN 2Ciamis

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.2.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif pada pengukuran Awal (*pretest*) dan Pengukuran akhir (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif pada pengukuran Awal (*pretest*) dan Pengukuran akhir (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1
Data Hasil pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran akhir (*posttest*) Kelas Eksperimen

Sampel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain
1	40	80	40
2	30	80	50
3	45	70	25
4	30	70	40
5	25	70	45
6	55	75	20
7	15	80	65
8	20	70	50
9	55	60	5
10	40	95	55
11	35	75	40
12	20	75	55
13	40	80	40
14	20	70	50
15	20	70	50
16	20	80	60
17	25	80	55
18	35	95	60
19	20	70	50
20	35	70	35
21	30	81	51
22	15	95	80
23	25	70	45
24	40	85	45

25	40	80	40
26	40	80	40
nilai tertinggi	55	95	45,81
nilai terendah	15	60	
Jumlah	815	2006	
rata-rata	31,35	77,15	

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti 2026

Berdasarkan tabel 4.1 Diketahui bahwa kemampuan berpikir Kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif pada saat pengukuran awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 55; nilai terendah 15 dan nilai rata-rata 31,35. Pada saat pengukuran akhir (*Posttest*) diperoleh nilai tertinggi 95; nilai terendah 60 dan nilai rata-rata sebesar 77,15.

4.1.2.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik yang menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pengukuran Awal (*pretest*) dan pengukuran Akhir (*Posttest*)

Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik yang menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pengukuran Awal (*pretest*) dan pengukuran Akhir (*Posttest*) nampak pada tabel 4.2

Tabel 4. 2
Data hasil pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelas Kontrol

Sampel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain
1	15	70	55
2	25	75	50
3	40	60	20
4	25	70	45
5	35	70	35
6	35	60	25
7	40	75	35
8	15	65	50

9	35	60	25
10	30	95	65
11	25	60	35
12	20	60	40
13	20	65	45
14	40	70	30
15	40	65	25
16	30	70	40
17	55	70	15
18	30	95	65
19	55	70	15
20	25	70	45
21	30	60	30
22	40	95	55
23	40	65	25
24	20	70	50
25	30	65	35
26	30	65	35
nilai tertinggi	55	95	
nilai terendah	15	60	
Jumlah	825	1815	
rata-rata	31,73	69,81	

Sumber:Data Diolah Penelitian tahun 2026

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa Kemampuan berpikir kritis pesetrtta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada saat pengukuran awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 55;nilai Terendah 15 dan nilai rata-rata 31,73. Pada saat pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh Nilai tertinggi 95 nilai terendah 60 dan nilai rata-rata Sebesar 69,81.

4.1.2.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik yang menggunakan Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif Dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*Posttest*) Nampak pada tabel 4.3:

Tabel 4. 3
Hasil Pengukuran Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sampel	Nilai <i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	80	70
2	80	75
3	70	60
4	70	70
5	70	70
6	75	60
7	80	75
8	70	65
9	60	60
10	95	95
11	75	60
12	75	60
13	80	65
14	70	70
15	70	65
16	80	70
17	80	70
18	95	95
19	70	70
20	70	70
21	81	60
22	95	95
23	70	65
24	85	70
25	80	65

26	80	65
Nilai Tertinggi	95	95
Nilai Terendah	60	60
Jumlah	2006	1815
Rata-rata	77,15	69,81

Sumber :Data diolah penelitian tahun 2026

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif pada kelas eksperimen saat pengukuran akhir (*Posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 nilai terendah 60 dan nilai rata -rata 77,15. Adapun hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol saat pengukuran akhir (*Posttest*) di peroleh nilai tertinggi 95 nilai terendah 60 dan nilai rata-rata sebesar 69,81. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* di kelas Kontrol.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

4.1.3.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif Pada pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

Untuk menguji signifikan perbedaan Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan Uji t dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- Membuat tabel persiapan perhitungan Uji t

Tabel 4. 4
Tabel Persiapan Uji t

N	X1	X2	X1'	X2'	XX1	XX2
1	80	40	2,85	8,65	8,10	74,89
2	80	30	2,85	-1,35	8,10	1,81
3	70	45	-7,15	13,65	51,18	186,43
4	70	30	-7,15	-1,35	51,18	1,81

5	70	25	-7,15	-6,35	51,18	40,27
6	75	55	-2,15	23,65	4,64	559,50
7	80	15	2,85	-16,35	8,10	267,20
8	70	20	-7,15	-11,35	51,18	128,74
9	60	55	-17,15	23,65	294,25	559,50
10	95	40	17,85	8,65	318,49	74,89
11	75	35	-2,15	3,65	4,64	13,35
12	75	20	-2,15	-11,35	4,64	128,74
13	80	40	2,85	8,65	8,10	74,89
14	70	20	-7,15	-11,35	51,18	128,74
15	70	20	-7,15	-11,35	51,18	128,74
16	80	20	2,85	-11,35	8,10	128,74
17	80	25	2,85	-6,35	8,10	40,27
18	95	35	17,85	3,65	318,49	13,35
19	70	20	-7,15	-11,35	51,18	128,74
20	70	35	-7,15	3,65	51,18	13,35
21	81	30	3,85	-1,35	14,79	1,81
22	95	15	17,85	-16,35	318,49	267,20
23	70	25	-7,15	-6,35	51,18	40,27
24	85	40	7,85	8,65	61,56	74,89
25	80	40	2,85	8,65	8,10	74,89
26	80	40	2,85	8,65	8,10	74,89
Σ	2006	815	0	0	1865,38	3227,88
Rata-rata	77,15	31,35	0	0	71,75	124,15

Sumber: Data diolah peneliti tahun 2026

b. Mentukan rata-rata (*mean*)

$$\bar{X}_1 = \frac{\Sigma n_1}{n_1} \quad \text{dan} \quad \bar{x}_2 = \frac{\Sigma x_1}{n_1}$$

Sumber: Sumber: Sudyana (dalam Nurul Hidayah 2017:39)

$$\bar{X}_1 = \frac{2.006}{26} \quad \text{dan} \quad \bar{x}_2 = \frac{815}{26}$$

$$\bar{X}_1 = 77,15 \quad \text{dan} \quad \bar{X}_2 = 31,35$$

c. Menentukan simpangan baku

$$S_1 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1}} \quad \text{dan} \quad S_2 = \sqrt{\frac{n_2 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_2}}$$

Sumber: (Sudjana, 2016)

$$S_1 = \sqrt{\frac{1.865,38}{26}}$$

$$S_1 = \sqrt{71,75} \\ = 8,47$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{3.227,88}{26}}$$

$$S_2 = \sqrt{124,15} \\ = 11,14$$

d. Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

$$t = \frac{77,15 - 31,35}{\sqrt{\frac{(8,47)^2}{26} + \frac{(11,14)^2}{26}}}$$

$$t = \frac{45,8}{\sqrt{\frac{71,74}{26} + \frac{124,10}{26}}}$$

$$t = \frac{45,8}{\sqrt{2,76 + 4,77}}$$

$$t = \frac{45,8}{\sqrt{7,53}}$$

$$t = \frac{45,8}{2,74}$$

$$t = 16,72$$

e. Menentukan derajat kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 26 + 26 - 2$$

$$dk = 50$$

Nilai t_{tabel} pada taraf Kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan $dk=50$, diperoleh nilai tabel 1,67

f. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel}

Berdasarkan hasil Perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} 16,72 dan t_{tabel} 1,67 dengan demikian nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau 16,72 dan t_{tabel} 1,67 maka hipotesis diterima, artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif pada pengukuran awal (*posttest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.

Untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran (*Posttest*) dilakukan perhitungan N-Gain sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor mksimal} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: Hake (dalam Wahab et al., 2021:1041)

Perhitungan N-Gain nomor 1:

$$N - \text{Gain} = \frac{80 - 40}{100 - 40}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{40}{60}$$

$$N - \text{Gain} = 0,67$$

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada soal nomor 1 diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,67 termasuk kategori sedang.

Tabel 4. 5
Perhitungan *N-Gain* Kelas Eksperimen

Sampel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
1	80	40	0,67	Sedang
2	80	30	0,71	Tinggi

3	70	45	0,45	Sedang
4	70	30	0,57	Sedang
5	70	25	0,60	Sedang
6	75	55	0,44	Sedang
7	80	15	0,76	Tinggi
8	70	20	0,63	Sedang
9	60	55	0,11	Rendah
10	95	40	0,92	Tinggi
11	75	35	0,62	Sedang
12	75	20	0,69	Sedang
13	80	40	0,67	Sedang
14	70	20	0,625	Sedang
15	70	20	0,625	Sedang
16	80	20	0,75	Tinggi
17	80	25	0,73	Tinggi
18	95	35	0,92	Tinggi
19	70	20	0,63	Sedang
20	70	35	0,54	Sedang
21	81	30	0,73	Tinggi
22	95	15	0,94	Tinggi
23	70	25	0,6	Sedang
24	85	40	0,75	Tinggi
25	80	40	0,67	Sedang
26	80	40	0,67	Sedang
Jumlah	2006	815		
rata-rata	77,15	31,35	0,65	Sedang

Sumber :data diolah Peneliti 2026

Rekapitulasi N-Gain pada kelas kontrol Nampak pada tabel 4.6

Tabel 4. 6
Interpetasi Nilai N-Gain

N-Gain	Kriteria	Jumlah
$G > 0,70$	Tinggi	9
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang	16
$G < 0,30$	Rendah	1

Sumber: data diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan pembelajaran setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif. Terdapat 9 orang peserta didik memperoleh N-Gain dengan kriteria tinggi dan 16 orang peserta didik memperoleh N-Gain dengan kriteria sedang dan 1 orang peserta didik memperoleh N-Gain dengan kriteria rendah. Rata-rata N-Gain 0,65 termasuk kriteria sedang.

4.1.3.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik yang menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di kelas Kontrol

Untuk Menguji signifikansi perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan Uji t dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel persiapan perhitungan Uji t

Tabel 4. 7
Tabel persiapan uji t

N	X1	X2	X1'	X2'	XX1	XX2
1	70	15	0,19	-16,73	0,04	279,92
2	75	25	5,19	-6,73	26,96	45,30
3	60	40	-9,81	8,27	96,19	68,38
4	70	25	0,19	-6,73	0,04	45,30
5	70	35	0,19	3,27	0,04	10,69
6	60	35	-9,81	3,27	96,19	10,69
7	75	40	5,19	8,27	26,96	68,38
8	65	15	-4,81	-16,73	23,11	279,92
9	60	35	-9,81	3,27	96,19	10,69
10	95	30	25,19	-1,73	634,65	3,00
11	60	25	-9,81	-6,73	96,19	45,30
12	60	20	-9,81	-11,73	96,19	137,61
13	65	20	-4,81	-11,73	23,11	137,61
14	70	40	0,19	8,27	0,04	68,38

15	65	40	-4,81	8,27	23,11	68,38
16	70	30	0,19	-1,73	0,04	3,00
17	70	55	0,19	23,27	0,04	541,46
18	95	30	25,19	-1,73	634,65	3,00
19	70	55	0,19	23,27	0,04	541,46
20	70	25	0,19	-6,73	0,04	45,30
21	60	30	-9,81	-1,73	96,19	3,00
22	95	40	25,19	8,27	634,65	68,38
23	65	40	-4,81	8,27	23,11	68,38
24	70	20	0,19	-11,73	0,04	137,61
25	65	30	-4,81	-1,73	23,11	3,00
26	65	30	-4,81	-1,73	23,11	3,00
Jumlah	1815	825	0	0	2674,04	2697,12
rata-rata	69,80769	31,73077	0	0	102,85	103,74

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti 2026

b. Mentukan rata-rata (*mean*)

$$\overline{X}_1 = \frac{\sum n_1}{n_1} \quad \text{dan} \quad \overline{x}_2 = \frac{\sum x_1}{n_1}$$

Sumber: Sumber: Sudyana (dalam Nurul Hidayah 2017:39)

$$\overline{X}_1 = \frac{1.815}{26} \quad \text{dan} \quad \overline{x}_2 = \frac{825}{26}$$

$$\overline{X}_1 = 69,81 \quad \text{dan} \quad \overline{X}_2 = 31,73$$

c. Mentukan simpangan baku

$$S_1 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1}} \quad \text{dan} \quad S_2 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_2}}$$

Sumber: (Sudjana, 2016)

$$S_1 = \sqrt{\frac{2.674,04}{26}}$$

$$S_1 = \sqrt{102,85}$$

$$=10,14$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{2.697,12}{26}}$$

$$S_2 = \sqrt{103,74}$$

$$=10,18$$

- d. Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

$$t = \frac{69,81 - 31,73}{\sqrt{\frac{(10,14)^2}{26} + \frac{(10,18)^2}{26}}}$$

$$t = \frac{38,08}{\sqrt{\frac{102,82}{26} + \frac{103,63}{26}}}$$

$$t = \frac{38,08}{\sqrt{3,95 + 3,99}}$$

$$t = \frac{38,08}{\sqrt{7,94}}$$

$$t = \frac{38,08}{2,82}$$

$$t = 13,50$$

- e. Menentukan derajat kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 26 + 26 - 2$$

$$dk = 50$$

Nilai t_{tabel} pada taraf Kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan $dk=50$, diperoleh nilai tabel 1,67

- f. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} 13,50 dan t_{tabel} 1,67 dengan demikian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,50 > 1,67$ maka hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang

menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.

Untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan perhitungan N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Sumber: Sumber: Hake (dalam Wahab et al., 2021:1041)

Perhitungan N-Gain nomor 1:

$$N - Gain = \frac{70 - 15}{100 - 15}$$

$$N - Gain = \frac{55}{85}$$

$$N - Gain = 0,65$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada soal nomor 1 diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,65 termasuk kategori tinggi.

Tabel 4. 8
Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

Sampel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain	Kategori
1	70	15	0,65	Sedang
2	75	25	0,67	Sedang
3	60	40	0,33	Sedang
4	70	25	0,60	Sedang
5	70	35	0,54	Sedang
6	60	35	0,38	Sedang
7	75	40	0,58	Sedang
8	65	15	0,59	Sedang
9	60	35	0,38	Sedang
10	95	30	0,93	Tinggi
11	60	25	0,47	Sedang
12	60	20	0,50	Sedang
13	65	20	0,56	Sedang
14	70	40	0,50	Sedang

15	65	40	0,42	Sedang
16	70	30	0,57	Sedang
17	70	55	0,33	Sedang
18	95	30	0,93	Tinggi
19	70	55	0,33	Sedang
20	70	25	0,60	Sedang
21	60	30	0,43	Sedang
22	95	40	0,92	Tinggi
23	65	40	0,42	Sedang
24	70	20	0,63	Sedang
25	65	30	0,50	Sedang
26	65	30	0,50	Sedang
Jumlah	1815	825		
rata-rata	69,81	31,73	0,55	Sedang

Sumber :data diolah peneliti tahun 2026

Rekapitulasi N-Gain pada kelas kontrol nampak pada tabel 4.9

Tabel 4. 9
Interpetasi nilai N-Gain

N-Gain	Kriteria	Jumlah
$G > 0,70$	Tinggi	3
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang	23
$G < 0,30$	Rendah	0

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan belajar setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional. Terdapat 3 orang peserta didik memperoleh N-Gain dengan kriteria tinggi dan 23 orang peserta didik memperoleh N-Gain dengan kriteria sedang. Rata-rata N-Gain 0,55 termasuk kriteria sedang.

4.1.3.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif Dengan yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan Langkah-Langkah sebagai berikut:

Untuk menguji signifikansi perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif Dengan yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional pada pengukuran akhir (*Posttest*) dilakukan Uji t dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel persiapan perhitungan Uji t

Tabel 4. 10
Tabel persiapan perhitungan Uji t

N	X1	X2	X1'	X2'	XX1	XX2
1	80	70	2,85	0,19	8,10	0,04
2	80	75	2,85	5,19	8,10	26,96
3	70	60	-7,15	-9,81	51,18	96,19
4	70	70	-7,15	0,19	51,18	0,04
5	70	70	-7,15	0,19	51,18	0,04
6	75	60	-2,15	-9,81	4,64	96,19
7	80	75	2,85	5,19	8,10	26,96
8	70	65	-7,15	-4,81	51,18	23,11
9	60	60	-17,15	-9,81	294,25	96,19
10	95	95	17,85	25,19	318,49	634,65
11	75	60	-2,15	-9,81	4,64	96,19
12	75	60	-2,15	-9,81	4,64	96,19
13	80	65	2,85	-4,81	8,10	23,11
14	70	70	-7,15	0,19	51,18	0,04
15	70	65	-7,15	-4,81	51,18	23,11
16	80	70	2,85	0,19	8,10	0,04
17	80	70	2,85	0,19	8,10	0,04
18	95	95	17,85	25,19	318,49	634,65
19	70	70	-7,15	0,19	51,18	0,04
20	70	70	-7,15	0,19	51,18	0,04
21	81	60	3,85	-9,81	14,79	96,19

22	95	95	17,85	25,19	318,49	634,65
23	70	65	-7,15	-4,81	51,18	23,11
24	85	70	7,85	0,19	61,56	0,04
25	80	65	2,85	-4,81	8,10	23,11
26	80	65	2,85	-4,81	8,10	23,11
jumlah	2006	1815	0	0	1865,38	2674,04
rata-rata	77,15385	69,80769	0	0	71,75	102,85

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti 2026

b. Mentukan rata-rata (*mean*)

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum n_1}{n_1} \quad \text{dan} \quad \bar{x}_2 = \frac{\sum x_1}{n_1}$$

Sumber: Sumber: Sudyana (dalam Nurul Hidayah 2017:39)

$$\begin{aligned} \bar{X}_1 &= \frac{2.006}{26} & \text{dan} & & \bar{x}_2 &= \frac{1.815}{26} \\ \bar{X}_1 &= 77,15 & \text{dan} & & \bar{X}_2 &= 69,81 \end{aligned}$$

c. Mentukan simpangan baku

$$S_1 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1}} \quad \text{dan} \quad S_2 = \sqrt{\frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_2}}$$

Sumber: (Sudjana, 2016)

$$\begin{aligned} S_1 &= \sqrt{\frac{1.865,38}{26}} & S_2 &= \sqrt{\frac{2.674,04}{26}} \\ S_1 &= \sqrt{71,75} & S_2 &= \sqrt{102,85} \\ &= 8,47 & &= 10,14 \end{aligned}$$

d. Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

$$t = \frac{77,15 - 69,81}{\sqrt{\frac{(8,47)^2}{26} + \frac{(10,14)^2}{26}}}$$

$$t = \frac{7,34}{\sqrt{\frac{71,74}{26} + \frac{102,82}{26}}}$$

$$t = \frac{7,34}{\sqrt{2,76 + 3,95}}$$

$$t = \frac{7,34}{\sqrt{6,71}}$$

$$t = \frac{7,34}{2,59}$$

$$t = 2,83$$

e. Menentukan derajat kebebasan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 26 + 26 - 2$$

$$dk = 50$$

Nilai t_{tabel} pada taraf Kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05 dengan $dk=50$, diperoleh nilai tabel 1,67.

f. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} 2,83 dan t_{tabel} 1,67 dengan demikian nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $2,83 > 1,67$ maka hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif Dengan yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional pada pengukuran akhir (*Posttest*).

Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif di kelas eksperimen dengan yang

menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol Nampak pada tabel 4.11:

Tabel 4. 11
Rekapitulasi N-Gain Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

kelas Eksperimen		kelas Kontrol	
Kategori N-gain	Jumlah	Kategori N-gain	
Tinggi	9	Tinggi	3
Sedang	16	Sedang	23
Rendah	1	Rendah	0

Sumber :Data diolah oleh Peneliti2026

Berdasarkan perhitungan penelitian tabel 4.11 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif, sebesar 9 orang termasuk kriteria tinggi dan 16 orang peserta didik memperoleh N-gain dengan kriteria sedang dan 1 orang peserta didik memperoleh N-Gain Rendah. Adapun nilai N-Gain kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional 3 orang termasuk kriteria tinggi dan 23 orang termasuk kriteria sedang. Dengan demikian N-Gain kelas eksperimen lebih besar di bandingkan dengan kelas kontrol

Rekapitulasi hasil perhitungan uji hipotesis 1,2dan 3 nampak pada tabel 4.12

Tabel 4. 12
Rekapitulasi perhitungan uji hipotesis

Hipotesis	t _{hitung}	t _{tabel}	Hasil Analisa	Kesimpulan
1	16,27	1,67	t _{hitung} >t _{tabel}	Ha diterima dan H ₀ ditolak (terdapat kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Basead Learning</i> berbantu Video Interaktif pada pengukuran awal (<i>pretest</i>) dan (<i>posttest</i>) di kelas eksperimen)
2	13,5	1,67	t _{hitung} >t _{tabel}	Ha diterima dan H ₀ ditolak (terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (<i>pretest</i>) dan pengukuran akhir (<i>Posttest</i>) di kelas eksperimen)

3	2,83	1,67	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ha diterima dan H0 ditolak (terdapat perbedaan Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantu Video Interaktif dengan Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional pada pengukuran akhir (posttest))
---	------	------	--------------------------	---

4.2 Pembahasan

4.2.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Video Interaktif Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen.

Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa terdapat perbedaan Berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif di kelas Eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 31,35 dan rata-rata *posttest* sebesar 77,15 serta rata-rata *N-Gain* 0,67 termasuk kategori sedang.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis terjadi karena dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif peserta didik mengaitkan setiap materi pembelajaran dengan apa yang terjadi di dunia nyata sehingga peserta didik lebih memahami materi pelajaran disampaikan. Materi pelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena membuat pembelajaran menjadi relevan dan mudah dipahami. Pembelajaran yang relevan memicu rasa ingin tahu peserta didik, karena peserta didik merasa bahwa materi pelajaran yang disampaikan tidak hanya sebatas teori. Materi yang relevan juga membantu peserta didik untuk meningkatkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nilson (dalam Rahmatiah, 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 dalam penggunaan Video Interaktif juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Video Interaktif mampu menyajikan gambar, suara, dan animasi yang dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Dengan adanya video interaktif, siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat 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”.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan setiap tahapan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan sintaks PBL. Oleh karena itu, proses pembelajaran dilaksanakan melalui lima tahapan utama yang saling berkaitan sehingga mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah.

Pada tahap pertama, guru mengawali pembelajaran dengan mengorientasikan siswa pada suatu permasalahan melalui penyajian video interaktif yang memuat fenomena atau persoalan yang relevan dengan materi pelajaran. Permasalahan yang disajikan berasal dari situasi nyata sehingga membantu siswa menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian video interaktif juga berfungsi membangkitkan rasa ingin tahu, menarik perhatian, serta mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi.

Selanjutnya, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar untuk mendiskusikan permasalahan yang telah disajikan. Pada tahap ini, siswa bekerja sama mengidentifikasi pokok permasalahan, mengemukakan pendapat, bertukar informasi, serta merumuskan dugaan sementara mengenai alternatif penyelesaian. Aktivitas diskusi tersebut memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis melalui proses

bertanya, memberikan argumentasi, dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang.

Tahap berikutnya adalah membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Siswa didorong untuk mencari informasi dari berbagai sumber, menganalisis data yang diperoleh, membandingkan berbagai alternatif solusi, kemudian menentukan penyelesaian yang paling tepat berdasarkan hasil kajian. Video interaktif berperan sebagai media yang membantu siswa memahami permasalahan secara lebih konkret sehingga proses analisis dapat dilakukan secara lebih mendalam.

Setelah memperoleh hasil penyelidikan, setiap kelompok menyusun dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kegiatan presentasi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan pemberian tanggapan dari kelompok lain sehingga terjadi proses evaluasi terhadap setiap solusi yang dikemukakan. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempertahankan argumen berdasarkan bukti yang dimiliki sekaligus mengkritisi pendapat dari kelompok lain secara objektif.

Pada tahap akhir, guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilaksanakan. Melalui kegiatan refleksi, siswa diajak meninjau kembali langkah-langkah yang telah dilakukan, mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan selama pembelajaran, serta menyimpulkan konsep yang diperoleh. Rangkaian pembelajaran melalui model Problem Based Learning berbantu video interaktif tersebut memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga terlatih dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, serta menarik kesimpulan secara logis. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa berkembang melalui keterlibatan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu video interaktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta didik menjadi lebih aktif

bekerjasama dalam kelompok membantu peserta didik berdiskusi dan saling bertukar pikiran sehingga tercipta lingkungan belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik. Lingkungan belajar yang aktif membuat rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari meningkat, hal itu berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu video interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena mendorong pembelajaran aktif dan bermakna sehingga peserta didik mengetahui manfaat dari materi yang dipelajari di kelas. Kelebihan model pembelajaran *problem basead Learning* 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

Melalui proses mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari maka peserta didik dapat mengetahui manfaat materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat mengimplementasikan materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat 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”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada kriteria sedang dan belum mencapai kriteria tinggi sehingga perlu dilakukan berbagai upaya agar peningkatan hasil belajar lebih maksimal.

4.2.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (*pretest*) dan Pengukuran Akhir (*posttest*) di Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, menunjukkan terdapat perbedaan berpikir kritis siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan metode konvensional memiliki nilai rata-rata *pretest* 31,73 dan nilai rata-rata *posttest* 69,81, Serta nilai rata-rata N-Gain 0,55 termasuk kategori sedang.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa terjadi karena pendidikan menjelaskan secara lengkap, sehingga siswa memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan metode konvensional belum maksimal karena metode ini cenderung bersifat satu arah dan pasif. Dalam metode pembelajaran konvensional guru lebih dominan dan menjadi satu-satunya sumber belajar yang membuat peserta didik hanya menerima materi tanpa banyak kesempatan berinteraksi, bertanya ataupun melakukan eksplorasi. Hal ini menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih rendah, sehingga pemahaman mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat (ulfiana

Koerunisa, 2024:1461) menyertakan bahwa kekurangan metode pembelajaran ceramah sebagai berikut:

1. Minimnya Partisipasi Aktif Siswa
2. Sulit Menyesuaikan dengan Perbedaan Gaya Belajar
3. Rentan Menimbulkan Kebosanan dan Kurang Motivasi
4. Kesulitan dalam Mentransfer Nilai
5. Kurang Adaptif terhadap Teknologi dan Media Modern
6. Proses penyerapan pengetahuan kurang dikarenakan bertumpu pada satu arah.
7. Kurang memberi ruang bagi para siswa untuk mengembangkan kreativitas.
8. Guru yang kurang kreativitas akan mengakibatkan situasi kelas yang monoton.
9. Kurangnya kemampuan guru dalam berorasi yang baik akan membuat peserta
10. Peserta didik cepat bosan.
11. Sangat sulit mendeteksi sejauh mana tingkat pemahaman seluruh siswa.
12. Siswa mudah lupa atas apa yang sudah disampaikan.
13. Tidak merangsang siswa untuk membaca.

Dalam penerapan metode pembelajaran konvensional peserta didik tidak memiliki banyak kesempatan melakukan diskusi atau menyampaikan pendapat, peserta didik hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru lalu mengerjakan tugas- tugas yang ada di buku tugas dan peserta didik tidak terbiasa menyelesaikan tugas analisis dengan permasalahan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran konvensional cenderung membuat peserta didik menjadi pasif sehingga suasana pembelajaran menjadi jauh. Suasana belajar yang jenuh berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Agar suasana belajar tidak membosankan, guru sebaiknya menghindari penyampaian materi secara monoton yang dapat membuat peserta didik bosan. Sebagai alternatif, guru dapat menyisipkan *ice breaking* yang dapat mencairkan

suasana. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang bersifat aktif juga sangat disarankan agar peserta didik lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya Variasi dalam penyampaian dan susunan yang lebih hidup, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara optimal.

4.2.3 Perbedaan Berpikir Kritis Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif dengan yang Menggunakan Metode pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*posttest*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menunjukan terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Kemampuan Berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,15. Sedangkan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memiliki rata-rata *posttest* sebesar 69,81.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif pengaruh yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. meskipun demikian, kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun pengaruhnya tidak terlalu besar. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif lebih berperan aktif di dalam pembelajaran konvensional siswa berperan pasif.

Kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, pada pengukuran akhir (*Posttest*). Peningkatan tersebut dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video

Interaktif dikolaborasikan dengan bantuan media digital video interaktif berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman materi yang akan dipecahkan dan meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Video interaktif membantu menyajikan materi permasalahan dengan tayangan video pembelajaran sehingga siswa menjadi antusias untuk mempelajari materi. Pada Akhirnya pengguna model pembelajaran PBL yang dikolaborasikan dengan media digital video interaktif berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penigkatan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif dan metode pembelajaran konvensional berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Akan tetapi kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munna Khoirunnisa (2025) Bahwa penggunaan Teknologi pembelajaran Video interaktif berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Di kelas XI MAN 2 Garut.

Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dilapang menunjukan terdapat pengaruh terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Interaktif pada mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Ciamis.