

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah bagian dari proses berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), di mana individu memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan dua atau lebih informasi dan membuat kesimpulan secara cermat dan terencana serta dapat mengevaluasi apa yang telah didapatkan dari pemikiran tersebut (Crismasanti, 2017). Analisis bukti, asumsi, dan logika digunakan oleh siswa dalam proses berpikir kritis, untuk mengungkap kebenaran di balik suatu permasalahan, sehingga mereka dapat memahami inti dari masalah tersebut (Rosy & Pahlevi, 2015). Setiap orang memiliki masalah yang bukan untuk dihindari, tetapi untuk diselesaikan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah harus dimiliki oleh semua orang. Dengan demikian, mereka akan memiliki kemampuan untuk membangun strategi yang digunakan didalam penyelesaian masalah yang sedang mereka hadapi.

Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan norma yang berlaku, baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah agar mendapatkan solusi.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk menganalisis dan mengevaluasi masalah yang dihadapi dengan mempertimbangkan pengalaman yang dimilikinya, sehingga dapat mencapai kesimpulan yang dianggap sebagai solusi yang didasarkan pada logika dan kebenaran.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Pada tahun 1990, *the Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills* menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan penalaran dianggap sebagai faktor penting dalam kinerja kerja. Kemampuan berpikir kritis adalah hal yang sangat penting bagi peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Berdasarkan Ennis dalam (Sima, 2022) dalam berpikir kritis terdapat 6 unsur yang biasa dikenal dengan singkatan FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, Overview*) dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) *Focus*, pastikan siswa memahami masalah dalam soal yang diberikan.
- 2) *Reason*, pada setiap langkah, siswa harus menentukan dan menilai alasan, atau mereka harus memberikan alasan berdasarkan fakta dan bukti yang relevan.
- 3) *Inference*, evaluasi kualitas hasil, dengan asumsi siswa membuat kesimpulan dengan tepat atau alasan dapat diterima, dan siswa memilih alasan (R) yang tepat untuk mendukung kesimpulan.

- 4) *Situation*, periksa situasi dengan cermat atau siswa menggunakan semua informasi yang relevan.
- 5) *Clarity*, kejelasan: pastikan bahasanya jelas, atau siswa memberikan penjelasan tambahan
- 6) *Overview*, pastikan siswa memahami masalah dalam soal yang diberikan, atau pastikan fokus atau perhatian utama telah diidentifikasi.

Indikator berpikir kritis menurut Ennis (dalam (Firdaus et al., 2019) adanya 12 indikator berpikir kritis, yang dirangkum dalam 5 kemampuan, dalam mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa tersebut

Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kritis

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	- Fokus terhadap pertanyaan - Menganalisa argumen - Menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan
2.	Membangun ketrampilan dasar (<i>basic support</i>)	- Menilai sumber informasi - Melakukan observasi
3.	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	- Membuat kesimpulan - Membuat penilaian
4.	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	- Dapat mendefinisikan istilah - Dapat mengidentifikasi suatu asumsi
5.	Menyusun strategi dan taktik (<i>strategi and tactic</i>)	- Memutuskan suatu tindakan - Berinteraksi dengan orang lain

Sumber : Ennis (dalam Firdaus et al., 2019)

Indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat yang telah diuraikan, maka ditentukan indikatornya sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan sederhana
- 2) Membangun keterampilan dasar
- 3) Menyimpulkan
- 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut
- 5) Menyusun strategi teknik.

c. Pengukuran Kemampuan Berpikir Kritis

Untuk mengukur variabel membutuhkan alat ukur yang dikenal sebagai instrumen. Lulu (2016) menyatakan bahwa instrumen biasanya dimaksudkan sebagai suatu alat untuk mengukur suatu objek atau mengumpulkan data tentang suatu variabel. Pengukuran kemampuan berfikir kritis dapat diukur dengan dua cara yaitu tes dan non tes. Baik instrument tes maupun non tes keduanya sama-sama digunakan untuk mengumpulkan data dala rangka penilaian peserta didik (Nisa et al., 2018).

Peneliti ingin mengukur kemampuan berpikir kritis siswa melalui tes uraian. Menurut Rainer (2015) tes uraian ini memberikan sebuah kebebasan pada siswa untuk mengungkapkan gagasan dan ide-ide nya sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Dari pemaparan tersebut maka tes esai dianggap dapat mengukur kemampuan berfikir kritis siswa.

d. Ciri – Ciri Berpikir Kritis

Ciri-ciri seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis Cahyono (2016) diantaranya :

- 1) Menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan tertentu
- 2) Menganalisis, menggeneralisasikan, dan mengatur konsep berdasarkan fakta atau informasi yang tersedia,
- 3) Menyimpulkan penyelesaian masalah secara sistematis dengan argumen yang valid.

Seseorang yang memiliki kemampuan untuk kritis adalah individu yang dapat membuat kesimpulan dari pengetahuannya, mengerti bagaimana menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, dan dapat mencari sumber informasi yang relevan untuk mendukung penyelesaian masalah. Kemampuan berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis secara logis. Pada prinsipnya, individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis tidak hanya menerima atau menolak informasi begitu saja, melainkan mereka akan mempertimbangkan, menganalisis, dan mengevaluasi sebelum membuat keputusan untuk menerima atau menolak informasi tersebut (Susanti et al., 2019).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola ide atau perencanaan yang digunakan untuk mengatur pelajaran di kelas (Fauza, 2017). Dikarenakan setiap model pembelajaran memiliki beragam tujuan, prinsip, dan tekanan utama, implementasinya harus tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kemudian, menurut Sulaeman & Ariyana (2018) model pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh guru untuk mendorong keterampilan sosial siswa, kemampuan berpikir kritis, dan perspektif mereka terhadap pelajaran.

Khoerunnisa et al., (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, dengan kata lain guru memiliki kewenangan untuk memilih model pembelajaran yang paling cocok dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Pada dasarnya, model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir dan disajikan secara khusus oleh guru. Asyafah (2019) mengungkapkan alasan mengapa model pembelajaran di dalam kelas penting, yaitu: 1) Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membantu mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, 2) peserta didik akan menerima banyak informasi berharga saat menggunakan model pembelajaran, dan 3) variasi dalam proses pembelajaran diperlukan untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan lebih baik. Guru yang baik selalu menghasilkan pembelajaran terbaik. Seorang guru harus pandai-pandai untuk memaksimalkan pembelajaran dengan cara memilih model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan apa yang dipelajari siswa.

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah skema yang digunakan untuk membuat kurikulum, mengatur materi, dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Creative Problem Solving adalah suatu pendekatan untuk berpikir dan bertindak untuk memecahkan masalah. Kreatif, atau *creative* adalah suatu konsep dasar yang unik, inovatif, efektif, dan kompleks untuk menghasilkan solusi yang relevan dan bernilai. Masalah, juga dikenal sebagai "*problem*," adalah perbedaan antara keadaan nyata dan keadaan yang diinginkan. Pemecahan (*solving*) dalam hal ini pemecahan masalah didefinisikan sebagai penemuan solusi untuk masalah yang dihadapi (Shoimin, 2014). Jadi *Creative Problem Solving* adalah suatu proses pendekatan, untuk penemuan solusi atas suatu masalah dengan cara yang efektif dan efisien. (Sari et al., 2020) mengatakan *problem solving* ini adalah terbaik untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa dan mengajarkan mereka cara menghadapi dan memecahkan masalah.

Menurut Harefa (2020) bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengajaran ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Karena masalah yang dikemukakan adalah jenis masalah yang kompleks dan bermakna, model ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif (Zalukhu, 2022). Solusi kreatif, sebagai pendekatan dalam pemecahan masalah, melibatkan sikap

dan pola pikir kreatif yang menyediakan beragam metode, mendorong fleksibilitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat serta pemikiran

Sintaknya terdiri dari informasi nyata yang relevan dengan materi pelajaran, melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan, identifikasi permasalahan dan fokus pilih, mengolah pikiran untuk menghasilkan ide baru untuk menentukan solusi, dan presentasi (Istarani & Ridwan , 2015). Ketika peserta didik dihadapkan dengan suatu pernyataan, mereka dapat menggunakan kemampuan memecahkan masalah untuk memilih dan membuat tanggapan yang tepat. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, ketrampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir (Shoimin, 2014).

Dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), kegagalan dianggap sebagai bagian dari proses pembelajaran. Siswa diajarkan untuk tidak takut mencoba solusi baru atas permasalahan yang ada, bahkan jika mereka mungkin tidak langsung berhasil menemukan solusi. Hal ini membangun rasa percaya diri dan ketahanan siswa terhadap tantangan. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian di bidang pendidikan yang menunjukkan bahwa membiarkan siswa menghadapi masalah yang terkait dengan bidang mereka sesering dan sedini mungkin adalah cara yang efektif untuk membangun kemampuan pemecahan masalah *problem solving*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Model ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka, seperti memilih dan menyelesaikan masalah. Diharapkan bahwa siswa tidak hanya menghafal tanpa berpikir, tetapi juga menjadi lebih mandiri dan tidak tergantung pada cara guru menyelesaikan masalah.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Putri, Sesunan, dan Wahyudi (2019) mengatakan bahwa *Creative Problem Solving* dibangun atas tiga jenis: ketekunan, masalah, dan tantangan. Dalam pelaksanaannya, pendidik, khususnya guru, diposisikan sebagai penganjur yang lebih kuat dan motivator belajar, baik secara individu maupun berkelompok. Ilmi & Samaya (2020) menambahkan selain itu tugas guru menyediakan materi pelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* bertujuan untuk menumbuhkan pemikiran divergen dan konvergen (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Karakteristik tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1) Proses Berpikir Divergen

Dalam proses berpikir divergen, seseorang menggunakan sejumlah ide yang berbeda untuk mengemukakannya dari berbagai sudut pandang. Ide-ide ini ditangguhkan, kemudian dikumpulkan,

ditambahkan ke konsep lain, dan mencoba menggabungkan ide-ide yang berbeda.

2) Proses Berpikir Konvergen

Proses berpikir konvergen terdiri dari kombinasi berbagai cara berpikir. Keputusan tidak dibuat secara tergesa-gesa tetapi setelah pertimbangan yang matang. Selain itu, siswa mencari kejelasan atau bukti dalam membangun kebenaran sehingga mereka dapat menghasilkan gagasan atau ide yang jelas, akurat, dan tidak menyimpang dari tujuan.

Selama proses pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa dapat menyelesaikan tugasnya, dan jika mereka tidak dapat memecahkan permasalahannya, mereka dapat bertukar pikiran dengan teman-teman mereka tentang solusinya. *Creative Problem Solving* mempunyai karakteristik untuk menyelesaikan suatu masalah, dimulai dengan proses pengulangan (*recursive*), peninjauan kembali (*resived*), dan pendefinisian ulang.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Creative Problem Solving* mempunyai karakteristik adanya masalah yang ditugaskan guru untuk dipecahkan. Dalam proses ini, pembelajaran berfokus pada melakukan penelitian dan menemukan solusi untuk permasalahan tersebut.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Setiap metode atau model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan (Shoimin, 2014). Tidak ada model pembelajaran yang benar-benar berhasil mencapai tujuan tertentu. Kondisi masing-masing elemen yang terlibat dalam proses belajar mengajar yang sebenarnya menentukan seberapa efektif model tersebut diterapkan. Kelebihan dari model *Creative Problem Solving* adalah memberi siswa kesempatan untuk berpikir kreatif dan menyampaikan ide-ide kreatif mereka, sehingga secara tidak langsung membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Selain itu, Hadianti & Afriansyah (2016) menyebutkan kelebihan model *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut :

- 1) Melatih siswa untuk membuat penemuan baru,
- 2) Menemukan solusi pragmatis untuk masalah yang dihadapi
- 3) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- 4) Mampu menjadikan pendidikan sekolah lebih bermakna di kehidupan terutama dalam pelaksanaan lapangan.

Ada kelebihan tentu ada kekurangan, kekurangan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut Sopian & Afriansyah, (2017) adalah sebagai berikut :

- 1) Penerapan model *Creative Problem Solving* menjadi sulit karena beberapa pokok bahasan tidak sesuai sehingga sulit jika menerapkan

model ini. Misalnya, karena kurangnya alat laboratorium, siswa kesulitan mengamati dan menyimpulkan peristiwa yang ditemukan.

2) Model *Creative Problem Solving* membutuhkan waktu yang cukup lama dibandingkan model-model pembelajaran lainnya.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Vidal (dalam Asmawati & Rosidin, 2018) menyatakan bahwa sintak proses *Creative Problem Solving* berdasarkan kriteria OFPISA. Model ini meliputi enam langkah sebagai berikut :

1) Temuan Objektif (*Objective Finding*)

Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok. Diharapkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang tujuan yang ingin dicapai oleh kelompok mereka saat sedang membahas situasi masalah yang diajukan oleh guru.

2) Temuan Fakta (*Fact Finding*)

Siswa mengumpulkan semua fakta yang mungkin berkaitan dengan tujuan tersebut, dan guru mencatat setiap pendapat yang diberikan siswa. Guru kemudian memberi waktu kepada siswa untuk berpikir tentang fakta apa yang menurut mereka paling relevan dengan tujuan dan solusi masalah.

3) Temuan Masalah (*Problem Finding*)

Mendefinisikan kembali masalah adalah bagian penting dari kreativitas karena membantu siswa memahami masalah dan

menemukan solusi yang lebih jelas. Membranestorming adalah teknik yang dapat digunakan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

4) Temuan Ide (*Idea Finding*)

Pada tahap ini, gagasan siswa dapat dianggap sebagai masalah atau solusi. Temuan itu merupakan langkah penting dalam proses brainstorming. Siswa harus diapresiasi karena menulis semua ide yang mereka temui, tidak peduli seberapa penting ide tersebut untuk menyelesaikan masalah. Setelah mengumpulkan beberapa ide, cobalah menggabungkan beberapa dari mereka untuk menentukan mana yang dapat digunakan sebagai solusi.

5) Temuan Solusi (*Solution Finding*)

Pada titik ini, gagasan yang memiliki potensi terbesar untuk dievaluasi bersama. Salah satu cara untuk mencapai ini adalah dengan mengumpulkan standar yang dapat digunakan untuk menentukan solusi terbaik.

6) Temuan Penerimaan (*Acceptance Finding*)

Pada titik ini, siswa mulai menggunakan cara berpikir yang berubah untuk mempertimbangkan masalah nyata. Mereka mungkin telah menemukan cara kreatif untuk menyelesaikan masalah yang berbeda. Diharapkan bahwa ide-ide mereka sudah dapat diterapkan untuk mencapai kesuksesan dan menyelesaikan masalah.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Konsep *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning adalah model pembelajaran inovatif yang dimulai dengan masalah di mana siswa mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru secara mandiri. Model pembelajaran berbasis masalah ini menawarkan kepada siswa berbagai masalah untuk diselesaikan. Ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka dalam pemecahan masalah, yang mencakup pengumpulan dan indentifikasi informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari yang ditemui siswa saat memulai pembelajaran (Hotimah, 2020). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang berkonsentrasi pada siswa yang memberikan permasalahan sehari-hari (Suhadirman, 2021). Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang berpacu pada siswa, dimana siswa terlibat dalam pemecahan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya sehingga hasil belajarnya meningkat.

b. Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah ini menekankan proses siswa untuk memecahkan masalah, menganalisis, dan menemukan solusi. (Masrinah et al., 2019) menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- 1) Siswa menghadapi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan nyata;
- 2) Permasalahan yang terkait dengan materi yang diberikan;
- 3) Siswa diminta menyelesaikan tugas secara individu;
- 4) Membuat kegiatan berdasarkan masalah;
- 5) Siswa dibimbing untuk bekerja sendiri atau berkelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada.

c. Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Proses PBL dapat diselesaikan ketika guru telah menyiapkan semua alat yang diperlukan (soal, formulir, perlengkapan, dll). Menurut Mareti, 2022 sintak model pembelajaran *Problem Based Learning* yakni:

- 1) Siswa menetapkan masalah yang kemudian nantinya akan di selesaikan.
- 2) Mengidentifikasi masalah dengan cara berpikir kritis dari berbagai sudut pandang
- 3) Siswa memecahkan masalah dengan pengetahuan sebelumnya
- 4) Mengumpulkan data untuk pemecahan masalah
- 5) Siswa menyimpulkan pemecahan masalah.

d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran berbasis masalah ini. (Masrinah et al., 2019) mengungkapkan bahwa kelebihan pembelajaran berbasis masalah adalah melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, serta membantu mereka memecahkan

masalah dari berbagai perspektif yang berbeda..Selain itu, (Masrinah et al., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran PBL memiliki beberapa kelemahan, antara lain: siswa sering kesulitan mengidentifikasi masalah yang sesuai level, siswa kesulitan belajar karena harus menganalisis masalah yang disajikan, membutuhkan banyak waktu belajar untuk memecahkan masalah.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sakdah (2022) media pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan pelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda, siswa dapat membedakan pembelajaran yang lebih variative dan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar.

Media pembelajaran dapat berupa media audio, video, dan audio visual, serta media yang berasal dari manusia dan benda-benda nyata di sekitar kita. Kegiatan pembelajaran akan lebih baik jika digunakan dengan media yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar pada bagaimana bahan diajarkan. Media dapat dibuat sebaik dan semenarik mungkin dengan gagasan pembaharuan. Selain itu, media dapat digunakan sebagai alat pendidikan karena dianggap dapat menumbuhkan semangat yang beragam dalam proses belajar.

Menurut Hada et al., 2021 media pembelajaran memudahkan proses belajar mengajar dengan menggunakan alat sebagai perantara penyampaian yang memungkinkan guru dan siswa terkomunikasikan secara efektif. Ini membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, dan membuat belajar mengajar lebih mudah bagi siswa. Siswa mudah untuk memahami dan menerima informasi yang diberikan dengan berbantuan media pembelajaran. Penggunaan media juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi agar materi tersampaikan dengan baik dan siswa benar-benar memahami isi materi (Mu'minah, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran, menyampaikan materi sesuai dengan kondisi pembelajaran sehingga memperlancar proses pembelajaran dan merangsang pikiran siswa sehingga mereka dapat belajar dengan lebih mudah.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dikemukakan oleh Anggraini (2021) antara lain :

1) Materi dalam media pembelajaran harus mudah dipahami

Materi yang ada dalam media pembelajaran harus dipelajari dengan beberapa referensi dan dikemas dalam bahasa yang mudah dipahami siswa.

2) Media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar

Media dirancang khusus dan didesain sebegus mungkin agar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Hal ini dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan.

3) Media mampu membuat siswa berfikir kritis

Berbagai jenis media dapat digunakan sebagai pemicu pertanyaan dan diskusi di kelas. Video, artikel, ataupun presentasi multimedia dapat merangsang siswa untuk bertanya, berdebat, dan mencari jawaban yang lebih mendalam serta memperkuat analisis mereka.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wulandari et al., (2023) mengatakan bahwa ada 7 manfaat media di dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran:

- 1) Proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik dan menyenangkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan
- 3) Bahan pengajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami
- 4) Menghemat waktu dan tenaga
- 5) Media dapat digunakan di mana saja dan kapan saja
- 6) Media dapat membantu orang berpikir positif tentang proses pembelajaran.

Teni (2018) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara guru memberikan pesan dan informasi kepada siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk meningkatkan materi pembelajaran dan membentuk pengetahuan siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan guru.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Bagi guru media pembelajaran memberikan manfaat sebagai berikut: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat menjelaskan materi dengan cara yang sistematis dan membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Bagi siswa merasakan manfaat adanya media pembelajaran seperti,
. meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, memberi mereka kesempatan untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran dalam lingkungan belajar yang menyenangkan, dan membuat pelajaran mudah dipahami.

5. Media Pembelajaran *Powtoon*

a. Pengertian Media *Powtoon*

Pembelajaran sangat penting sebagai cara untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang bersifat melengkapi dan penting untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran dapat memiliki efek positif dan manfaat yang sangat luar biasa (Harsiwi & Arini, 2020).

Menurut Latifah & lazulva (2020) *powtoon* adalah layanan online untuk media presentasi berbasis audio visual yang memiliki fitur yang sangat menarik, seperti animasi tulisan tangan dan animasi kartun, serta efek transisi animasi dan pengaturan garis waktu yang sangat sederhana. Menurut Putri & Reinita (2022) guru dapat memanfaatkan aplikasi *powtoon* sebagai alat untuk membuat video pembelajaran yang digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terkesan membosankan. Menurut Puspitarini & Akhyar (2019) *powtoon* memiliki berbagai karakter animasi yang dapat membuat materi yang disajikan menjadi lebih menarik.

Menurut Eka et al., (2022) *powtoon* sebagai alat yang dapat digunakan dan ditunjukkan dalam kegiatan pendidikan berupa video animasi yang memuat gambar bergerak dan suara. Menurut Kresnandya (2020) fitur animasi yang terdapat dalam *powtoon* sangat menarik namun mudah dalam pembuatannya. *powtoon* ini memiliki kelebihan dalam menyederhanakan materi pembelajaran karena terdapat suara sebagai pengganti guru menjelaskan dan visualisasi yang disuguhkan jelas dari yang abstrak menjadi konkret.

Menurut Jerry Radita Ponza et al., (2018) video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* adalah video yang didalamnya terdapat animasi kartun yang diisi dengan materi pelajaran. Karena menarik dan

cocok untuk anak sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu. Video animasi juga dapat ditampilkan dengan lensa proyektor dan bergerak sesuai dengan materi pelajaran yang dirancang oleh guru. Siswa dapat menikmati video animasi ini karena fiturnya yang menarik dan beragam warnanya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *powtoon* sebagai salah satu alat teknologi berbasis *web* yang digunakan untuk menciptakan sebuah tampilan yang memiliki fitur animasi dengan berbagai macam template sesuai kebutuhan dan dapat diisi dengan materi yang akan disajikan kepada siswa melalui sebuah visualisasi menarik sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*

Menurut Suyanti et al., (2021) manfaat media *powtoon* dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) *Powtoon* mudah digunakan dan tidak memerlukan instruksi yang rumit.
- 2) Desain *powtoon* membuatnya mudah digunakan tetapi tetap memiliki kualitas yang baik untuk penggunaannya.
- 3) Media audio visual *powtoon* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna kapan pun dan di mana pun.
- 4) Materi *powtoon* interaktif dan videonya tidak memakan waktu yang lama, sehingga pembelajaran tidak jenuh.

Sedangkan menurut Anggita, (2020) manfaat dari media *powtoon* (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) meningkatkan prestasi siswa, (c) meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan (d) meningkatkan kemampuan guru untuk mengatur pembelajaran. Namun, *powtoon* memiliki beberapa keterbatasan. Pembelajaran bergantung pada dukungan teknologi (gawai, komputer, dan internet) dan durasi yang singkat, yang membatasi jumlah materi yang dapat disampaikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Menurut Rahmawati, (2022) terdapat adanya kelebihan media *powtoon*, yakni : Meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa; meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan berkomunikasi; dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien dan efektif.

Powtoon mudah digunakan karena hasilnya berupa video, dan sangat mudah untuk membuat animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar dan dapat diakses di mana saja. Selain itu, *powtoon* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup dengan memberikan musik, animasi tulisan tangan, efek transisi dengan berbagai warna, dan suara. Disamping memiliki kelebihan, *powtoon* juga memiliki kekurangan.

Menurut Fitriyani (2019) antara lain :

1. Merupakan program computer (*software*) yang memerlukan internet untuk diakses
2. Durasi waktu yang terbatas

3. Untuk penyimpanan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori yang besar
4. Pengguna *powtoon* gratis hanya dapat mengekspor file ke perangkat yang membutuhkan internet untuk membukanya, dan mereka tidak dapat mendownload file melalui YouTube.

Dari keterangan diatas maka dapat disimpulkan kelebihan media *powtoon* sebagai berikut : Terdapat berbagai macam fitur yang dapat digunakan agar video menarik, memudahkan guru terkait penyampaian materi sehingga menunmbuhkan motivasi belajar siswa. Disadarkan adanya kekurangan media *powtoon* yang telah tertera sebelumnya, maka dapat disimpulkan yaitu : Membutuhkan kreativitas dan ketrampilan yang cukup dalam merancang animasi agar menarik.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Powtoon*

Menurut Nurhabibi (2020) terdapat langkah-langkah dalam menggunakan *powtoon*, sebagai berikut :

1. Yang pertama, buka web dan menulis alamat yaitu <https://www.Powtoon.com>
2. Setelah itu klik tombol yang berwarna biru dan bertuliskan START NOW, apabila sudah memiliki akun. Jika belum daftar terlebih dahulu dengan menggunakan email
3. Setelah login akan muncul menu yang terdapat beberapa template untuk membuat animasi

4. Setelah itu klik “blank” untuk membuat media pembelajaran
5. Setelah itu pilih design lalu klik horizontal, pembuatan media. Lalu pilih karakter animasi yang digunakan agar media lebih menarik
6. Setelah selesai pembuatan video *Powtoon*. Klik “download” untuk menyimpan media yang sudah dibuat.

6. Media *Powerpoint*

a. Pengertian *Powerpoint*

Powerpoint dapat digunakan di bidang pendidikan untuk membantu pembelajaran. Dalam bidang pendidikan *powerpoint* dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam proses pembelajaran (Purwantoro, 2022) Dalam beberapa hal, *powerpoint* sangat membantu dalam pembelajaran:

- a. Menjelaskan sesuatu yang abstrak sehingga kelihatan lebih nyata.
- b. Membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih berkesan sehingga siswa lebih lama ingat.
- c. Menggunakan animasi, video, dan audio untuk membuat pembelajaran interaktif.
- d. Dapat membantu menjelaskan konsep.

b. Kelebihan dan kekurangan media *Powerpoint*

Sebagai program aplikasi presentasi yang populer *powerpoint* paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi. Adapun keunggulan dari media presentasi *powerpoint* yaitu:

- 1) Mampu menampilkan objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan melalui gambar. Penggunaan gambar mental dalam

pembelajaran kognitif akan meningkatkan retensi peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran.

- 2) Mengembangkan materi pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan membaca dan mendengarkan.
- 3) Dapat mengintegrasikan elemen seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara, dan animasi menjadi penyajian yang terintegrasi.
- 4) Dapat memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama untuk siswa dengan modalitas visual, auditif, atau kiestik lainnya.

Media presentasi *powerpoint* juga memiliki kelemahan antara lain:

- 1) Belum tentu semua gambar visual dapat disenangi oleh para peserta didik.
- 2) Peserta didik harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.
- 3) Dari uraian beberapa ahli diatas tentang keunggulan media presentasi *Powerpoint*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi *Powerpoint* mendukung untuk pembelajaran, walaupun masih ada kelemahan dari penggunaan media presentasi *Powerpoint*, maka guru harus bisa menutupi kelemahan tersebut.

c. Langkah-langkah Membuat Media *Powerpoint*

a. Cara Membuka aplikasi Microsoft *Powerpoint*

- 1) Klik Start kemudian sorot All Programs, pilih Microsoft *powerpoint*.

- 2) Klik pada shortcut atau ikon Microsoft *powerpoint* yang ada pada desktop komputer. Setelah anda mengeksekusi atau memilih ikon Microsoft *powerpoint* maka akan tampil lembar kerja program *powerpoint*.

7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Komang & Made (2022) bahwa mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan perpaduan dari IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Menurut Susilowati (2022) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dalam alam semesta beserta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain, pembelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta berinteraksi dan kaitannya dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Dalam hal ini, pembelajaran IPAS memberikan prioritas pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi melalui proses mencari tahu dan partisipasi dalam aktivitas, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang lingkungan sekitarnya,

baik dari segi alam maupun sosial. Hal ini selaras dengan pendapat Marwa (2023) bahwa pembelajaran IPAS menekankan pada metode pembelajaran berbasis proyek untuk memastikan pemahaman siswa terhadap suatu materi lebih bermakna melalui interpretasi stimulus yang diterima oleh panca indera mereka. Secara prinsip, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk memberikan kepada siswa pengetahuan (tentang berbagai metode) dan keterampilan (tentang bagaimana melaksanakannya) yang diperlukan untuk memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang interaksi alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia di bumi. Pendekatan pembelajaran IPAS lebih menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui proses mencari tahu dan proyek berbasis tindakan. IPAS fokus pada pemeriksaan fenomena sekitar manusia, baik dari aspek alam maupun sosial, dalam satu kerangka pemahaman. IPAS menggabungkan aspek-aspek dari dua mata pelajaran sebelumnya, yaitu IPA dan IPS, dan berisi materi-materi penting yang merupakan kesamaan dari kedua mata pelajaran tersebut.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Muatan dari mata pelajaran IPAS diadaptasi dari penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. Sejalan dengan

ini, pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan diri mereka agar sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Hal ini selaras dengan pendapat Agustina (2022) bahwa pembelajaran IPAS memiliki tujuan yang sejalan dengan profil Pelajar Pancasila, yang meliputi pengembangan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, keterampilan penyelidikan, pemahaman diri dan lingkungan, serta peningkatan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Selain itu, tujuan pembelajaran IPAS juga termasuk kemampuan siswa dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Hal ini selaras dengan pendapat Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk melakukan pengelolaan terhadap lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Beragam masalah kehidupan sehari-hari tidak dapat diatasi dengan mengandalkan hanya satu disiplin ilmu. Oleh karena itu, dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS, diharapkan anak dapat mengembangkan pemikiran holistik untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi landasan bagi kesiapan siswa untuk menghadapi pembelajaran IPA dan IPS yang lebih kompleks di tingkat berikutnya. Saat siswa memeriksa fenomena alam dan sosial secara terpadu saat mempelajari lingkungan sekitar, mereka akan terlatih dalam melakukan kegiatan penyelidikan seperti observasi dan eksplorasi. Ini menjadi sangat penting sebagai dasar bagi mereka dalam memahami

konsep yang lebih mendalam pada mata pelajaran IPA dan IPS di tingkat SMP (Hasanah et al., 2023). Menurut teori perkembangan siswa, periode MI/SD adalah masa yang strategis dalam pengembangan kemampuan penyelidikan anak. Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPA SD dengan alasan bahwa keduanya merupakan pendorong pengembangan keterampilan berpikir ilmiah.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mendorong siswa agar mengembangkan minat, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, keterampilan penyelidikan, pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan, sehingga mereka dapat berperan dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka dan lingkungan sekitar. Tujuan tersebut juga mencakup pengembangan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengajarkan siswa cara mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu, sambil juga membantu mereka dalam pengembangan pribadi agar sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS

Pada dasarnya setiap mata pelajaran memiliki ruang lingkungannya sendiri. Muatan mata pelajaran IPAS di sekolah dasar yang masih dianggap baru, memiliki ruang lingkup dari dua mata pelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar. Menurut Maryono (2017) ruang lingkup materi mata pelajaran IPA di sekolah dasar meliputi : (1) Tubuh dan panca indra, (2)

Tumbuhan dan hewan, (3) Sifat dan wujud benda-benda sekitar, (4) Alam semesta dan kenampakannya, (5) Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, (6) Daur hidup makhluk hidup, (7) Perkembang biakan tanaman, (8) Wujud benda, (9) Gaya dan gerak, (10) Bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, (11) Rupa bumi dan perubahannya, (12) Lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam, (13) Iklim dan cuaca, (14) Rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, (15) Makanan, rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem, (16) Perkembangbiakan makhluk hidup, (17) Penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, (18) Kesehatan dan sistem pernafasan manusia, (19) Perubahan dan sifat benda, (20) Hantaran panas, listrik dan magnet, (21) Tata surya, (22) Campuran dan larutan.

Selain itu mata pelajaran IPS juga memiliki ruang lingkup sendiri yang berguna bagi seluruh aspek kehidupan siswa. Menurut Dewi & Rohmanurmeta (2019) ruang lingkup materi mata pelajaran IPS di sekolah dasar meliputi : (1) Pengetahuan mengenai kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa, dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan serta lingkungannya; (2) Keterampilan mengenai berpikir logis dan kritis, membaca, belajar (inkuiri), memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat atau berbangsa; (3) Nilai-nilai mengenai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai, dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai

tersebut; (4) Sikap mengenai rasa ingin tahu, mandiri, saling menghargai, kompetitif, kreatif dan inovatif, serta bertanggungjawab.

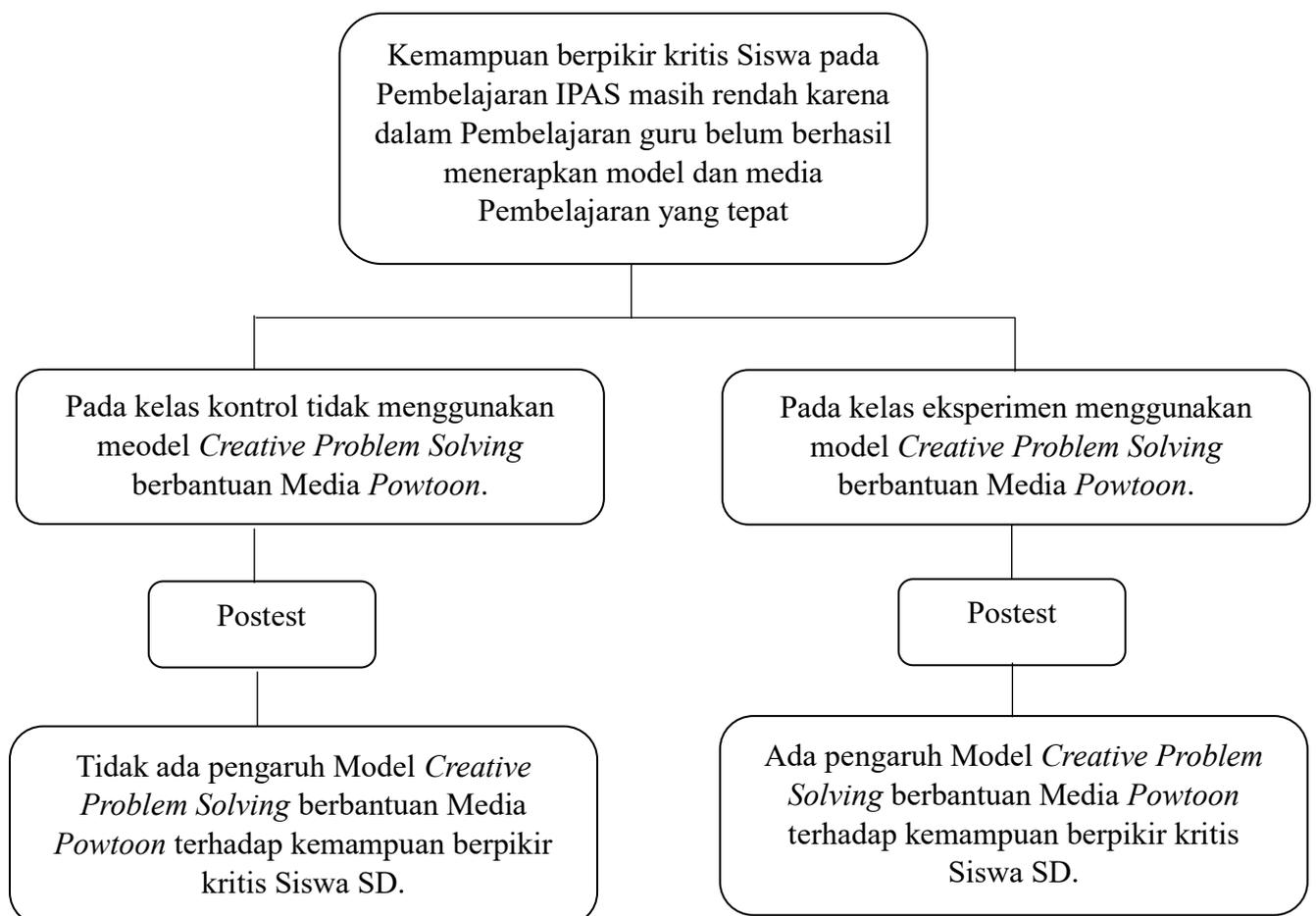
Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS yang menggabungkan IPA dan IPS sangat erat hubungannya dengan lingkungan sekitar siswa, baik dari segi alam maupun sosial. Salah satu topik yang penting untuk dipelajari adalah tentang Indonesiaku Kaya Budaya, terutama dalam materi kekayaan budaya Indonesia. Materi ini membangun pemahaman tentang kekayaan alam yang ada di Indonesia, dan tentunya akan membantu siswa memahami lebih baik tentang kekayaan alam di Indonesia dan bagaimana kekayaan alam menyusun keanekaragaman budaya di negara ini. Disajikannya media *powtoon* dengan materi IPAS kekayaan budaya Indonesia dapat membantu menggambarkan materi dengan cara yang lebih menarik dan memudahkan pembelajaran. Sebab media *powtoon* memiliki banyak pilihan animasi yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dalam pembelajaran siswa lebih fokus pada materi yang dijelaskan.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini tentang pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD. Untuk mengetahui penerapan dari suatu variable lainnya diperlukan kerangka berpikir. Kerangka berpikir merupakan penjelasan dari pokok/objek penelitian. Selanjutnya menurut Sjafei (2020) kerangka berpikir adalah bagian dari suatu keseluruhan desain penelitian.

Gambaran dari kerangka berpikir ini yaitu pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Masalah yang sering dijumpai pada saat pembelajaran yaitu guru belum berhasil mengembangkan sepenuhnya kemampuan berpikir kritis siswa karena model pembelajaran yang diterapkan berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih kurang, sehingga pemahaman siswa tentang konsep IPAS belum sepenuhnya tersampaikan. Penggunaan/ pemilihan media *powtoon* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

C. Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sementara (hipotesis) pada penelitian itu, yakni:

H1 : “Ada pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa”.

H0 : “Tidak Ada pengaruh model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa”.