

BAB II

LANDASARAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Kajian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Helmiati (2012:19) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Selanjutnya, Trianto (2017:51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Sementara itu, menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2016: 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman atau petunjuk yang digunakan oleh pendidik dalam merencanakan proses pembelajaran.

2. Model Problem Based Learning

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Syamsidah dan Suryani (2018:12) mengemukakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan sasaran didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

Menurut Trianto, (2010) bahwa belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada peserta didik berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Menurut Dongoran dkk (2019:36) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berorientasi terhadap masalah dan siswa berperan penting untuk memecahkan masalah tersebut.

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Rusman (2016:232) mengemukakan beberapa karakteristik PBL 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;
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
- 5) Belajar pengarahannya diri yang utama;
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial;
- 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 dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dalam sebuah proses belajar.
- 10) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Barrow dalam Shoimin (2014:130) mengemukakan karakteristik PBL sebagai berikut :

- 1) *Learning is student-centered* artinya proses pembelajaran dalam PBL lebih berorientasi pada siswa sebagai orang belajar.
- 2) *Authentic problems form the organizing focus for learning*, artinya masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- 3) *New information is acquired through self-directed learning*. Bahwa dalam proses pemecahan masalah seringkali siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
- 4) *Learning occurs in small groups*. Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, maka PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

- 5) *Teachers act as facilitators*. Artinya pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat karakteristik *Problem Based Learning* menurut para ahli di atas, penelitian ini menggunakan pendapat Barrow untuk dijadikan indikator dalam penelitian.

c. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

John Dewey dalam Syamsidah,dkk (2018:18) memaparkan enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah ini sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah
- 2) Menganalisis masalah
- 3) Merumuskan hipotesis
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Pengujian hipotesis
- 6) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah

David Johnson & Johnson dalam Syamsidah,dkk (2018:19) memaparkan 5 langkah PBL melalui kegiatan kelompok:

- 1) Mendefinisikan masalah
- 2) Mendiagnosis masalah
- 3) Merumuskan alternatif strategi
- 4) Menentukan dan menerapkan strategi pilihan
- 5) Melakukan evaluasi

Shoimin (2014:131) memaparkan 5 langkah PBL sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah
- 2) Mendefinisikan dan mengorganisasikan masalah
- 3) Mengumpulkan informasi
- 4) Merencanakan dan menyiapkan karya
- 5) Melakukan refleksi dan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas langkah-langkah dalam *Problem Based Learning* menurut para ahli, penelitian ini menggunakan pendapat John Dewey untuk dijadikan indikator dalam penelitian.

d. Kelebihan *Problem Based Learning*

Shoimin (2014:132) mengemukakan kelebihan PBL sebagai berikut.

- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuan sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.

e. Kekurangan *Problem Based Learning*

Shoimin (2014:132) mengemukakan kekurangan PBL sebagai berikut.

- 1) PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.

- 2) PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dalam pemecahan masalah.
- 3) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

3. Model Creative Problem Solving

a. Pengertian *Creative Problem Solving*

Shoimin (2014:56) mengemukakan bahwa model *creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan dan pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

b. Karakteristik *Creative Problem Solving*

Creative Problem Solving (CPS) memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran lain, yaitu:

- 1) Proses menyelesaikan suatu masalah dimulai dari proses pengulangan (*recursive*), peninjauan kembali (*revised*), dan pendefinisian ulang (*redefined*).
- 2) Memerlukan proses berpikir divergen dan konvergen.
- 3) Menggagas suatu pemikiran yang bersifat prediktif serta dapat merangsang ke tahap berpikir logis selanjutnya.

c. Langkah-Langkah *Model Creative Problem Solving*

Shoimin (2014:57) mengemukakan empat langkah model CPS sebagai berikut.

1) Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2) Pengungkapan Pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

3) Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4) Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Menurut Huda (2013), sintak atau tahapan proses dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut model Osborn-Parnes dikenal dengan istilah OFPISA, yaitu *Objective, Finding, Fact Finding,*

Idea Finding, Solution Finding, dan Acceptance Finding. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1) *Objective Finding*

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan membrainstroming sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka. Sepanjang proses ini siswa diharapkan bisa membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai kelompoknya.

2) *Fact Finding*

Siswa membrainstroming semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftarkan setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

3) *Problem Finding*

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah membrainstroming beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

4) *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan-gagasan siswa didaftar agar siswa bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Ini merupakan langkah *brainstorming* yang sangat penting. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setelah gagasan-gagasan terkumpul, cobalah meluangkan beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial dan yang tidak potensial sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut untuk menghasilkan hasil sortir gagasan yang sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut.

5) *Solution Finding*

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan membrainstroming kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik itu seharusnya. Kriteria ini dievaluasi hingga ia menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan.

6) *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berpikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah

secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

d. Kelebihan *Creative Problem Solving*

Shoimin (2014:57) mengemukakan kelebihan *Creative Problem Solving* sebagai berikut.

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

e. Kekurangan *Creative Problem Solving*

Shoimin (2014:57) mengemukakan kekurangan *Creative Problem Solving* sebagai berikut.

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode pembelajaran ini.
- 2) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Indrawan (2019:2) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai isi berupa informasi pengetahuan berupa visual dan verbal untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswanya sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran.

Menurut Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (2013:5) mengemukakan tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sanaky (2013:5) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar
- 4) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Indrawan,dkk (2019:2) mengemukakan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Fungsi Manipulatif

Dalam proses pembelajaran media dapat berfungsi manipulatif objek atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai keperluan. Fungsi manipulatif dapat menampilkan kembali peristiwa/kejadian. Fungsi manipulatif juga dapat menampilkan suatu objek yang terlalu besar atau terlalu kecil sehingga sulit diamati dengan mata telanjang.

2) Fungsi Fiktatif

Fiktatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media pembelajaran untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi

3) Fungsi Distributif

Fungsi distributif adalah fungsi dimana media pembelajaran dapat menjangkau peserta dalam jumlah banyak tidak terbatas ruang dan waktu sehingga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut Sanaky (2013:7) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) Memberi kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

5. Aplikasi *TikTok*

Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. Mayoritas dari pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia sendiri adalah anak

milennial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Jumlah pengguna aplikasi *TikTok* lebih dari 10 juta (Mufidah, 2021:60). Melihat dari jumlah pengguna yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak usia sekolah (peserta didik), maka dapat diketahui bahwa aplikasi *TikTok* digandrungi dan menarik minat para milennial, yang mayoritas anak usia sekolah. Aplikasi *TikTok* dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Aplikasi *TikTok* dapat diimplementasikan sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut Paulus, dkk (2022:816) aplikasi *TikTok* memenuhi kriteria sebagai sebuah media pembelajaran yang baik, yaitu menarik dan dekat dengan siswa dan memuat berbagai fitur-fitur sebagai berikut.

- 1) Rekam Suara, merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun *TikTok* personal.
- 2) Rekam Video, Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun *TikTok* personal.
- 3) Backsound (suara latar), menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan aplikasi *TikTok*.
- 4) Edit, Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat.
- 5) Share, Membagikan video yang sudah.
- 6) Duet, Berkolaborasi dengan pengguna aplikasi *TikTok* lainnya.

Media pembelajaran berupa Aplikasi *TikTok* dapat diaplikasikan pada smartphone berbasis Android atau iOS. Hal ini sangat memungkinkan

media pembelajaran dapat diakses dan operasikan kapan pun dan di manapun. Media pembelajaran jenis ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Pernyataan ini sesuai dengan definisi *mobile learning* oleh O'Malley dalam Purbasari (2013), yaitu suatu pembelajaran yang pembelajar (*learner*) tidak diam pada satu tempat saja atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi.

6. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Ratna dalam Zakiah dan Lestari (2019:4) mengemukakan bahwa *critical thinking skill* adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan pengambilan keputusan yang baik. Seseorang dikatakan mempunyai berpikir kritis bila seseorang itu mampu berpikir logis, reflektif, sistematis dan produktif yang dilakukannya dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan.

Menurut Dewi dan Risma (2019:7) berpikir kritis adalah proses yang jelas dan terarah yang dapat digunakan dalam kegiatan pemecahan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis dan melakukan penelitian. Sementara itu, Azizah dkk (2018:62) keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah tersebut secara cermat dan teliti, serta

mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah proses intelektual dalam memilah informasi yang penting atau untuk memecahkan masalah.

b. Karakteristik Berpikir Kritis

Emily R. Lai (2011), dalam Zakiah dan Lestari (2019:10) menyebutkan beberapa karakteristik yang harus dimiliki dalam kemampuan berpikir kritis yaitu di antaranya:

- 1) Menganalisis argumen, klaim, atau bukti
- 2) Membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan induktif atau deduktif
- 3) Menilai atau mengevaluasi
- 4) Membuat keputusan atau memecahkan masalah

Juhji dan Suardi (2018:22) menyebutkan ciri-ciri berpikir kritis sebagai berikut.

- 1) Membedakan antara pernyataan yang tidak sesuai dengan informasi
- 2) Menentukan keakuratan fakta dari suatu pernyataan.
- 3) Mengidentifikasi alasan yang mempunyai arti “mendua”.
- 4) Menentukan kekuatan suatu alasan atau tuntutan.

Seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan berpikir kritis jika dilihat dari beberapa indikator. Anggraini (2015) mengemukakan lima indikator keterampilan berpikir kritis di antaranya :

- 1) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*) yang meliputi kegiatan memfokuskan pertanyaan, menganalisa argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan serta mengklarifikasi pertanyaan yang menantang;
- 2) Membangun keterampilan dasar (*basic support*) meliputi mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi;
- 3) Membuat kesimpulan (*inferring*) terkait dengan kegiatan mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi serta mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan;
- 4) Membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*) merujuk pada kegiatan mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi, mengidentifikasi asumsi;
- 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*) meliputi kegiatan untuk memutuskan suatu tindakan dan kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Secara sederhana, Azizah (2018:64) mengemukakan indikator keterampilan berpikir kritis terdiri dari tiga indikator yaitu :

- 1) Merumuskan pertanyaan (IKBK1),
- 2) Merencanakan strategi penyelesaian masalah (IKBK2),
- 3) Mengevaluasi keputusan (IKBK3).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai indikator berpikir kritis, penelitian ini menggunakan pendapat Anggraini untuk dijadikan pedoman dalam penelitian.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Berpikir Kritis Seseorang

Setiana (2015) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat berpikir kritis seseorang di antaranya :

- 1) Kondisi fisik: Kondisi fisik mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir kritis. Sebagai contoh ketika seseorang dalam kondisi sakit dan mengharuskan ia untuk mengambil keputusan dalam hal pemecahan suatu masalah, tentu kondisi ini sangat mempengaruhi pemikirannya. Karena orang dengan kondisi sakit, tidak mampu berkonsentrasi dengan baik untuk mempertimbangkan keputusan dalam memecahkan suatu permasalahan;
- 2) Keyakinan diri/motivasi: Motivasi yang merupakan upaya dalam menimbulkan rangsangan, dorongan atau yang membangkitkan keinginan untuk melaksanakan sesuatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya;
- 3) Kecemasan: Kecemasan mempengaruhi kualitas pemikiran seseorang. Karena kecemasan dapat menurunkan kemampuan dalam berpikir kritis;
- 4) Kebiasaan dan rutinitas: Rutinitas yang kurang baik dapat menghambat seseorang dalam melakukan penyelidikan dan penciptaan ide;

- 5) Perkembangan intelektual: Hal ini berkenaan dengan kecerdasan seseorang untuk merespon pada penyelesaian suatu permasalahan, ataupun dalam menghubungkan keterkaitan satu dal dengan hal lainnya;
- 6) Konsistensi: Hal ini berkaitan dengan pengaruh yang ditimbulkan dari makanan, minuman, suhu ruangan, cahaya, tingkat energi, waktu istirahat, dan penyakit yang dapat menyebabkan daya berpikir menjadi naik turun;
- 7) Perasaan: Setiap individu harus mampu menyadari bagaimana perasaan dapat mempengaruhi pemikirannya sehingga mampu memanfaatkan keadaan sekitar yang dapat berkontribusi pada perasaan;
- 8) Pengalaman: Pengalaman merupakan hal utama bagi individu untuk berpindah dari pemula hingga menjadi seorang yang ahli.

d. Kriteria Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Tabel 2. 1 Kriteria keterampilan Berpikir Kritis

Skor	Kriteria
86-100	Sangat Tinggi
71-85	Tinggi
56-70	Sedang
41-55	Rendah
<40	Sangat Rendah

(Aqib, 2009)

B. Penelitian Yang Relevan

Untuk menunjukkan bahwa penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya atau perlu pengembangan lebih lanjut, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu.

Penelitian *pertama* dilakukan oleh Fauza Rahmatia dan Yanti Fitria pada tahun 2020 dengan judul penelitian “*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah *Quasi Experimental Design*. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 47,29 dengan nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 36. Sedangkan rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 52,43 dengan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 32. Dengan demikian rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih rendah sedikit dari pada rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 5,14. Namun setelah dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional, diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelas eksperimen sebesar 64,14 dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 40, sedangkan rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 57,07 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Dengan demikian rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata *posttest* kelas kontrol dengan selisih sebesar 7,07. Sehingga model *PBL* dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian

yang dilakukan oleh Fauza Rahmatia dan Yanti Fitria dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode penelitian kuantitatif, menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, dan berpikir kritis siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel yang digunakan yaitu penelitian Fauza Rahmatia dan Yanti Fitria hanya terdapat satu variabel bebas yaitu model PBL tetapi dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu PBL dan CPS.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Evi Eriyanti dan Suryanti pada tahun 2018 dengan judul penelitian “*Pengaruh Model CPS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Kemuning Sidoarjo*”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah *Quasi Experiment Design*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan model CPS berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest*, dimana pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* 70,32 sedangkan untuk rata-rata *posttest* 86,93. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 65,67 dan rata-rata *posttest* dengan nilai 76,83. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian yang dilakukan oleh Evi Eriyanti dan Suryanti dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode penelitian kuantitatif, menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan berpikir

kritis siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian Evi Eriyanti dan Suryanti hanya terdapat satu variabel bebas yaitu CPS tetapi dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu PBL dan CPS.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Dongoran dkk . pada tahun 2019 dengan judul penelitian “*Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Yang Memperoleh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di kelas VII SMP Negeri 14 Kota Jambi*”. Berdasarkan hasil penelitian Perbedaan Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII A setelah memperoleh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan rata-rata 18,46 dan simpangan baku 3,98. Sedangkan Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII C setelah memperoleh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan rata-rata 24,82 dan simpangan baku 4,05. Pada analisis inferensial dengan *independent sample t test* (uji-t), menunjukkan bahwa Sig.(2-tailed) yaitu 0,01 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan pemahamana konsep matematis siswa yang memperoleh model *pembelajaran Problem Based Learning (PBL)* dan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*. Ini berarti, model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* lebih baik dari model *pembelajaran Problem Based Learning (PBL)* dikemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bilangan bulat. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sondang Dongoran,dkk dengan penelitian ini terletak pada penggunaan

metode kuantitatif, terdapat dua variabel bebas. Sedangkan perbedaan dalam penelitian Sondang Dongoran dkk terletak pada variabel terikat yaitu ditinjau dari kemampuan konsep matematis siswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indra Dewi dan Nyoto Harjono pada tahun 2021 dengan judul penelitian “*Efektifitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*”. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dari kelas eksperimen 1 yang menggunakan model *Problem Solving* dan kelas eksperimen 2 menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Kedua model tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD Negeri Bringin 01 secara efektif sebesar 71,38% untuk kelompok eksperimen 1, sedangkan tingkat efektivitas kelompok eksperimen sebesar 71,05, jadi kelompok eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran PBL lebih efektif dari pada eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran PS. Berdasarkan uraian tersebut persamaan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Indra Dewi dan Nyoto Harjono dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kuantitatif, terdapat dua variabel bebas. Sedangkan perbedaan dalam penelitian Wahyu Indra Dewi dan Nyoto Harjono terletak pada variabel terikat yaitu ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Purba, dkk pada tahun 2022 dengan judul penelitian “*Pengaruh Media Aplikasi Tiktok terhadap Hasil*

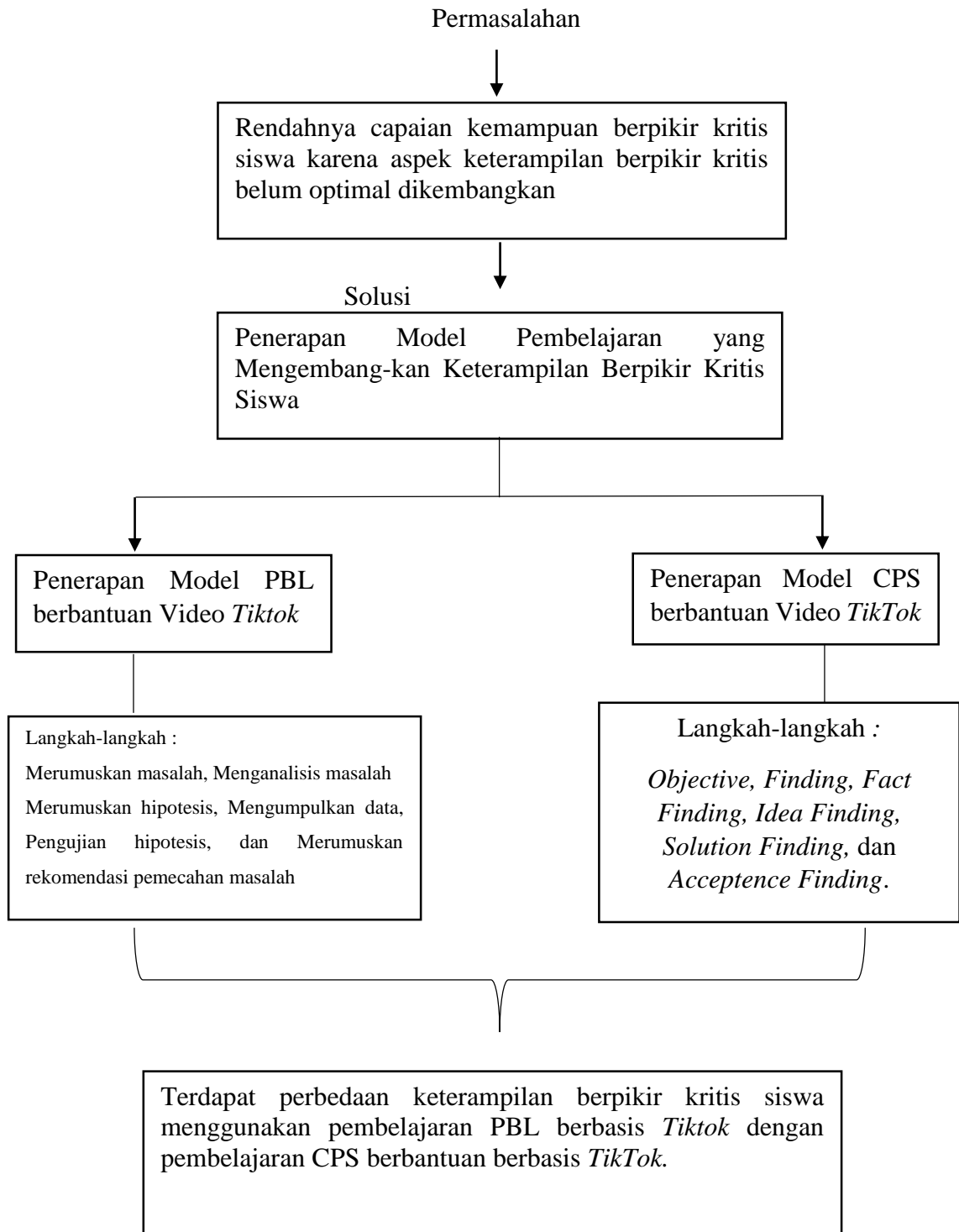
Belajar Siswa pada Subtema 2 Kewajiban dan Hakku di Sekolah Kelas III SD Negeri 122345 Pematang Siantar". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi tiktok dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa . Hasil uji *t-test* $4,905 > 1.713$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat terdapat pengaruh media aplikasi tik tok terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 kewajiban dan hakku di sekolah kelas III SD Negeri 122345 Pematangsiantar. Berdasarkan uraian tersebut, persamaan penelitian yang dilakukan oleh Purba, dkk dengan penelitian ini yaitu menggunakan media aplikasi tiktok. Sedangkan perbedaan dalam penelitian Purba, dkk terletak pada pada variabel bebasnya.

Keenam, penelitian yang dilakukan Fahrisa dan Parmin pada tahun 2022 dengan judul penelitian "*Creative Problem Solving (CPS) Learning to Improve Ability an Student's Critical and Creative Thinking on Science Materials*". Berdasarkan hasil penelitian kemampuan berpikir kritis siswa dengan hasil T-Test pada skor pretest dan *posttest* kelas *eksperimen* 3,63 , dimana *hasil uji T Uji tersebut* lebih tinggi dari t tabel yaitu 1,99. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Berdasarkan uraian tersebut, persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fahrisa dan Parmin dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kuantitatif dan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)*. Sedangkan, perbedaannya terletak pada penggunaan dua variabel terikat penelitian yang dilakukan oleh Fahrisa dan Parmin.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan Murwaningsih dan Fauziyah pada tahun 2020 dengan judul penelitian “*The Effectiveness of Creative Problem Solving (CPS) Learning Model on Divergent Thinking Skills*”. Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran CPS berpengaruh terhadap kemampuan berpikir divergen siswa. Siswa menunjukkan sikap antusias dan senang selama mengajar sehingga beberapa siswa mendapatkan nilai yang baik. Berdasarkan uraian di atas persamaan penelitian yang dilakukan oleh Murwaningsih dan Fauziyah dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kuantitatif dan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu model (gambar) konsep yang menjelaskan hubungan antara variabel satu dan yang lainnya. Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari permasalahan yang diteliti dari hasil observasi di sekolah. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa diantaranya adalah model yang digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* yang digunakan untuk membandingkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di Sekolah Dasar. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya (Siyoto dan Sodik 2015:49). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan pembelajaran *problem based learning* berbasis *TikTok*, *creative problem solving* berbasis *TikTok* dan konvensional terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.