

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING, RESPON PENGGUNAAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA AUDIO
VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
MAHASISWA**

(Skripsi)

**Oleh
BAMBANG HERIADI
1853031003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING, RESPON PENGGUNAAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA AUDIO
VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
MAHASISWA**

Oleh
Bambang Heriadi

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING, RESPON PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA

Oleh

Bambang Heriadi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning*, dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif berupa deskriptif verifikatif dengan angket dan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019 pada mata kuliah manajemen sumber daya manusia (MSDM). Sampel yang di gunakan sebanyak 62 mahasiswa menggunakan teknik pengambilan sampel *Non Probability Sampling*. Perhitungan data menggunakan aplikasi pengolahan data SPSS versi 25 dengan hasil menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung dengan kadar determinasi sebesar 67,3% dan 32,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Kemampuan berpikir kritis, pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning*, media audio visual.

ABSTRACT

EFFECTS OF ONLINE LEARNING, RESPONSES TO USING PROBLEM BASED LEARNING MODELS AND AUDIO MEDIA VISUAL ON CRITICAL THINKING ABILITY STUDENT

By

Bambang Heriadi

This study aims to determine the effect of dare learning, response to the use of problem-based learning models, and audio-visual media on students' critical thinking skills. The method used in this research is quantitative in the form of descriptive verification with questionnaires and questionnaires. The population of this study were active students of the Faculty of Economics and Education, University of Lampung, class of 2019 in the human resource management (MSDM) course. The sample used was 62 students using the Non Probability Sampling technique. Calculation of data using the SPSS data processing application version 25 with the results showing that there is an effect of learning courage, the response to the use of problem-based learning models and audio-visual media on the critical thinking skills of Economics Education students at the University of Lampung with a determination value of 67.3% and 32.7% are influenced by other factors not examined in this study.

Keywords : *Critical thinking skills, online learning, response to the use of problem based learning models, audio visual media.*

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN DARING, RESPON
PENGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA**

Nama Mahasiswa : **Bambang Heriadi**

NPM : **1853031003**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

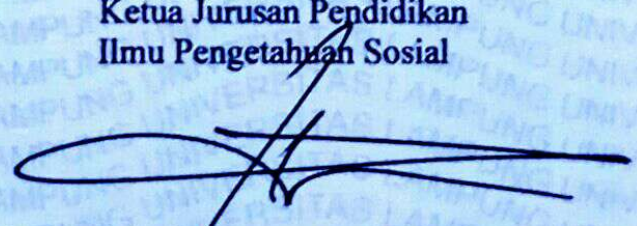

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770808 200604 2 001

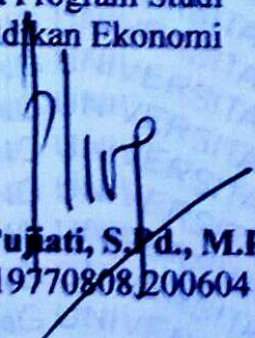

Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900806 201903 2 016

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

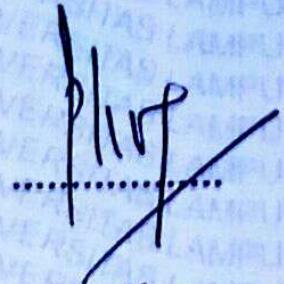

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP. 19600826 198603 1 001


Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770808 200604 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd.

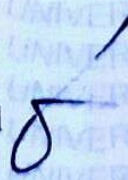


**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 09 Februari 2023



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bambang Heriadi
NPM : 1853031003
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 09 Februari 2023



Bambang Heriadi
1853031003

RIWAYAT HIDUP



Bambang Heriadi adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Negara Jaya, 30 November 2000. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Suradi dan Ibu Aini. Penulis berasal dari Kampung Tanjung Mas, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan.

Berikut pendidikan formal yang ditempuh penulis :

1. TK Dharma Wanita, lulus pada tahun 2006
2. Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 01 Tanjung Mas, lulus pada tahun 2012
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 01 Negeri Besar, lulus pada tahun 2015
4. Sekolah Menengah Atas di SMA YP Unila Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018.
5. Pada tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN

Penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi di kampus diantaranya Assets (*Association Of Economic Education Students*) Pendidikan Ekonomi. Pada tahun 2021, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Tanjung Mas dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di (SD) Negeri 01 Tanjung Mas.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Wa Syukurillah Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan untuk segala urusan serta memberikan rahmat dan ridhonya sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda dan kasih sayang kepada :

Kedua Orang Tuaku

Terima kasih telah merawat, membesarkan serta mendidiku penuh dengan kasih dan sayang hingga saat ini. Terimakasih atas segala dukungan, semangat, kesabaran serta doa-doa yang senantiasa selalu mengiringi perjalananku yang tidak akan ada balasan yang cukup untuk semua perjuangan yang telah kalian berikan kepadaku.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku

Terimakasih atas segala ilmu, bimbingan serta arahan yang diberikan selama ini. Semoga Allah SWT selalu memberi kesehatan serta kemudahan dalam segala hal.

Sahabat-sahabatku

Terimakasih telah menerima segala kekurangan dan kelebihanku, menemaniku disaat suka dan duka, menjadi tempat berkeluh kesah, berbagi pengalaman dan cerita. Terimakasih atas kebersamaannya. Semoga Allah SWT selalu memberi kesehatan serta kemudahan dalam segala hal.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali”

(HR. Tirmidzi)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya”

(Ali bin Abi Thalib)

“Akar pendidikan itu pahit, tapi buahnya manis”

(Aristoteles)

“You may be able to delay, but time will not wait.”

(Benjamin Franklin)

“Kesempatan tidak datang dua kali, tapi kesempatan datang kepada siapa yang tidak pernah berhenti mencoba”

(Penulis)

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring, Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* dan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa” Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapat Syafaat nya di yaumul akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari motivasi, bimbingan serta bantuan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus, kepada:

1. Rektor, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen Pembimbing I. Terima kasih telah bersedia membimbing, memotivasi, meluangkan waktu, memberi kritik dan saran serta dukungan sehingga penulis bisa sampai ditahap menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kemudahan dan senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Ibu dan keluarga.

8. Ibu Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing, meluangkan waktu, memotivasi serta memberi kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Ibu atas segala arahan dan bimbingannya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan serta melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada ibu dan keluarga. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan serta melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada ibu dan keluarga.
9. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si selaku dosen Pembahas yang telah bersedia mengarahkan, memberi kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua arahan yang diberikan, semoga bapak dan keluarga senantiasa diberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala urusan.
10. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Drs. Nurdin, M.Si., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd. I., Suroto, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., dan Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd. Terima kasih atas ilmu yang diberikan, semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada bapak dan ibu.
11. Terima kasih kepada Bapak Ibu dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
12. Teruntuk yang teristimewa kedua orang tuaku tercinta dan tersayang yaitu Bapak Suradi dan Ibu Aini. Ku ucapkan terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tuaku yang telah membesarkan, mendidik, memberi kasih sayang, dan mendoakanku di setiap sujudnya. Terima kasih atas segala pengorbanan yang dilakukan untuk memenuhi segalan keinginan dan kebutuhanku. Terima kasih atas segala nasihat, pengalaman dan pembelajaran yang diberikan selama ini. Semoga papa dan mama sehat selalu, diberikan umur yang panjang, selalu dalam lindungan Allah.
13. Adiku Rini Widiastuti yang telah memberi semangat, mendoakan dan memberi motivasi. Terima kasih sudah saling melengkapi satu sama lain.

14. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 yang tak dapat ku sebutkan satu persatu, terimakasih atas kebersamaan dan perjuangan selama ini.
15. Adik-adik Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 yang telah membantu selama penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kalian diberi kemudahan dan kelancaran kedepannya
16. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung semoga dapat menjadi nilai ibadah.

Bandar Lampung, 01 Februari 2023

Penulis

Bambang Heriadi

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	15
G. Ruang Lingkup Penelitian	16
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	17
1. Kemampuan Berpikir Kritis	17
2. Pembelajaran Daring	21
3. Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	23
4. Penggunaan Media Audio Visual	25
B. Penelitian Relevan	28
C. Grand Teori	31
D. Kerangka Berpikir	36
E. Hipotesis Penelitian	39
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	40
B. Sumber dan Metode Pengumpulan Data.....	41
1. Kuesioner	41
2. Observasi.....	42
3. Dokumentasi	42
C. Populasi dan Sampel.....	42
1. Populasi.....	42
2. Sampel.....	43
D. Variabel Penelitian	43
1. Variabel Bebas	43
2. Variabel Terikat	44

E. Definisi Konseptual Variabel.....	44
1. Kemampuan Berpikir Kritis (Y).....	44
2. Pembelajaran Daring (X ₁).....	44
3. Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> (X ₂).....	44
4. Penggunaan Media Audio Visual (X ₃).....	45
F. Definisi Operasional Variabel.....	44
1. Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.....	44
2. Pembelajaran Daring.....	45
3. Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	47
4. Penggunaan Media Audio Visual.....	48
G. Uji Prasyarat Instrumen.....	50
1. Uji Validitas Instrumen.....	50
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	55
H. Uji Prasyarat Analisis Data.....	58
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas.....	58
I. Uji Asumsi Klasik.....	59
1. Uji Linearitas.....	59
2. Uji Multikolinieritas.....	59
3. Uji Autokorelasi.....	61
4. Uji Heteroskedastisitas.....	62
J. Pengujian Hipotesis.....	64
1. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	64
2. Analisis Regresi Berganda.....	65

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	66
B. Gambaran Responden Penelitian.....	69
C. Deskripsi Data.....	70
D. Uji Persyaratan Statistik Parametrik.....	79
1. Uji Normalitas Data.....	79
2. Uji Homogenitas Data.....	81
E. Uji Asumsi Klasik.....	82
1. Uji Linearitas Garis Regresi.....	82
2. Uji Multikolinearitas.....	85
3. Uji Autokorelasi.....	87
4. Uji Heterokedastisitas.....	90
F. Uji Hipotesis.....	92
1. Pengujian Hipotesis Secara Parsial.....	92
2. Pengujian Hipotesis Secara Simultan.....	100
G. Pembahasan.....	104
1. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.....	1044
2. Pengaruh Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.....	107
3. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.....	110
4. Pengaruh Pembelajaran Daring, Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> dan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.....	113
H. Keterbatasan Penelitian.....	117

V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Kuesioner Mengenai Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa	3
2. Hasil Kuesioner Mengenai Pembelajaran Daring	6
3. Hasil Kuesioner Mengenai Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	9
4. Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan Media Audio Visual	11
5. Data Jumlah Mahasiswa Aktif Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung Angkatan 2019.....	42
6. Definisi Operasional Variabel	49
7. Hasil Uji Validitas Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa	51
8. Hasil Uji Validitas Variabel Pembelajaran Daring	52
9. Hasil Uji Validitas Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	53
10. Hasil Uji Validitas Media Audio Visual.....	54
11. Kategori Besarnya Reliabilitas.....	55
12. Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Kemampuan Berpikir Kritis	56
13. Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Pembelajaran Daring.....	56
14. Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	56
15. Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Media Audio Visual	57
16. Hasil Uji Reliabilitas	57
17. Pergantian Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi	67
18. Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Berpikir Kritis.....	71
19. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis	72
20. Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	72
21. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Daring	73
22. Kategori Pembelajaran Daring	74
23. Distribusi Frekuensi Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	76
24. Kategori Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	76
25. Distribusi Frekuensi Variabel Media Audio Visual.....	77
26. Kategori Media Audio Visual	78
27. Hasil Uji Normalitas	79
28. Rekapitulasi Uji Normalitas	80
29. Uji Homogenitas Data.....	81
30. Rekapitulasi Homogenitas Data	82
31. Hasil Uji Linearitas Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Daring	92
32. Hasil Uji Linearitas Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	83
33. Hasil Uji Linearitas Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Media Audio Visual	84
34. Rekapitulasi Hasil Uji Linieritas	84
35. Uji Multikolinearitas	86
36. Hasil Uji Multikolinearitas	87
37. Uji Autokorelasi	88
38. Hasil Uji Heterokedastisitas.....	91
39. Rekapitulasi Hasil Uji Heterokedastisitas	92

40. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial Variabel Pembelajaran Daring	93
41. Koefisien Regresi Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis	93
42. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial Variabel Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	95
43. Koefisien Regresi Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis	96
44. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial Variabel Media Audio Visual	97
45. Koefisien Regresi Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis	98
46. Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan	100
47. Koefisien Regresi Pengaruh Variabel Bebas Terhadap Variabel Terikat	101
48. ANOVA Uji Hipotesis Pembelajaran Daring, Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> dan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis ...	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	38
2. Grafik <i>P-Plot of Regression Standardized Residual</i>	80
3. Kurva Durbin Watson	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Kuesioner Penelitian Pendahuluan.....	128
Lampiran 2. Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan.....	131
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian	136
Lampiran 5. Kisi-Kisi dan Angket Penelitian.....	137
Lampiran 6. Data Nama Pengisi Kuisisioner	138
Lampiran 7. Kuesioner Penelitian	140
Lampiran 8. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian	147
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas	154
Lampiran 10. Hasil Uji Reabilitas	158
Lampiran 11. Bukti Pelaksanaan Penelitian	160
Lampiran 12. Data Nilai MSDM Kelas A dan B angkatan 2019.....	163

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi maju atau tidaknya sebuah negara. Belajar adalah kegiatan dalam mengembangkan diri atau tingkah laku baik dalam aspek kognitif, psikomotorik maupun sikap. Pendidikan memegang peranan dan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena merupakan salah satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam hal pengetahuan dan keterampilan agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif dan sikap terbuka. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan atau sasaran bidang pendidikan dalam menyikapi era globalisasi. Pembelajaran yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama suatu bangsa dalam berkompetisi. Oleh karena itu, sudah seharusnya pembangunan di sektor pendidikan menjadi prioritas utama yang harus dilakukan pemerintah agar melahirkan generasi-generasi bangsa yang berintelektual. (Arsyi, 2011).

Pendidikan yang baik tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan tetapi juga mempersiapkan para siswanya untuk mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu indikator yang harus dicapai oleh siswa dalam tuntutan terciptanya suatu pendidikan yang baik (subandiyah, 2010). Kemampuan berpikir kritis menjadi pilar perkembangan ekonomi pada abad ke-21 (Changwong, dkk 2018: 40). Berpikir kritis juga merupakan kemampuan yang dapat dipelajari dan dilatihkan agar mampu memecahkan masalah secara efektif (Rahayuni, 2016). Keterampilan berpikir kritis digunakan untuk melakukan analisis permasalahan, memecahkan masalah, membuat keputusan dan memahami solusi atas permasalahan yang dihadapi (Fathiara, dkk, 2019).

FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung merupakan salah satu jenjang pendidikan yang menerapkan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh saat pandemi covid-19 melanda Indonesia. Kegiatan pembelajaran tersebut menjadi solusi agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung, dengan memanfaatkan internet untuk dosen menyampaikan materi perkuliahan khususnya pada mata kuliah MSDM (Manajemen Sumber Daya Manusia) dan mahasiswa mengirimkan hasil belajar yang telah diberikan dosen. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan cara daring memang menjadi solusi namun pada kenyataannya hal ini menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan, seperti mahasiswa kerap mengabaikan materi yang disampaikan dosen, mengabaikan tugas kuliah akibatnya mahasiswa tidak dapat memahami materi yang disampaikan dosen. Menurut peneliti setelah melakukan pengamatan dan survei pendahuluan pada mata kuliah MSDM (Manajemen Sumber Daya Manusia) pemberlakuan pembelajaran daring menimbulkan hal-hal negatif selama pembelajaran seperti mahasiswa mengabaikan materi dan tugas yang diberikan oleh dosen baik ketika pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui *google meet* maupun pembelajaran melalui *youtube*, maka dari hal tersebut dapat menimbulkan kurangnya kemampuan berpikir mahasiswa pada saat pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis harus dimiliki oleh mahasiswa, agar mampu berpikir tingkat tinggi terutama dalam memecahkan suatu permasalahan bertujuan untuk mengambil keputusan yang tepat dan logis untuk menyelesaikan maupun memecahkan permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kritis tidak dapat muncul begitu saja, namun perlu untuk diasah terus menerus, terutama mengasah sikap maupun perilaku yang menunjang seseorang untuk memiliki kemampuan berpikir kritis (Asriningtyas, 2018). Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berguna untuk pemecahan masalah yang dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

Berdasarkan hasil prapenelitian terhadap 17 Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019, berikut disajikan data terkait Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah (MSDM) Manajemen Sumber Daya Manusia FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Mengenai Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa

No	Pernyataan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saat proses pembelajaran MSDM saya mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan	7	10	41,2%	58,8%
2	Saat proses pembelajaran MSDM saya mampu mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah	7	10	41,2%	58,8%
3	Saat proses pembelajaran MSDM saya mampu memilih argumen yang logis, relevan, dan akurat	6	11	35,3%	64,7%
4	Saat proses pembelajaran MSDM saya mampu menarik kesimpulan berdasarkan data atau fakta	7	10	41,2%	58,8%

Sumber : Hasil Kuesioner 2022.

Berdasarkan hasil kuesioner pra penelitian diatas mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung menunjukkan bahwa sebagian minim mahasiswa belum mampu untuk berpikir secara kritis disaat proses pembelajaran MSDM (Manajemen Sumber Daya Manusia), yang dimana beberapa mahasiswa belum mampu untuk merumuskan pokok permasalahan, mengungkapkan fakta yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah, memilih argumen yang logis, relevan, dan akurat serta menarik kesimpulan berdasarkan data atau fakta dalam pembelajaran mata kuliah MSDM. Siswa diharapkan memiliki tiga aspek kemampuan yang tercantum dalam Taksonomi Bloom, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu kemampuan ranah kognitif adalah kemampuan berpikir kritis.

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung merupakan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi. Dalam proses pendidikannya, mereka tentunya dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik guna meningkatkan kualitas siswa dan lulusannya. Berbagai mata kuliah yang telah, sedang, dan akan diambil mahasiswa selalu menuntut untuk memiliki dan melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Pendidik harus mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kurikulum 2013 yang berlaku saat ini juga menuntut pembelajaran agar berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*), tetapi bukan berarti pendidik lepas tangan selama kegiatan pembelajaran. Seperti pendapat Choy dan Pou (2012).

Wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19) yang telah melanda beberapa negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik, memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020).

Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau *online* (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang, (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017).

Pembelajaran daring dapat dijadikan sebagai momentum dalam menghadapi pembelajaran abad 21 yang kental akan nuansa teknologi. Paradigma pembelajaran abad 21 membutuhkan sinergi yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang memberdayakan untuk berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills/ HOTS*). Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang lebih spesifik ialah seperti penalaran, kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Pembelajaran abad ke-21 berkarakteristik bertujuan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan, salah satu hal yang perlu dipersiapkan dari tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan individu berupa berpikir kritis yang efektif. Kurikulum 2013 sangat menekankan pada pembentukan pola pikir siswa terutama berpikir kritis.

Windhiyana (2020:3), menyatakan kelebihan dalam melakukan pembelajaran online, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), Menjangkau peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Keuntungan penggunaan pembelajaran daring adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga *link video conference* untuk berkomunikasi langsung. Pembelajaran daring di Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung khususnya pada mata kuliah MSDM (Manajemen Sumber Daya Manusia) memiliki dampak negatif yang kerap timbul bagi pelajar yaitu mahasiswa sering mengalami kendala konektivitas kemudian lebih banyak menghabiskan waktu mengakses internet sehingga waktu untuk belajar terbuang sia-sia.

Berdasarkan hasil pra penelitian terhadap 17 Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019, berikut disajikan data terkait Pembelajaran Daring pada Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Mengenai Pembelajaran Daring

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah proses pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM terdapat kendala konektivitas?	10	7	58,8%	41,2%
2	Apakah proses pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM berjalan dengan interaktif?	10	7	58,8%	41,2%

Sumber : Hasil Kuesioner 2022.

Berdasarkan hasil kuesioner prapenelitian diatas, menunjukkan bahwa mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi banyak yang mengalami kendala konektivitas serta kurang melakukan kolaborasi saat proses pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM. (Zhang *et al.*, 2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Di Indonesia sendiri, ada beberapa aplikasi yang disediakan pemerintah sebagai penunjang kegiatan belajar di rumah. Selain itu seorang pendidik dapat melakukan tatap muka bersama peserta didiknya melalui aplikasi yang dapat diakses dengan jaringan internet.

Merebaknya virus *Covid-19* atau yang lebih dikenal dengan corona di Indonesia mengguncangkan semua sendi kehidupan yang ada. Semua bidang kehidupan sosial terdampak, termasuk pendidikan. Virus ini pun memaksa kehidupan sosial harus berubah, termasuk penyesuaian model pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan pada pembelajaran daring di masa

pandemi *covid-19*, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, sebagai salah satu upaya untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keaktifan belajar serta kemampuan untuk berpikir kritis peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang berfokus pada *students centered learning* dan dapat digunakan pada pembelajaran daring yaitu model pembelajaran *problem based learning*. *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok upaya mencari solusi untuk pemecahan masalah yang nyata (Kwan dalam Shofiyah dan Wulandari, 2018 :34). *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan siswa sebagai pembelajar untuk aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga kualitas pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 dapat tercapai dengan baik. Arends (2008:43), menyatakan *problem based learning* dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, mempelajari peran orang dewasa dan pembelajar mandiri. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dyas (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan model PBL (*problem based learning*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis khususnya pada indikator pendefinisian masalah dan klarifikasi. Model *problem based learning* (PBL) menjadi salah satu model pembelajaran yang diusahakan mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa. Model pembelajaran tersebut akan menciptakan peserta didik yang cenderung berfikir divergen maksudnya siswa lebih toleran dan terbuka terhadap ide-ide baru, mampu dengan baik menganalisa masalah, memiliki kemampuan berfikir tersistem, dan dapat melakukannya dengan mandiri. Dengan demikian, kemampuan berfikir kritis dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang disengaja serta sistematis. Widjajanti (2011) menyatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah, guru dapat mengembangkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik, memberikan kesempatan untuk belajar dengan

mempraktikan keterampilan intelektual, keterampilan berpikir dan bersikap ilmiah. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Siswono (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, melatih keterampilan memecahkan masalah dan meningkatkan penguasaan materi pelajaran karena pembelajaran berbasis masalah diterapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dimana berpikir kritis adalah satu perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*).

Model *problem based learning* ini membutuhkan kemampuan berfikir kritis untuk menganalisis dan memecahkan masalah-masalah tersebut. Dalam pembelajaran PBL di Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung khususnya pada mata kuliah MSDM (Manajemen Sumber Daya Manusia) masih ditemukan kendala, salah satunya adalah untuk mahasiswa yang malas, tujuan pembelajaran berbasis masalah ini tidak tercapai karena siswa gagal memahami konsep, hal tersebut juga terjadi karena kurangnya pengawasan didalam pembelajaran MSDM oleh dosen, maka beberapa dari mahasiswa merasa bebas dan bermalas-malasan untuk mengikuti pembelajaran. Dari kendala tersebut jalannya pembelajaran berbasis masalah haruslah disertai dengan penggunaan media yang tepat untuk menghindari terjadinya meskonsepsi. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Media yang digunakan oleh pendidik haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi dari pembelajaran tersebut (Uno, 2011). Berdasarkan hasil pra penelitian terhadap 17 Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019, berikut disajikan data terkait Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* pada Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Mengenai Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah proses pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM terdapat kolaborasi?	11	6	64,7%	35,3%
2	Apakah pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM terdapat penyelidikan autentik?	9	8	52,9%	47,1%

Sumber : Hasil Kuesioner 2022.

Berdasarkan hasil kuesioner prapenelitian diatas, menunjukkan bahwa mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung minim melakukan kolaborasi dan penyelidikan autentik saat pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM. Pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan penyuguhan masalah pemicu pada siswa, diharapkan siswa dapat mengaitkan beberapa cabang ilmu (khususnya ilmu sosial) dan memadukan keterampilan gagasan antar sesama siswa sehingga *long life learner* dapat tercapai. Kemudian permasalahan disajikan untuk merangsang rasa keingintahuan mahasiswa terhadap materi yang akan dipelajari sehingga dikenalkan dengan fenomena-fenomena sosial yang biasa terjadi disekitarnya.

Graaff dan Kolmos (2003: 660) menyatakan bahwa PBL didasarkan pada latar belakang, harapan, dan minat siswa. Hal ini sangat umum ketika siswa lebih termotivasi dan bekerja lebih keras dengan PBL. Kelebihan PBL adalah: (1) siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, (2) siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain; dan (3) siswa dapat memperoleh pengetahuan dari beberapa sumber. Pada model PBL dapat memberikan kesempatan yang luas kepada mahasiswa untuk saling bertukar ide atau pendapat serta berpikir tingkat tinggi (termasuk didalamnya berpikir kritis) sehingga memperoleh pemahaman baru.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan lewat materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari dosen kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Media Video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Anderson (1994:99), menyatakan media audio visual adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara/audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder*. Sedangkan Barbabara (Miarso, 1994: 41) mengungkapkan bahwa media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik.

Media audio visual dipilih sebagai media dalam pembelajaran terutama untuk berbasis masalah, yang tujuannya mendorong peserta didik untuk menganalisis yang ada pada media tersebut. Media audio visual merupakan media yang mengkombinasikan dua kemampuan yakni kemampuan auditif (pendengaran) dan kemampuan audio visual (penglihatan). Dengan menggabungkan dua kemampuan indera dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan berkualitas. (Sanaky, 2013), menyatakan media audio visual dianggap mampu membantu pembelajaran berbasis masalah dalam mewujudkan suatu pendidikan yang baik, dimana dengan adanya media audio visual mampu membantu siswa membangun konsep sebelum akhirnya masuk kedalam tahap memecahkan masalah dan berpikir kritis.

Kegiatan pembelajaran di Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung pada mata kuliah MSDM (Manajemen Sumber Daya Manusia) menggunakan media pembelajaran audio visual dengan memanfaatkan aplikasi *youtube*, namun terdapat beberapa hal negatif didalam pembelajarannya seperti sebagian mahasiswa belum maksimal memanfaatkan pembelajaran berbasis media audio visual dalam menghasilkan hasil karya berupa video pembelajaran kemudian belum memiliki kemampuan menganalisis teori pembelajaran didalam video tersebut dengan baik dan mahasiswa juga belum maksimal dalam menjawab pertanyaan dari dosen setelah dilakukannya penayangan video pembelajaran berupa audio visual tersebut. Berdasarkan hasil pra penelitian terhadap 17 Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019, berikut disajikan data terkait Media Audio Visual pada Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan Media Audio Visual

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah pembelajaran daring pada mata kuliah MSDM menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikanya?	11	6	64,7%	35,3%
2	Apakah media pembelajaran audio visual pada mata kuliah MSDM membuat pembelajaran jadi bermakna, mudah diingat, dan dipahami?	11	6	64,7%	35,3%

Sumber : Hasil Kuesioner 2022.

Berdasarkan hasil kuesioner prapenelitian pendahuluan diatas, menunjukan mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019 masih belum mengoptimalkan media pembelajaran berupa audio visual yang dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna, mudah diingat, dan dipahami. Sedangkan video pembelajaran dipercaya mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas

dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian mahasiswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran lain.

Sampai saat ini sudah banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Hestingtyas, W., Rizal, Y., & Rahmawati, F. (2021) yang berjudul *Problem Based Learning Model Analysis in Improving Student's Critical Thinking Ability*. Kemudian Pujiyanto, A., Darsono, D., & Pujiati, P. (2013) yang berjudul Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Pembelajaran Daring, Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* dan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dilihat terdapat beberapa masalah yang terjadi, yaitu:

1. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung masih mengalami kendala konektivitas saat proses pembelajaran daring.
2. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung belum maksimal dalam kolaborasi saat proses pembelajaran daring.
3. Sebagian mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung belum optimal dalam mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah pada saat proses pembelajaran.
4. Sebagian mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung belum maksimal dalam melakukan penyelidikan autentik saat pembelajaran.
5. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung masih belum optimal dalam menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikanya saat pembelajaran.
6. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran audio visual.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian pengaruh Pembelajaran Daring (X_1), Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* (X_2) dan Media Audio Visual (X_3) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah (MSDM) Manajemen Sumber Daya Manusia (Y) FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa?
2. Apakah ada pengaruh respon penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa?
4. Apakah ada pengaruh simultan pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning*, dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui :

1. Pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
2. Pengaruh respon penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
3. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
4. Pengaruh pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning*, dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Membantu menambah wawasan dan pengetahuan terutama terkait kemampuan berpikir kritis mahasiswa, sebagai sarana pengimplementasian ide dan gagasan, serta sarana pengembangan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi seluruh warga Mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung tentang gambaran pengaruh pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa, sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan yang handal, guna memenuhi kebutuhan pembelajaran.

c. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan kajian yang berguna dalam menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat menjadi bahan perbandingan dalam penelitian dimasa yang akan datang.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pembelajaran Daring (X_1), Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* (X_2) dan Media Audio Visual (X_3) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y).

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019.

3. Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021/2022.

5. Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah ilmu pendidikan ekonomi khususnya kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah (MSDM) Manajemen Sumber Daya Manusia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan berpikir secara terarah dan jelas dalam menyelesaikan permasalahan. Ennis (1996), menyatakan berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan proses kognitif, analisis, rasional, logis, dan mengajak siswa untuk berpikir reflektif terhadap permasalahan (Ningsih *et al.*, 2012). Berpikir kritis merupakan salah satu dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (Irsyad& Sri,2015).

Berpikir tingkat tinggi adalah berpikir pada tingkat lebih tinggi dari pada sekedar menghafalkan fakta atau mengatakan sesuatu kepada seseorang persis seperti sesuatu itu disampaikan kepada kita (Rofiah *et al.*, 2013). (Emily R. Lai: 2011). Berpikir kritis meliputi komponen keterampilan-keterampilan menganalisis argumen, membuat kesimpulan menggunakan penalaran yang bersifat induktif atau deduktif, penilaian atau evaluasi, dan membuat keputusan atau memecahkan masalah. Berpikir kritis sebagai salah satu bentuk kemampuan berpikir yang harus dimiliki oleh setiap orang termasuk siswa. (Ratna, 2017) dalam tulisannya pada suatu Jurnal yang berjudul *Critical Thinking Skill*.

Konsep dan Indikator Penilaian, *critical thinking skill* adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik. Ratna menyebutkan bahwa seseorang dikatakan mampu berpikir kritis bila seseorang itu mampu berpikir logis, reflektif, sistematis dan produktif yang dilakukannya dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan. Pendidik memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berpikir kritis dalam pembelajaran sehari-hari pendidik harus membawa peserta didik agar mampu menggunakan kemampuan berpikir kritis mereka, seperti menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik, atau melatih peserta didik memberikan argument berdasarkan fakta pendukung yang ada. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung merupakan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi. Proses pendidikannya, mereka tentunya dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik guna meningkatkan kualitas siswa dan lulusannya.

Eliana Crespo (2012) menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah istilah umum yang diberikan untuk berbagai keterampilan kognitif dan intelektual membutuhkan :

- 1) Mengidentifikasi, menganalisa, dan meng-evaluasi secara efektif
- 2) Menemukan dan mengatasi prasangka
- 3) Merumuskan dan menyajikan alasan-alasan yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan
- 4) Membuat pilihan yang cerdas dan beralasan tentang apa yang harus dipercaya dan yang harus dilakukan

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator berpikir kritis yang diturunkan dari aktivitas kritis menurut Ennis (1996) ada lima yaitu :

- 1) Mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan

- 2) Mampu mengungkap fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah
- 3) Mengevaluasi
- 4) Mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda
- 5) Mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.

Berdasarkan pada penjelasan beberapa para ahli sebelumnya, dirumuskan beberapa indikator berpikir kritis. Indikator-indikator dibawah ini diperoleh dari kutipan dan modifikasi pendapat para ahli diatas sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam penelitian ini.

- 1) Merumuskan masalah
Siswa mampu memformulasikan dalam bentuk pertanyaan yang memberi arah untuk memperoleh jawabanya.
- 2) Memberikan argument
Siswa mampu memberikan argument dengan alasan yang sesuai, menunjukkan perbedaan dan persamaan, serta argumanya utuh untuk mengungkapkan suatu informasi
- 3) Mengevaluasi
Siswa mampu melakukan evaluasi berdasarkan fakta, atau pedoman serta memberikan alternatif
- 4) Melakukan interpretasi
Siswa mampu meberikan pendapat atau sudut pandang sesuai kemampuan telaah siswa masing-masing
- 5) Menyimpulkan
Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan data atau fakta.

c. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Faktor-Faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kritis setiap orang berbeda-beda, hal ini didasarkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi berpikir kritis setiap individu. Rubenfeld & Scheffer (dalam Maryam, Setiawati, Ekasari, 2008) menyatakan faktornya, yaitu:

1) Kondisi fisik

Kondisi fisik mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir kritis. Ketika dalam kondisi sakit, sedangkan ia dihadapkan pada kondisi yang menuntut pemikiran matang untuk memecahkan suatu masalah, tentu kondisi seperti ini sangat mempengaruhi pikirannya sehingga seseorang tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat.

2) Keyakinan diri/motivasi

Lewin (dalam Maryam, Setiawati & Ekasari, 2008) mengatakan motivasi sebagai pergerakan positif atau negatif menuju pencapaian tujuan. Motivasi merupakan upaya untuk menimbulkan rangsangan, dorongan ataupun pembangkit tenaga untuk melaksanakan sesuatu tujuan yang telah ditetapkannya. Percaya diri ialah percaya pada kemampuan atau kelebihan diri sendiri, cerminan bagaimana siswa menghargai nilainya. Percaya diri mencakup segala hal baik, yakni optimisme, keberanian, dan keyakinan.

3) Kecemasan

Menurut Rubinfeld & Scheffer (2006) mengatakan kecemasan dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis seseorang. Kecemasan merupakan keadaan emosi yang muncul saat individu sedang stress, dan ditandai oleh perasaan tegang, pikiran yang membuat individu merasa khawatir dan disertai respon fisik (jantung berdetak kencang, naiknya tekanan darah, dan lain sebagainya).

4) Kebiasaan dan rutinitas

Salah satu faktor yang dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis adalah terjebak dalam rutinitas. Rubinfeld & Scheffer (2006) mengatakan kebiasaan dan rutinitas yang tidak baik dapat menghambat penggunaan penyelidikan dan ide baru.

5) Perkembangan intelektual

Perkembangan intelektual berkenaan dengan kecerdasan seseorang untuk merespons dan menyelesaikan suatu persoalan, menghubungkan atau menyatukan satu hal dengan yang lain, dan dapat merespon dengan baik terhadap stimulus.

2. Pembelajaran Daring

a. Pembelajaran Daring

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dimiyati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Hal ini meningkat perubahan gaya belajar yang semakin pesat. (Rigianti, 2020) menyatakan pembelajaran daring adalah cara baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik berupa gawai atau laptop khususnya pada akses internet dalam penyampaian dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran daring sepenuhnya bergantung kepada jaringan internet.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dabbagh dan Ritland (dalam Arnesi dan Hamid, 2015) pembelajaran daring adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar mengajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Pembelajaran daring sendiri bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dengan pendidik sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan dengan baik. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan sebuah cara terbaru dengan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan berbagai perangkat elektronik sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Pembelajaran daring dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran, menciptakan

proses pembelajaran mandiri, dan kemudahan untuk digunakan kapan saja. Pembelajaran online adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet dan extranet. Heru (2005: 37) mengemukakan bahwa elearning pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

b. Indikator Pembelajaran Daring

(Slameto, 2014) menyatakan lima indikator dalam pembelajaran daring yang memiliki potensi untuk mendukung revolusi pembelajaran sebagai berikut :

1) Konektivitas

Dimana pada *e-learning* ini memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi dan dapat mencari pengetahuan secara tidak terbatas sehingga anak mampu memiliki wawasan yang luas.

2) Fleksibilitas

Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja baik itu di rumah, di sekolah maupun dimana saja. Dan dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus masuk ke dalam ruangan kelas.

3) Interaktivitas

Dalam e-learning ini melibatkan interaksi antar pelajar dan materi pelajaran serta lingkungan belajar yang dapat dilakukan secara instan dan langsung sehingga memudahkan siswa untuk berdiskusi.

4) Kolaborasi

Dimana penggunaan fasilitas komunikasi dan diskusi online untuk mendukung pembelajaran kolaboratif diluar kelas.

5) Motivasi

Penggunaan pembelajaran ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak dibatasi pengetahuannya baik dalam ruang maupun waktu.

3. Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

a. Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Salah satu model yang banyak diadopsi untuk menunjang pendekatan pembelajaran dan yang memberdayakan pembelajar adalah model *Problem Based Learning*. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau lebih dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah dipandang relevan untuk menghadirkan suasana nyata di dalam proses pembelajaran. Sudarmin (2015:48), *Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar.

Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok dalam upaya mencari solusi untuk pemecahan masalah yang nyata (Kwan dalam Shofiyah dan Wulandari, 2018 :34). Hal ini mampu membiasakan siswa untuk berpikir terlebih dahulu sebelum memecahkan masalah, bukan menerima penjelasan kemudian berpikir (Ristiasari *et al.*, 2014). Pembelajaran berbasis masalah ini mampu mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penyelidikan dan diskusi (Zamzam, 2016). Pernyataan ini didukung oleh Adiga & Sachidananda (2015) yang menyatakan bahwa PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang benar-benar membantu siswa untuk terlibat dengan dunia nyata. Berdasarkan uraian tersebut, tampak jelas bahwa pembelajaran dengan model PBL dimulai oleh adanya masalah yang dapat dimunculkan oleh siswa ataupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang sesuatu yang telah diketahuinya untuk memecahkan masalah itu (Putra, 2013:73).

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah strategi pembelajaran yang “menggerakkan” siswa belajar secara aktif memecahkan masalah yang kompleks dalam situasi realistik. PBL dapat digunakan untuk pembelajaran di tingkat mata pelajaran, unit mata pelajaran, atau keseluruhan kurikulum.

Kelebihan PBL adalah:

- 1) Siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuannya benar-benar terserap dengan baik,
- 2) Siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain
- 3) Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari beberapa sumber.

b. Indikator Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Arends (2008), indikator respon penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) meliputi :

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah

Dalam pembelajaran berbasis masalah mengorganisirkan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.

- 2) Penyelidikan autentik

Penyelidikan autentik ini berguna untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah tersebut.

- 3) Menghasilkan produk dan memamerkannya

Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

- 4) Kerjasama

Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama antara satu sama lainnya. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

4. Penggunaan Media Audio Visual

a. Media Audio Visual

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan lewat materi ajar. Arsyad (2004:3) menyatakan kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara *harfiah* berarti tengah, perantara, atau pengantar. Taufiq *et al* (2014) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Sedangkan, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran (Haryoko, 2009).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2013). Makna media pembelajaran lebih luas dari: alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran (Taufiq *et al.*, 2014). Hal ini disebabkan karena media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual. (Ariwibowo & Parmin, (2015) media audio visual merupakan gabungan yang terdiri atas dua media yaitu media audio dan media visual.

Media audio visual di bagi menjadi dua yaitu:

- a) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti suara (*sound slide*), film bingkai suara, dan cetak suara
- b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan Video *cassete* (Haryoko, 2009).

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang berisi pesan pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki, video mampu menarik perhatian mahasiswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran lain. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran membuat guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga membuat siswa berperan aktif dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar.

Haryoko (2009) menunjukkan bahwa media audio visual dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain :

- a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran
- b) lebih menarik untuk pembelajaran
- c) dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat.

Selain dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, keunggulan dari media audio visual yang berupa video adalah dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik serta sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan serta mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa (Munadi dalam Utami & Julianto, 2013). Tujuan dari penggunaan media audio visual untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa media audio visual adalah gabungan media audio dan media visual yang mengkombinasikan antara suara dan gambar, media audio mengandalkan indera pendengaran dan media visual mengandalkan indera penglihatan dari siswa untuk memperoleh materi, sedangkan pendidik menjadi fasilitator siswa dalam belajar. Media audio visual juga dapat digunakan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan. Media audio visual juga dapat memperjelas hal yang sulit dipahami siswa, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

b. Indikator Media Audio Visual

Berikut indikator-indikator media pembelajaran audio visual menurut Riyana (2009).

1. Membuat pembelajaran jadi bermakna
Penggunaan media audio visual membuat siswa senang dan tidak membosankan serta berupaya melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
2. Membuat pembelajaran mudah diingat
Penggunaan media audio visual ini dapat membuat pembelajaran mudah diingat dengan memahami sebuah informasi dan pembelajaran dapat dilakukan pengulangan.
3. Membuat pembelajaran mudah dipahami
Penggunaan media audio visual membuat pembelajaran mudah dipahami karena dapat memberikan pemahaman pada konsep materi dengan baik.
4. Membuat pembelajaran dipahami secara utuh
Penggunaan media audio visual dapat memberikan pemahaman konsep materi dengan baik dan tentunya pembelajaran dapat diputar berulang-ulang demi untuk mencapai tingkat pemahaman siswa.

B. Penelitian Relevan

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang membahas mengenai pokok masalah yang berkaitan dengan Pembelajaran Daring, Model *Problem Based Learning*, dan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa. Terdapat beberapa penelitian pendahulu yang telah dilakukan lebih awal oleh peneliti terdahulu sebagai berikut.

- 1) Hestiningtyas, Rizal dan Rahmawati 2021. *Economic education analysis journal*, dengan judul *Problem Based Learning Model Analysis in Improving Student's Critical Thinking Ability*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh sebesar 66,5%. Tingginya kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 66,5% disebabkan oleh penerapan model PBL, jelas penerapan model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.
- 2) Sadikin dan Hamidah 2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, dengan judul *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat serta dapat menambah pengetahuan yang lebih luas.
- 3) Purbarani, Dantes dan Adnyana 2018. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, dengan judul *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan saintifik berbasis *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA secara simultan pada siswa kelas III disekolah dasar.

- 4) Aristina, Sudjarwo dan Pujiati 2014. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, dengan judul *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap media pembelajaran berbasis audio visual pada mata kuliah sejarah Indonesia. Efektifitas penggunaan media pembelajaran multimedia (video) lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran konvensional.
- 5) Korohdan Petrus 2020. *Jurnal Kependidikan*, dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran problem based learning (PBL) dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
- 6) Hestiningtyas, Nurdin dan Pujiati 2020. *Journal of Social Science Education*, dengan judul *Penggunaan E-Learning pada Guru Ekonomi di Bandar Lampung*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *e-learning* sangat diperlukan. Teori tentang penerapan khususnya tentang metode pembelajaran *e learning* berguna bagi guru-guru sebagai pertimbangan untuk variasi sistem pengajaran. Sebelum pelaksanaan pelatihan dilakukan, pengetahuan kognitif guru-guru tentang metode pembelajaran *e learning* dan cara menerapkannya masih tergolong belum maksimal. Peserta pelatihan yang terdiri atas para guru keseluruhan berjumlah 16 orang. Hanya 37,5% yang mendapatkan skor cukup baik saat pelaksanaan pretest. Setelah mengikuti pelatihan jumlah peserta yang mendapatkan nilai baik saat posttest meningkat menjadi 87,5%. Bagi kelompok pemahaman materi sebelum pelatihan dalam pretest hanya mendapat skor 43,7% untuk yang kategori cukup baik, tetapi setelah pelatihan dalam posttest mengalami peningkatan sejumlah 93,7%.

- 7) Nursulistyo, Siswandari dan Jaryanto 2021. *Jurnal Mimbar Ilmu*, dengan judul *Model Team-Based Learning dan Model Problem-Based Learning Secara Daring Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh penerapan model Team-Based Learning dan model Problem Based Learning secara daring terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
- 8) Rezkillah dan Haryanto 2020. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi High Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Sikap Percaya Diri*. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran PBL terintegrasi HOTS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berfikir kritis mahasiswa jika dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan proses perkuliahandan sikap percaya diri mahasiswa menggunakan model pembelajaran konvensional. Mahasiswa melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL terintegrasi HOTS secara bertahap menjadi lebih aktif mengajukan pertanyaan maupun pendapat. Pendapat yang diberikan berdasarkan sumber-sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Sikap percaya diri mahasiswa mulai tumbuh saat berani memberikan solusi dari permasalahan yang diberikan oleh dosen berdasarkan bukti-bukti yang diperoleh, sehingga model pembelajaran PBL terintegrasi HOTS memberikan pengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis dan sikap percaya diri pendidikan dasar Universitas Ahmad Dahlan.
- 9) Lilis 2017. *Jurnal pendidikan dan biologi*, dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Konsep Spesiasi*, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, kemampuan berpikir kritis mahasiswa meningkat dan menunjukkan hasil yang berbeda signifikan dengan pembelajaran yang menggunakan model belajar konvensional.

- 10) Rizal, Saminan dan Hafnati 2017. *Indonesian Journal of Science Education*, dengan judul *Pemanfaatan Audio Visual Berbasis Discovery Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Organ Dan Organisme*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, penggunaan audio visual berbasis *discovery learning* pada materi sistem organ dan organisme dapat meningkatkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) siswa.
- 11) Susilowati, Relmasira dan Hardini 2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, dengan judul *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 Sd*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

C. Grand Teori

a. Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y)

Pembelajaran abad ke-21 berkarakteristik bertujuan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan, salah satu hal yang perlu dipersiapkan dari tujuan tersebut adalah meningkatkan keterampilan individu berupa berpikir kritis yang efektif, dimana hal tersebut dikemas dalam kurikulum 2013. Ennis dalam Fisher (2008:4) berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Berpikir Kritis adalah suatu mental untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi (Sianturi 2018). Berpikir kritis dapat membantu siswa untuk menganalisis, mengkritik dan memberikan ide, memberikan alasan terhadap suatu masalah serta menarik kesimpulan (Handayani 2016). Tujuan dalam berpikir kritis adalah pembentukan sifat bijaksana dan memungkinkan peserta didik menganalisis informasi secara cermat dan membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi isu-isu kontroversial, Zubaedi (2012:241).

Ennis (Robert H. Ennis: 2011) menyatakan berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan. Keterampilan berpikir kritis menurut Redecker mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan dan dikuasai (Redecker, et al: 2011). (Emily R. Lai: 2011) berpikir kritis meliputi komponen keterampilan-keterampilan menganalisis argumen, membuat kesimpulan menggunakan penalaran yang bersifat induktif atau deduktif, penilaian atau evaluasi, dan membuat keputusan atau memecahkan masalah. (Bailin: 2002) mendefinisikan berpikir kritis sebagai pemikiran dari kualitas tertentu yang pada dasarnya merupakan pemikiran yang baik yang memenuhi kriteria atau standar kecukupan dan akurasi. Ratna dkk (2017) dalam tulisannya pada suatu Jurnal yang berjudul *Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian*. *Critical thinking skill* adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik.

Willingham (Emily R. Lai: 2011) orang yang berpikir kritis melihat kedua sisi dari sebuah masalah, bersikap terbuka terhadap peristiwa baru yang meragukan pikiran Anda, penalaran yang tidak menggunakan emosi, meminta klaim yang didukung bukti, menarik kesimpulan dari fakta yang ada, memecahkan masalah, dan seterusnya. Johnson (2007: 210-211) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah aktivitas mental sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang toleran dengan pikiran terbuka untuk memperluas pemahaman mereka. Jadi, keterampilan berpikir kritis memerlukan keaktifan mencari semua sisi dari sebuah argumen, pengujian pernyataan dari klaim yang dibuat dari bukti yang digunakan untuk mendukung klaim. Yang paling utama dari berpikir kritis ini adalah bagaimana argument yang kita kemukakan benar-benar objektif. Eliana Crespo (2012) menyebutkan beberapa manfaat dari berpikir kritis untuk berbagai aspek seperti manfaat untuk performa akademis, tempat kerja, dan kehidupan sehari-hari.

b. Pembelajaran Daring (X₁) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y)

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran daring adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar mengajar dan pengetahuan melalui aksi serta interaksi yang berarti. Dabbagh dan Ritland (dalam Arnesi dan Hamid, 2015). Munir (2009: 170) mengungkapkan bahwa *e-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan komputer), dimana proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar ke pembelajar. Pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu strategi /metode pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah, dan kemudahan untuk mengakses informasi (*knowledge*) lebih cepat, lebih luas dan lengkap.

Pembelajaran daring dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung. Penggunaan *e-learning* dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran, menciptakan proses pembelajaran mandiri, dan kemudahan untuk digunakan kapan saja. Pembelajaran online adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet dan extranet. (Heru 92005: 37) mengemukakan bahwa elearning pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan siswa dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi dan mandiri.

c. Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* (X₂) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y)

Model pembelajaran PBL adalah model dalam pelajarannya lebih menarik dari sekedar membaca atau mendengarkan suatu fakta dan konsep yang menetap pada bagian studi akademik, dalam hal ini bisa membuat siswa mampu memecahkan suatu masalah meskipun dalam situasi asing (Susilo, 2012). Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang memfokuskan siswa sebagai pembelajar untuk aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. Tujuan utama dari model (*problem based learning*) PBL adalah pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah, sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Arends (2008:43), menyatakan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, mempelajari peran orang dewasa dan pembelajar mandiri.

Dyas (2012) menyatakan bahwa penggunaan model PBL (*problem based learning*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Jika ditambahkan dengan model *Problem Based Learning*, maka sesungguhnya model ini berisi tentang berbagai konsep pembelajaran berbasis masalah, peserta didik disugahi berbagai problem dan diberi kesempatan untuk memecahkan sendiri masalahnya. Model ini menurut (Slavin, R. E., 2008) bertujuan agar peserta tangguh dan mandiri, terbiasa mengambil inisiatif dan terampil menggunakan pemikiran kritis memecahkan masalah. Dalam penelitiannya, Graaff dan Kolmos (2003: 660) menyatakan bahwa PBL didasarkan pada latar belakang, harapan, dan minat siswa. Hal ini sangat umum ketika siswa lebih termotivasi dan bekerja lebih keras dengan PBL dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian oleh Kurniahtunnisa, (2016); Farisi, (2017); Sianturi, (2018) menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

d. Penggunaan Media Audio Visual (X₃) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y)

Scramm (Hermawan, 2009: 11) mengemukakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik. Media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. (Anderson (1994:99). Media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. (Barbabara (Miarso, 1994: 41). Jadi pembelajaran menggunakan media audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya.

Semenderiadis, (2009) mengungkapkan media audio visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan secara luas baik oleh guru maupun anak. Media audio visual memberikan banyak hal kepada anak-anak rangsangan, karena sifatnya (suara, gambar). Mereka memperkaya pembelajaran lingkungan, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong anak-anak untuk mengembangkan pidato mereka dan mengekspresikan pikiran mereka. (Rahma, dkk (2020) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan media audio visual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audio visual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

D. Kerangka Pikir

Pada penelitian ini objek yang akan diteliti adalah mengenai pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual pada mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Penelitian yang dilakukan ini terdapat variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) dimana variabel bebas (independen) yaitu mengenai pembelajaran daring sebagai variabel (X_1), respon penggunaan model *problem based learning* sebagai variabel (X_2) dan media audio visual sebagai variabel (X_3), dan variabel terikat (dependen) yaitu kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Y).

Wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19) yang telah melanda beberapa negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Melihat adanya situasi dan kondisi saat ini yaitu sedang mengalami pandemi *Covid-19* yang menyebabkan terjadinya pembelajaran harus berlangsung secara daring atau jarak jauh. Pendidikan memegang peranan dan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena merupakan salah satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam hal pengetahuan dan keterampilan agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif dan sikap terbuka. Melalui Pendalaman suatu konsep oleh siswa berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, karena kemampuan berpikir kritis adalah suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman setiap peserta didik. Maka dari itu diperlukannya inovasi pembelajaran oleh pengajar agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis siswa bisa dikembangkan melalui pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, yaitu pembelajaran daring.

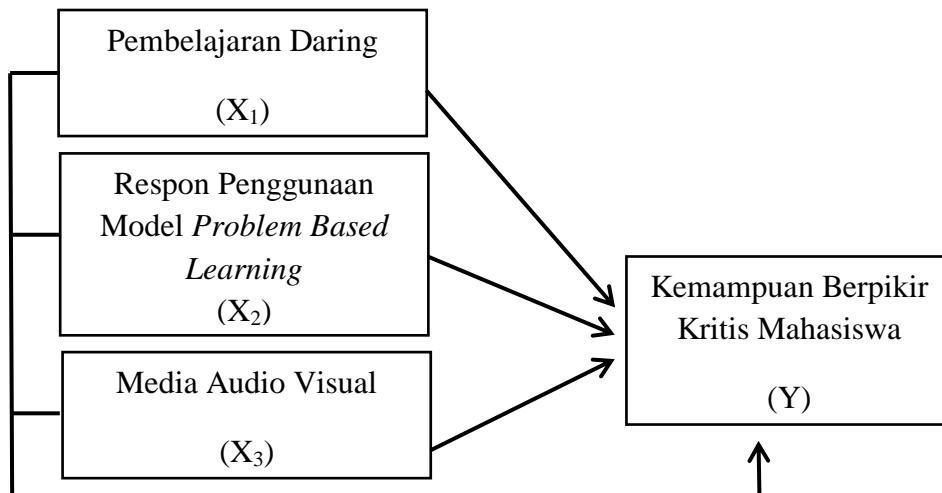
Pembelajaran daring mampu memberikan kemudahan bagi siswa, guru, serta pemakai lainnya dalam melakukan pembelajaran dengan cara virtual agar interaksi tetap dapat berjalan efektif serta dapat memperoleh informasi sehingga permasalahan utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa akibat kekurangan sumber belajar bisa terselesaikan. Kemampuan

berpikir kritis juga sangat diperlukan untuk memecahkan permasalahan, sehingga dalam hal ini siswa membutuhkan banyak sumber belajar yang bisa diakses yaitu dengan menggunakan pembelajaran daring. Namun dalam pembelajaran daring ini sering terjadi kendala konektivitas atau jaringan internet sehingga pembelajaran dapat terhambat.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan pada pembelajaran daring di masa pandemi *covid-19*, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*. Respon penggunaan model *problem based learning* juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, melatih keterampilan memecahkan masalah dan meningkatkan penguasaan materi (Siswono, 2009). Lalu ditemukan kendala pada model pembelajaran ini yaitu salah satunya adalah untuk siswa yang malas, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai karena siswa gagal memahami konsep. (Trianto, 2011). Dan yang terakhir diperlukannya media audio visual yang dianggap mampu membantu pembelajaran berbasis masalah karena mampu membantu siswa membangun konsep sebelum akhirnya masuk kedalam tahap memecahkan masalah dan berpikir kritis (Ezzquera, 2014).

Media audio visual dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan terdapat keunggulan dari media audio visual ini yang berupa video adalah dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik serta sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan serta mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa (Munadi dalam Utami & Julianto, 2013). Namun penggunaan media audio visual ini masih tergolong rendah karena tidak semua mata kuliah melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual ini. Kendala atau permasalahan yang dialami oleh peserta didik inilah yang menjadi acuan bagi peneliti untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis mahasiswa dari pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual yang digunakan saat ini.

Berdasarkan kerangka pikir diatas maka variabel Pembelajaran Daring (X_1), Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* (X_2), Media Audio Visual (X_3) dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y) dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Keterangan :

————— : parsial

————— : simultan

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dapat dijadikan dasar atau acuan dalam meneliti suatu permasalahan. Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, keterangan teori dan kerangka pemikiran, maka hipotesis yang didapat adalah sebagai berikut :

- 1) Ada pengaruh positif pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
- 2) Ada pengaruh positif respon penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
- 3) Ada pengaruh positif penggunaan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
- 4) Ada pengaruh positif pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning*, dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Suryana (2010: 17) mengatakan metode penelitian atau metode ilmiah merupakan suatu langkah dalam mendapatkan ilmu pengetahuan ilmiah. Berdasarkan hal tersebut maka metode penelitian memiliki empat kata kunci yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan (Sugiyono, 2019:2). Secara sistematis metode ilmiah digunakan untuk menyusun ilmu pengetahuan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan metode *survey*.

(Nazir, 2009:56) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan mengetahui keadaan objek atau subjek yang akan diteliti berdasarkan fakta-fakta yang ada. Metode deskriptif merupakan suatu bentuk metode penelitian yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek, set kondisi, sistem pemikiran, maupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk mendapatkan deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai suatu fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian verifikatif adalah penelitian yang dilakukan dengan masalah yang sama dengan objek yang sama, merupakan penelitian ulang untuk mengoreksi kebenaran penelitian sebelumnya (Raihan, 2017:31). Tujuan penelitian verifikatif adalah memberikan suatu hal mengenai pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), kemudian metode ini digunakan untuk menguji kebenaran atas dugaan sementara.

Sugiyono (2011: 241) *ex post facto* merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang dilaksanakan berdasarkan suatu peristiwa yang telah terjadi serta mengkaji ulang faktor yang menyebabkan peristiwa tersebut dapat terjadi. *Survey* merupakan suatu pendekatan yang dilaksanakan untuk memperoleh data untuk melakukan suatu penelitian dengan mendatangi tempat yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, data yang diperoleh bisa didapatkan dengan menyebar angket atau melakukan wawancara dengan masyarakat setempat.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dikarenakan data yang dibutuhkan merupakan angka dan untuk mengolahnya yaitu dengan analisis menggunakan statistik. Pengumpulan data menggunakan instrumen analisis data yang bersifat statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan. Alat analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh tiga variabel bebas terhadap variabel terikat, dimana penelitian ini mencari pengaruh variabel independen pembelajaran daring (X_1), respon penggunaan model *problem based learning* (X_2), media audio visual (X_3) terhadap variabel dependen kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Y).

B. Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Berikut ini terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh suatu data yang dapat menunjang terlaksananya penelitian ini.

1. Kuesioner

Salah satu instrumen penelitian ilmiah yang digunakan untuk penelitian dalam bidang pendidikan (*educational research*) yang mengangkat masalah mengenai berpikir kritis (*critical thinking*), dan sebagainya. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran daring, respon penggunaan *model problem based learning* dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019 pada mata kuliah manajemen sumber daya manusia (MSDM).

2. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tentang kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019 pada mata kuliah manajemen sumber daya manusia (MSDM).

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai alat untuk memperoleh data mengenai pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019 pada mata kuliah manajemen sumber daya manusia (MSDM).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80). Populasi dalam pelaksanaan penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2019 pada mata kuliah manajemen sumber daya manusia (MSDM) khususnya di program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Tabel 5. Data Jumlah Mahasiswa Aktif Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung Angkatan 2019.

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1	A	30
2	B	32
Jumlah		62

Sumber: Website Resmi FKIP Universitas Lampung, 2021.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian dan diambil dari populasi yang benar-benar mewakili dan valid yaitu dapat mengukur sesuatu yang seharusnya diukur (Sujarweni, 2015). Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dikarenakan jumlah mahasiswa tidak mencapai 100. Teknik pengambilan sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel. Sampling jenuh sering digunakan bila populasinya kurang dari 30 orang, atau untuk penelitian yang ingin menggeneralisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan penelitian tersebut maka sampel dalam penelitian ini meliputi seluruh mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019, yang berjumlah 62 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Non Probability Sampling*, dimana teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih jadi sampel. Dengan demikian peneliti menggunakan *Sampling* jenuh karena sampel jenuh merupakan teknik penentuan bila semua anggota populasi diambil sebagai sampel.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono, (2019: 60) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Sugiyono, (2014: 39) menjelaskan bahwa variabel yang dapat mempengaruhi dengan kata lain dapat menyebabkan suatu perubahan terhadap variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran daring (X_1), model *problem based learning* (X_2) dan media audio visual (X_3).

2. Variabel Terikat

Sugiyono (2014: 39) menjelaskan bahwa variabel yang dipengaruhi dan menghasilkan akibat ataupun dampak karena adanya variabel independen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Y).

E. Definisi Konseptual Variabel

Definisi secara konseptual ini bertujuan untuk mempermudah setiap variabel, untuk dilakukan pengukuran dan menjelaskan indikator-indikator yang meembentuknya. Definisi konseptual dari variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y)

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan proses kognitif, analisis, rasional, logis, dan mengajak siswa untuk berpikir reflektif terhadap permasalahan. Berpikir kritis juga dapat membantu siswa untuk menganalisis, mengkritik dan memberikan ide, memberikan alasan terhadap suatu masalah serta menarik kesimpulan.

2. Pembelajaran Daring (X₁)

Pembelajaran daring adalah cara baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik berupa gawai atau laptop khususnya pada akses internet dalam penyampaiannya dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran daring sepenuhnya bergantung kepada akses jaringan internet.

3. Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* (X₂)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Hal ini mampu membiasakan siswa untuk berpikir terlebih dahulu sebelum memecahkan masalah, pembelajaran berbasis masalah inilah mampu mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penyelidikan dan diskusi.

4. Penggunaan Media Audio Visual (X₃)

Media audio visual adalah gabungan media audio dan media visual yang mengkombinasikan antara suara dan gambar, media audio mengandalkan indera pendengaran dan media visual mengandalkan indera penglihatan dari siswa untuk memperoleh materi. Media audio visual juga dapat memperjelas hal yang sulit dipahami siswa, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa

Kemampuan berpikir kritis adalah skor jawaban responden tentang kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimiliki oleh seseorang dengan memberikan alasan yang terorganisir dan mengevaluasi kualitas suatu alasan secara sistematis dan memutuskan suatu solusi atau solusi dari suatu masalah. Indikator-indikator dalam kemampuan berpikir kritis yaitu :

1) Merumuskan masalah

Siswa mampu memformulasikan dalam bentuk pertanyaan yang memberi arah untuk memperoleh jawabannya.

2) Memberikan argument

Siswa mampu memberikan argument dengan alasan yang sesuai, serta argumennya utuh untuk mengungkapkan suatu informasi.

3) Mengevaluasi

Siswa mampu melakukan evaluasi berdasarkan fakta, atau pedoman serta memberikan alternatif.

4) Melakukan interpretasi

Siswa mampu meberikan pendapat atau sudut pandang sesuai kemampuan telaah siswa masing-masing.

5) Menyimpulkan

Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan data atau fakta.

Variabel kemampuan berpikir kritis diukur dengan menggunakan instrument tes berpikir kritis dengan terdiri dari 5 opsi. Penskoran opsi jawaban terdiri dari 0,1,2,3,4,5.

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan skor jawaban responden tentang sistem belajar yang terbuka dan tersebar menggunakan perangkat dan jaringan, dimana proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar ke pembelajar. Pembelajaran daring dapat berjalan efektif karena mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dan kemudahan untuk mengakses informasi lebih cepat, lebih luas dan lengkap. Untuk melihat proses pembelajaran daring ada beberapa indikator yaitu :

1) Konektivitas

Dimana pada *e-learning* ini memudahkan peserta didik dalam berkomunikasi dan dapat mencari pengetahuan secara tidak terbatas sehingga anak mampu memiliki wawasan yang luas.

2) Fleksibilitas

Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja baik itu dirumah, di sekolah maupun dimana saja. Dan dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus masuk ke dalam ruangan kelas.

3) Interaktivitas

Dalam *e-learning* ini melibatkan interaksi antar pelajar dan materi pelajaran serta lingkungan belajar yang dapat dilakukan secara instan dan langsung sehingga memudahkan siswa untuk berdiskusi.

4) Kolaborasi

Dimana penggunaan fasilitas komunikasi dan diskusi online untuk mendukung pembelajaran kolaboratif diluar kelas.

5) Motivasi

Penggunaan pembelajaran ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak dibatasi pengetahuannya baik dalam ruang maupun waktu.

Variabel pembelajaran daring diukur dengan menggunakan instrument kuesioner yang terdiri dari 9 opsi. Penskoran jawaban terdiri dari 1,2,3,4,5,6,7 dimana skor 1 adalah skor terendah (skor negatif) dan skor 7 adalah skor tertinggi (skor positif).

3. Respon Penggunaan Model Problem Based Learning

Respon pembelajaran berbasis masalah merupakan skor jawaban responden tentang model pembelajaran yang memfokuskan siswa sebagai pembelajar untuk aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Indikator-indikator dalam respon penggunaan model *Problem Based Learning* yaitu :

1) Pengajuan pertanyaan atau masalah

Dalam pembelajaran berbasis masalah mengorganisirkan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.

2) Penyelidikan autentik

Penyelidikan autentik ini berguna untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah tersebut.

3) Menghasilkan produk dan memamerkannya

Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

4) Kerjasama

Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama antara satu sama lain dalam kelompok kecil. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Variabel respon penggunaan model *problem based learning* diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner yang terdiri dari 11 opsi. Penskoran jawaban terdiri dari 1,2,3,4,5,6,7 dimana skor 1 adalah skor terendah (skor negatif) dan skor 7 adalah skor tertinggi (skor positif).

4. Penggunaan Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual adalah skor jawaban responden tentang gabungan media audio dan media visual yang mengkombinasikan antara suara dan gambar, media audio mengandalkan indera pendengaran dan media visual mengandalkan indera penglihatan dari siswa untuk memperoleh materi. Media audio visual juga dapat memperjelas hal yang sulit dipahami siswa, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Indikator-indikator dalam penggunaan media audio visual yaitu :

1) Membuat pembelajaran jadi bermakna

Penggunaan media audio visual membuat siswa senang dan tidak membosankan serta berupaya melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

2) Membuat pembelajaran mudah diingat

Penggunaan media audio visual ini dapat membuat pembelajaran mudah diingat dengan memahami sebuah informasi dan pembelajaran dapat dilakukan pengulangan.

3) Membuat pembelajaran mudah dipahami

Penggunaan media audio visual membuat pembelajaran mudah dipahami karena dapat memberikan pemahaman pada konsep materi dengan baik.

4) Membuat pembelajaran dipahami secara utuh

Penggunaan media audio visual dapat memberikan pemahaman konsep materi dengan baik dan tentunya pembelajaran dapat diputar berulang-ulang demi untuk mencapai tingkat pemahaman siswa.

Variabel penggunaan media audio visual diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner yang terdiri dari 10 opsi. Penskoran jawaban terdiri dari 1,2,3,4,5,6,7 dimana skor 1 adalah skor terendah (skor negatif) dan skor 7 adalah skor tertinggi (skor positif).

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Skala
1	Pembelajaran Daring (X_1)	1. Konektivitas 2. Fleksibilitas 3. Interaktivitas 4. Kolaborasi 5. Motivasi (Slameto, 2014)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>
2	Respon Penggunaan Model Problem Based Learning (X_2)	1. Adanya pengajuan pertanyaan atau masalah 2. Penyelidikan autentik 3. Menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya 4. Kerjasama (Trianto (2009:93))	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>
3	Media Audio Visual (X_3)	1. Membuat pembelajaran jadi bermakna 2. Membuat pembelajaran mudah diingat 3. Membuat pembelajaran mudah dipahami 4. Membuat pembelajaran dipahami secara utuh (Riyana, hal 19-21)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>
4	Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa (Y)	1. Mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan 2. Mampu mengungkap fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah 3. Mampu memilih argumen logis, relevan, dan akurat 4. Mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda 5. Mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan. (Ennis (1996))	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>

G. Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen penelitian atau alat ukur adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data penelitian. Pengumpulan data yang baik akan dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data yang objektif dan mampu menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian terdapat dua hal utama yang mempengaruhi hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian sendiri dipengaruhi oleh validitas dan reliabilitas instrumen.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas ini digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan dan sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam pengujian validitas instrumen, digunakan rumus *Pearson Product Moment Correlation*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N	= jumlah responden/sampel variabel X
$\sum XY$	= total perkalian skor item dan total
$\sum X$	= jumlah skor butir pertanyaan
$\sum Y$	= jumlah skor total
$\sum X^2$	= jumlah kuadrat skor pertanyaan
$\sum Y^2$	= jumlah kuadrat skor total

Dengan kriteria pengujian, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat pengukuran tersebut valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$ yakni sampel yang diteliti (Rusman, 2018:63).

a. Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil dari kriteria pengujian melalui sebar angket yang digunakan dengan total 5 item pertanyaan pada angket. Diperoleh hasil uji validitas yang sudah memenuhi kriteria ada 5 item pertanyaan yang valid.

Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen penelitian dinyatakan valid, begitupun sebaliknya
- b) Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka instrumen dinyatakan valid begitupun sebaliknya.

Terlampir hasil rekapitulasi uji validitas penyebaran angket penelitian dengan variabel kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Y) sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Variabel Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa

Item Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Kondisi	Sig	Kesimpulan
Y.1	0,641	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
Y.2	0,589	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,003	Valid
Y.3	0,641	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,009	Valid
Y.4	0,568	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
Y.5	0,555	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Data Hasil Pengolahan SPSS 2022

Berdasarkan tabel 7 di atas diperoleh hasil korelasi antara masing-masing item butir pertanyaan dengan skor total yang menghasilkan r_{hitung} yang selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$.

b. Pembelajaran Daring

Hasil dari kriteria pengujian melalui sebar angket yang digunakan dengan total 9 item pertanyaan pada angket. Diperoleh hasil uji validitas yang sudah memenuhi kriteria ada 9 item pertanyaan yang valid.

Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen penelitian dinyatakan valid, begitupun sebaliknya
- b) Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka instrumen dinyatakan valid begitupun sebaliknya.

Terlampir hasil rekapitulasi uji validitas penyebaran angket penelitian dengan variabel pembelajaran daring sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Variabel Pembelajaran Daring

Item Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Kondisi	Sig	Kesimpulan
X1.1	0,517	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X1.2	0,451	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X1.3	0,596	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,003	Valid
X1.4	0,491	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,002	Valid
X1.5	0,521	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X1.6	0,519	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X1.7	0,535	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,005	Valid
X1.8	0,599	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X1.9	0,903	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Data Hasil Pengolahan SPSS 2022

Berdasarkan tabel 8 di atas diperoleh hasil korelasi antara masing-masing item butir pertanyaan dengan skor total yang menghasilkan r_{hitung} yang selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$.

c. Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Hasil dari kriteria pengujian melalui sebar angket yang digunakan dengan total 11 item pertanyaan pada angket. Diperoleh hasil uji validitas yang sudah memenuhi kriteria ada 11 item pertanyaan yang valid.

Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen penelitian dinyatakan valid, begitupun sebaliknya
- b) Apabila probabilitas (*sig*) $< 0,05$ maka instrumen dinyatakan valid begitupun sebaliknya.

Terlampir hasil rekapitulasi uji validitas penyebaran angket penelitian dengan variabel respon penggunaan model *problem based learning* sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Variabel Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Item Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Kondisi	Sig	Kesimpulan
X2.1	0,536	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,009	Valid
X2.2	0,689	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X2.3	0,548	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,002	Valid
X2.4	0,507	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,006	Valid
X2.5	0,542	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X2.6	0,572	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,003	Valid
X2.7	0,533	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X2.8	0,473	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X2.9	0,574	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,002	Valid
X2.10	0,508	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X2.11	0,555	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Data Hasil Pengolahan SPSS 2022

Berdasarkan tabel 9 di atas diperoleh hasil korelasi antara masing-masing item butir pertanyaan dengan skor total yang menghasilkan r_{hitung} yang selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$.

d. Media Audio Visual

Hasil dari kriteria pengujian melalui sebar angket yang digunakan dengan total 10 item pertanyaan pada angket. Diperoleh hasil uji validitas yang sudah memenuhi kriteria ada 10 item pertanyaan yang valid.

Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen penelitian dinyatakan valid, begitupun sebaliknya
- b) Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka instrumen dinyatakan valid begitupun sebaliknya.

Terlampir hasil rekapitulasi uji validitas penyebaran angket penelitian dengan variabel media audio visual sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Variabel Media Audio Visual

Item Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Kondisi	Sig	Kesimpulan
X3.1	0,528	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X3.2	0,502	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X3.3	0,621	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X3.4	0,617	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X3.5	0,542	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X3.6	0,590	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X3.7	0,502	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,001	Valid
X3.8	0,521	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,002	Valid
X3.9	0,588	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid
X3.10	0,587	0,444	$R_{hitung} > R_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Data Hasil Pengolahan SPSS 2022

Berdasarkan tabel 10 di atas diperoleh hasil korelasi antara masing-masing item butir pertanyaan dengan skor total yang menghasilkan r_{hitung} yang selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen, oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi uji reliabilitas perlu dilakukan. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, digunakan penerapan rumus *Alfa-Cronbach* yang dapat dilihat sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah reliabel dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$. Jika alat instrumen reliabel, maka untuk menginterpretasikan nilai korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Kategori Besarnya Reliabilitas

No	Koefisien r	Reliabilitas
1	0.8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
2	0.6000 – 0.7999	Tinggi
3	0.4000 – 0.5999	Sedang/Cukup
4	0.2000 – 0.3999	Rendah
5	0.0000 – 0.1999	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2012)

Kriteria pengujian berdasarkan hasil perhitungan *Alfa Cronbach* dibandingkan dengan r_{hitung} dan r_{tabel} korelasi *product moment*, dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen adalah reliabel dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas antara masing-masing item butir pertanyaan dengan skor total yang menghasilkan r_{hitung} yang selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n) (20) = 0,444$.

Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas angket pada penelitian ini:

Tabel 12. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Variabel Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,736	5

Sumber: Hasil Pengolaan Data SPSS 2022

Berdasarkan hasil instrumen uji reliabilitas penelitian di atas dapat dilihat n kasus adalah 20 orang responden, n untuk item yang dianalisis adalah 5 semua menyatakan valid dengan r_{Alpha} diperoleh 0,736 dan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$, dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen adalah reliabel.

Tabel 13. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Variabel Pembelajaran Daring

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,524	9

Berdasarkan hasil instrumen uji reliabilitas penelitian diatas dapat dilihat n kasus adalah 20 orang responden, n untuk item yang dianalisis adalah 9 pertanyaan, semua menyatakan valid dengan r_{Alpha} diperoleh 0,524 dan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$, dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen adalah reliabel.

Tabel 14. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Variabel Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,726	11

Berdasarkan hasil instrumen uji reliabilitas penelitian diatas dapat dilihat n kasus adalah 20 orang responden, n untuk item yang dianalisis adalah 11 pertanyaan, semua menyatakan Valid dengan r_{Alpha} diperoleh 0,726

dan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$, dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen adalah reliabel.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket Variabel Media Audio Visual

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,592	10

Berdasarkan hasil instrumen uji reliabilitas penelitian diatas dapat dilihat n kasus adalah 20 orang responden, n untuk item yang dianalisis adalah 10 pertanyaan, semua menyatakan valid dengan r_{Alpha} diperoleh 0,592 dan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $r(a)(n)(20) = 0,444$, dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen adalah reliabel.

Berikut ini hasil rekapitulasi uji reliabilitas angket pada penelitian ini:

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Variabel</i>	<i>Alpha Cronbach</i>	Kriteria	Kesimpulan
Pembelajaran Daring	0,524	0,444	Reliabel
Respon Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i>	0,726	0,444	Reliabel
Media Audio Visual	0,592	0,444	Reliabel
Kemampuan Berpikir Kritis	0,736	0,444	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh informasi jika seluruh $r_{hitung} > r_{tabel}$. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa seluruh variabel sudah reliabel dengan kategori tinggi, sehingga dapat dilanjutkan ke analisis selanjutnya.

H. Uji Prasayarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan penggunaan statistik parametrik dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk itu diperlukan adanya pengujian normalitas data (Rusman, 2018:49). Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Alat uji yang digunakan dalam uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Liliefors* dengan rumus sebagai berikut :

$$T = \max |F^*(Z_i) - S(Z_i)|$$

Adapun $F^*(Z_i)$ adalah fungsi distribusi kumulatif normal standar dan $S(Z_i)$ adalah fungsi distribusi kumulatif empirik Z_i . Apabila T_{\max} lebih besar daripada $T_{Liliefors}$ maka sampel berasal dari populasi tidak normal, sedangkan apabila T_{\max} lebih kecil dari $T_{Liliefors}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu pengujian untuk membuktikan apakah data yang didapatkan dari variabel penelitian bersifat homogen atau tidak, yang didapat dengan pengujian mengenai sama tidaknya varians-variannya. Uji homogenitas ini menggunakan alat uji varians, dengan rumus mencari F hitung sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{\text{terbesar}}}{S_{\text{terkecil}}}$$

Apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dengan dk n-1 maka data berasal dari populasi yang homogen, sedangkan apabila $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data tidak homogen.

I. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik ini digunakan untuk mendapat hasil regresi yang baik dan efisien serta sesuai dengan kriteria *blue*. Uji asumsi klasik akan memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang dihasilkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias, dan konsisten sehingga asumsi klasik menjadi syarat dalam analisis regresi. Adapun uji asumsi klasik yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Uji Linearitas

Uji linearitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan (Sugiyono dan Susanto, 2015). Uji ini juga digunakan untuk menentukan model regresi yang akan digunakan. Uji linearitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis guna memastikan bahwa regresi merupakan regresi linear sehingga penelitian dapat dilakukan. Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan melakukan perbandingan nilai signifikansi dari *deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji menggunakan SPSS dengan nilai α yang dipakai. Jika signifikansi dari *deviation from linearity* $> \alpha$ (0,05) maka nilai tersebut linear, dan jika sebaliknya maka tidak linear.

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antarvariabel bebas (Ghozali, 2018:14). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antarvariabel bebas. Dalam analisis regresi linear berganda akan terdapat dua atau lebih variabel bebas yang akan memengaruhi variabel terikatnya. Dugaan tersebut dapat dipertanggung jawabkan apabila tidak terjadi adanya hubungan yang linear di antara variabel-variabel bebas. Hubungan yang linear akan menyulitkan pemisahan variabel dari masing-masing variabel. Jika terjadi hubungan yang linear, maka akan mengakibatkan kejadian berikut.

- 1) Tingkat ketelitian koefisien regresi sebagai penduga sangat rendah yang akibatnya penelitian menjadi tidak akurat.
 - 2) Koefisien regresi dan ragam-ragamnya akan bersifat orthogonal, dan nilai korelasi antar variabel bebas sama dengannol.
 - 3) Pengaruh setiap variabel bebas terhadap variabel terikat akan sangat sulit untuk diketahui.
- (Sudarmanto, 2017:18).

Dalam penelitian ini, metode uji multikolinearitas yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 N : Jumlah responden/sampel variabel X
 $\sum X$: Jumlah skor butir pertanyaan
 $\sum Y$: Jumlah skor total

(Sudjana, 2020:2)

Rumusan Hipotesis

H_0 = Tidak terdapat hubungan antar variabel independen

H_1 = Terdapat hubungan antar variabel independen

Kriteria hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $r_{hitung} < R_{tabel}$, maka H_0 ditolak.
- 2) Jika $r_{hitung} > R_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- 3) Apabila nilai signifikansi $< \alpha$ maka terjadi multikolinearitas.
- 4) Nilai $dk = n$ dan $\alpha = 0,05$ (5%).

3. Uji Autokorelasi

Autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada satu periode ke periode lain (Ghozali, 2018:17). Autokorelasi bisa muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lain. Metode uji autokorelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Durbin-Watson*. Peneliti akan mencari nilai-nilai residu dengan OLS (*Ordinary Least Square*) dari persamaan yang akan dicari dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$D = \frac{\sum_2^t (u_t - u_{t-1})^2}{\sum_1^t u_t^2}$$

Langkah selanjutnya adalah menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel bebas, kemudian lihat tabel statistik *Durbin-Watson Upper du* dan nilai dari *Durbin-Watson* menggunakan hipotesis nol dan tidak terdapat autokorelasi positif dengan hipotesis alternatif.

H_0 : $\rho < 0$ (Tidak terdapat autokorelasi positif)

H_1 : $\rho < 0$ (Terdapat autokorelasi positif)

Kriteria pengambilan keputusan pada uji *Durbin-Watson* adalah sebagai berikut.

- 1) $DU < DW < 4-DU$ maka H_0 diterima, artinya tidak terjadi autokorelasi.
- 2) $DW < DL < DW 4-DL$ maka H_0 ditolak, artinya terjadi
- 3) $DL < DW < DU$ atau $4-DU$ artinya tidak ada kesimpulan yang pasti.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama atau tidak untuk semua pengamatan. Uji heteroskedastisitas pada model regresi linear harus memenuhi syarat tidak adanya heteroskedastisitas. Pengujian ini menggunakan rank korelasi spearman (*spearman's rank correlation test*). Kriteria yang digunakan untuk menyatakan apakah terjadi heteroskedastisitas atau tidak menggunakan harga koefisien signifikansi dengan membandingkan tingkat alpha yang ditetapkan maka dapat dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas diantara data pengamatan. Pengujian rank korelasi spearman didefinisikan sebagai berikut :

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Keterangan :

- r_s = Koefisien korelasi spearman
- d_i = Perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu atau fenomena ke-i
- n = Banyaknya individu fenomena yang diberi rank

Dimana d_i = perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu atau fenomena ke-i.
 n = banyaknya individu atau fenomena yang diberi rank.

Koefisien korelasi rank tersebut dapat dipergunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas sebagai berikut:

$$Y_i = a_0 + a_1 X_i + u_i$$

Langkah 1 : Cocokkan regresi terhadap data mengenai Y dan X atau dapatkan residual e_i .

Langkah 2 : Dengan mengabaikan tanda e_i , yaitu dengan mengambil nilai mutlaknya e_i , meranking baik harga mutlak e_i dan X_i sesuai dengan urutan yang meningkat atau menurun dan menghitung koefisien *rank korelasi spearman*.

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Langkah 3 : Dengan mengasumsikan bahwa koefisien rank korelasi populasi ρ_s adalah 0 dan $N > 8$ tingkat penting (signifikan) dari r_s yang disampel depan diuji dengan pengujian t sebagai berikut:

$$t = \frac{r_s \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r_s^2}}, \text{ dengan derajat kebebasan} = N-2$$

Jika nilai t yang dihitung melebihi nilai tkritis, kita bisa menerima hipotesis adanya heterokedastisitas, kalau tidak kita bisa menolaknya. Jika model regresi meliputi lebih dari satu variabel X, r_s dapat dihitung antara e_i dan tiap variabel X secara terpisah dan dapat diuji untuk tingkat penting secara statistik dengan pengujian t.

Rumusan hipotesis:

H_0 = Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

H_1 = Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual.

J. Pengujian Hipotesis

Hipotesis diperlukan dalam rangka menguji kebenaran dari suatu teori yang ada, mengembangkan gagasan barau untuk mengembangkan suatu teori, dan memperluas pengetahuan terkait objek yang diteliti sesuai gejala yang terjadi (Nasution, 2000). Hipotesis memberi terkaan pada hubungan antar variabel dan harus diuji tingkat validitasnya. Dalam penelitian ini akan dilakukan dua pengajuan sebagai berikut.

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini merupakan model yang menganalisis variabel pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen yang mana hanya ada 1 variabel inependen yang memengaruhi. Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh variabel yang diteliti secara parsial, yaitu hipotesi kedua, ketiga, dan keempat. Persamaan umum yang digunakan untuk menganalisis regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} : Nilai ramalan untuk variabel

Ya : Bilangan koefisien

b : Koefisien arah atau koefisien regresi

X : Variabel bebas yang bernilai tertentu

(Rusman,2019).

Kriteria pengujian untuk analisis regresi linier sederhana yaitu tolak H_0 apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dengan α tertentu, sedangkan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

2. Analisis Regresi Berganda

Analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, di mana variabel independen terdiri lebih dari dua variabel. Analisis ini digunakan untuk menguji secara simultan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, dalam hal ini digunakan untuk menguji hipotesis yang pertama. Pengujian pada hipotesis ini, penulis menggunakan persamaan regresi *multiple*, yaitu :

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan :

- \hat{Y} = Nilai yang diramalkan (diprediksi) untuk variabel
- a = Konstanta (*intercept*) Y bila X=0
- b = Koefisien arah regresi
- X = Variabel bebas

Kemudian dilakukan uji F yaitu pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen yang terdapat didalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen.

Menurut Rusman (2018:94) dirumuskan sebagai berikut:

$$F = \frac{\frac{JK(Reg)}{k}}{\frac{JK(S)}{n - k - 1}}$$

F hasil perhitungan ini dibandingkan dengan yang diperoleh dengan F tabel menggunakan tingkat resiko atau signifikan level 5% atau dengan *degree freedom* = k (n-k-1) dengan kriteria H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai sig < α sedangkan apabila H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai sig > α .

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data serta hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada variabel pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning* dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, sehingga didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung sebesar 43,6%. Hal ini membuktikan bahwa semakin baik penerapan pembelajaran daring kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan semakin meningkat.
2. Ada pengaruh Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung sebesar 37,3%. Hal ini membuktikan bahwa semakin antusias respon penggunaan model *problem based learning* maka akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi.
3. Ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung sebesar 37,6%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media audio visual yang dipakai oleh mahasiswa maka akan memengaruhi mahasiswa untuk berpikir kritis.
4. Ada pengaruh secara simultan Pembelajaran Daring, Respon Penggunaan Model *Problem Based Learning* dan Media Audio Visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Hal ini membuktikan apabila pembelajaran daring, media audio visual dan respon penggunaan model *problem based learning* secara bersamaan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran daring, respon penggunaan model *problem based learning*, dan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, maka saran yang ingin diberikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Ada pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi sehingga disarankan kepada mahasiswa untuk tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring dan serta selalu berinisiatif untuk belajar mandiri seperti menyimak dan mempelajari video pembelajaran yang telah diterapkan oleh dosen supaya dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik lagi.
2. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa variabel respon penggunaan model *problem based learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa pendidikan ekonomi sehingga disarankan model pembelajaran *problem based learning* dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan serta keadaan mahasiswa supaya mampu meningkatkan pemahaman konsep khususnya pada mata kuliah MSDM, selain itu dosen maupun pendidik diharapkan mampu memberikan dukungan dalam pemilihan model pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran terkait penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan mahasiswa lebih memahami tentang pentingnya pemilihan model yang tepat untuk meningkatkan ketuntasan hasil perkuliahan di mata kuliah MSDM.
3. Penggunaan media audio visual memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Ekonomi sehingga disarankan agar media audio visual dapat dioptimalkan saat pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.
4. Hasil penelitian menunjukkan secara parsial dan simultan pembelajaran daring, respon penggunaan *model problem based learning* dan media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mikrajuddin. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Afrizon, Renol 2012. “*Peningkatan Perilaku Berkarakter Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IX MTsN Model Padang Pada Mata Pelajaran Ipa-Fisika Menggunakan Model Problem Based Instruction.*” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 2012, 17.
- Amir, M. Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidikan Meperdayakan Di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group Aplikasi Al-Qur“an in word, versi 2.2
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristina, A. T., Sudjarwo, S., & Pujiati, P. 2014. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19*. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 2(4).
- Bardi. 2014. *Pengaruh Soft Skills Terhadap Keterampilan Siswa*. *Jurnal Gardan*. Vol.4, No.1, Agustus 2014, 15-27.
- Dwi, I M, H Arif, dan K Sentot, 2013 “*Pengaruh Strategi Problem Based Learning Berbasis ICT Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika,*” *Sumber Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 9 (2013) 8-17.
- Effendi, Ramlan 2017 . “*Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp.*” *JIPMat* 2, no. 1
- Farisi, Ahmad, dan H Abdul 2016. “*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Suhu Dan Kalor.*” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*. Vol. 2 No.3

- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, S. M., 2007. *Strategi Belajar mengajar melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Fauzi, Erwin. 2012. *Hubungan Antara Tingkat Pemahaman Soft Skills Dengan Nilai Praktik Proses Pemesinan Siswa Kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Piri I Yogyakarta*. Skripsi: FT UNY.
- Firikawati, Lina. 2010. *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun pembelajaranan 2009/2010*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(3), 496-503.
- Hestiningtyas, W., Nurdin, N., Pujiati, P., & Rufaidah, E. (2020). *Penggunaan E-Learning pada Guru Ekonomi di Bandar Lampung*. SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education, 1(2), 110-114.
- Hestiningtyas, W., Rizal, Y., & Rahmawati, F. (2021). *Problem Based Learning Model Analysis in Improving Student's Critical Thinking Ability*. Economic education analysis journal, 10 (3), 543-553.
- Koroh, T. R., & Ly, P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 6 (1), 126-132.
- Kurniawan, D., Hamid, R., & Rosida, W. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Discovery Learnig Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP), 1(2), 85-94.

- Lismaya, L. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Konsep Spesiasi*. Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi, 9(01).
- Maya, S., Sholikhah, S., & Sundaygara, C. (2020). *Pengaruh Model Pbl Terhadap Berpikir Kritis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa*. Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi, 2(1), 9-16.
- Nursulistyo, E. D., Siswandari, S., & Jaryanto, J. (2021). *Model Team-Based Learning dan Model Problem-Based Learning Secara Daring Berpengaruh Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Mimbar Ilmu, 26(1).
- Nugroho, Kuniawan S. 2014. *Hubungan Soft Skills Dengan Prestasi Pratik Industri Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Klaten Tengah*. Skirpsi: FT UNY.
- Paramartha, I.M.D., Ni Wayan S., & I Gusti Agung O.N. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kerampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 4(1):1-10
- Parmin & Sudarmin. 2013. *Strategi Belajar Mengajar IPA*. Semarang. CV. Swadaya Manunggal
- Parmin, Sajidan, Ashadi, Sutikno, dan Yoris M. 2016. *Preparing Prospective Teachers in Integrating Science and Local Wisdom through Practicing Open Inquiry*. Journal of Turkish Science Education. 13: 3-14.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Putra, S.R. 2012. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press

- Putri, N. 2012. *Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. 1(2):318-328
- Pujianto, A., Darsono, D., & Pujiati, P. (2013). *Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar IPS*. Jurnal Studi Sosial, 1(4).
- Pujiati, P., Rahmah Dianti Putri, R., & Hestiningtyas, W. (2021). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Implementasi Model Problem Based Learning Bagi Guru-Guru Ekonomi di Bandar Lampung*.
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). *Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 2(1), 24-34.
- Putri, C. D., Pursitasari, I. D., & Rubini, B. (2020). *Problem based learning terintegrasi stem di era pandemi covid-19 untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa*. JIPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA), 4(2), 193-204.
- Patmawati, Herti. 2011. *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Dengan Metode Praktikum*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rosana, Lukas Nana. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa*. Jurnal Pendidikan Sejarah, Vol.3, No.1, Juni 2014, 34-44.

- Rezkillah, I. I., & Haryanto, H. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi High Order Thinking Skill terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Percaya Diri*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), 8(2), 257-268.
- Siregar, Syofian. 2014. *Satistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudijono Anas, 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Sy dan Syaodih, Erliany. 2012. *Kurikulum Dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : PT Refika Aditama
- Susilowati, R. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 Sd*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(1).
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyadi, Gito. 2011. *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Malang: Intimedia.
- Trianto. 2009. *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Wicaksono, A. C. Candra. 2014. *Hubungan Keterampilan Metakognitif dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Pada Pembelajaran Biologi Dengan Strategi Reciprocal Teaching*. Jurnal Pendidikan Sains, Vol.2, No.2, Juni 2014, Hal.85-92, ISSN: 2338-9117.

- Wulandari, Nadiah *et al.* 2011. *Pengaruh Problem Based Learning Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Tekno-Pedagogi, Vol.1, No.1, Maret 2011, 14- 24, ISSN: 2088-205X.
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter, Landasan, Pilar, Dan Implementasi*. Jakarta : Kencana Prenanda Media Group.
- Rachmedita, V., Sinaga, R., M., Pujiati, P. 2017. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penggunaan Strategi Active Sharing Knowledge*. Jurnal Studi Sosial. Vol 5, No 1 (2017).