

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 3 JATIMULYO**

(Skripsi)

Oleh

**PUTRI RISTAMARIN
NPM 2013053185**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3 JATIMULYO

Oleh

PUTRI RISTAMARIN

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo terutama dalam mata Pelajaran IPAS. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan video interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jenis penelitian kuantitatif dengan desain *the non-equivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 77 orang peserta didik dengan sampel 45 anggota populasi. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknis tes berupa soal uraian dan non tes berupa dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana. Hasil uji hipotesis yaitu $F_{hitung} 4,681 > F_{tabel} 4,28$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.

Kata Kunci: berpikir kritis, *problem based learning*, video interaktif

ABSTRACT

THE EFFECT OF INTERACTIVE VIDIO ASSISTED PROBLEM BASED LEARNING ON IMROVING FIFTH GRADE STUDENT' CRITICAL THINGKING SKILLS SD NEGERI 3 JATIMULYO

By

PUTRI RISTAMARIN

The problem in this research was the low critical thinking ability of fifth grade students at SD Negeri 3 Jatimulyo, especially in the subject of IPAS. The purpose of the research was to find out the effect of the problem-based learning model assisted by interactive videos to improve students' critical thinking ability. The type of research was quantitative with a non-equivalent control group design. The population in this research consisted of 77 students with a sample of 45 members of the population. The sampling technique used purposive sampling. The data collection techniques were tests in the form of essay questions and non-tests in the form of documentation and observation. The data analysis technique used a simple linear regression hypothesis test. The result of the hypothesis test showed that $F_{count} 4.681 > F_{table} 4.28$ with a significance level of $0.000 < 0.05$, which indicated that there was an effect of the problem-based learning model assisted by interactive videos in improving the critical thinking ability of fifth grade students at SD Negeri 3 Jatimulyo.

Keywords: critical thinking, interactive video, problem based learning

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
VIDIO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 3 JATIMULYO**

Oleh

PUTRI RISTAMARIN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED
LEARNING BERBANTUAN VIDIO
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA
DIDIK KELAS V SD NEGERI 3 JATHIMULYO**

Nama Mahasiswa

Putri ristamarin

No. Pokok Mahasiswa

2013053185

Program Studi

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

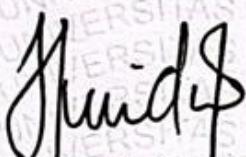
Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing I



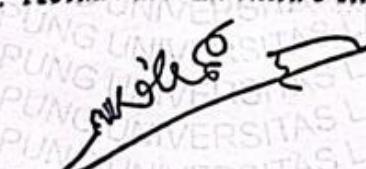
Frida Destini, M.Pd.
NIK 198912292019032019

Dosen Pembimbing II



Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

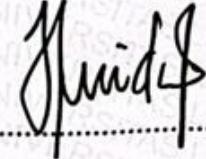


MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Frida Destini, M.Pd.



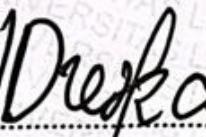
Sekretaris

Amrina Izzatika, M.Pd.



Penguji Utama

Fadhilah Khairani, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 09 Desember 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Ristamarin
NPM : 2013053111
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 24 September 2025

..... membuat Pernyataan,



Putri Ristamarin
NPM 2013053185

RIWAYAT HIDUP



Putri Ristamarin dilahirkan di Bandar Lampung, Provinsi Lampung, pada tanggal 02 Mei 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ngatirin. S.I.Kom dengan Ibu Marlina S.Pd. SD.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Azhar Jatimulyo lulus pada tahun 2008
2. SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan lulus pada tahun 2014
3. SMPN 3 Jatiagung Lampung Selatan lulus pada tahun 2017
4. MAN 1 Bandar Lampung lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Anak Usia Dini kemudian peneliti alih prodi sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur mandiri. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pamulihan kecamatan Way Sulan serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Pamulihan Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

"Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk dicapai. Karena, sesungguhnya Allah telah menjadikan untuk setiap sesuatu menurut takarannya."

(QS. At Thalaq: 3)

PERSEMPAHAN

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. dzat yang Maha Sempurna, peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah Swt. atas terselesaikannya penulisan skripsi, maka dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia

Orang Tuaku Tercinta

Ayahanda Ngatirin.S.I.Kom dan Ibunda Marlina.S.Pd,S.D.

Terima kasih telah melahirkan, merawat, dan membeskanku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Kalianlah sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkahku. Teruntuk Ayah, terima kasih telah menjadi sosok penyemangat dalam setiap perjuanganku untuk menuntut ilmu. Teruntuk Ibu, terima kasih atas segala doa, cinta, dan pengorbananmu yang tak pernah putus. Hiduplah lebih lama lagi agar kalian selalu ada dalam setiap proses perjalanan dan pencapaianku.

Semoga Allah Swt. selalu menjaga dan melindungi Ayah Ibu.

Aamiin Allahumma Aamiin.

Adikku Tersayang Ahmad Yudistira,

Terima kasih karena senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan agar kakakmu ini termotivasi untuk membanggakan keluarga dengan menjadi orang yang membanggakan. Tumbuhlah lebih baik dibanding diriku dik!

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Vidio Interaktif untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam memfasilitasi dan mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat-menjurat guna syarat skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus penguji utama yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan arahan, bimbingan, serta saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Frida Destini.M.Pd., Ketua Penguji yang senantiasa membantu meluangkan waktu, memberikan bimbingan, nasihat, motivasi, dan saran mendukung sehingga peniliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Amrinna Izzatika, M.Pd., Sekertaris Penguji yang telah memberikan dorongan semangat, bimbingan, arahan, dan penuh sabar membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Deviyanti Pangestu.M.Pd., sebagai dosen validator yang dengan tulus membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Altin Muharda Munir, S.Pd., M.M., selaku kepala sekolah dan Nabilah, S.Pd., selaku wali kelas VB yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrument di SD Negeri 3 Jatimulyo
10. Anna Maryana, S.Pd. M.M., selaku kepala sekolah, Lisning Utami selaku wali kelas VB dan Tika Renafitasari selaku wali kelas VC yang telah membantu dan mengizinkan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 3 Jatimulyo
11. Sahabat perjuanganku Jessica,Nana,Irminda,Nanda,Tika ,Putri ,Resa ,Jessica , Nabilah,Resa ,Dini ,Sabrina ,Nurulaini,Deva ,Prisca ,Tasya ,Dina ,Erfina ,Okta Gita,yang senantiasa menemani, menyalurkan dukungan, menjadi sumber kebahagiaan, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan kasih sayang yang tulus.
12. Terimakasih Rafif Akhdan Al Aziz atas kesabaran dan pengertian kepada peneliti yang telah memberikan semangat,dukungan,dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Terima kasih untuk diri sendiri, Putri Ristamarin yang telah melewati masa-masa sulit. Skripsi ini adalah bukti bahwa kamu mampu mencapai apa yang kamu impikan.

Semoga Allah Swt. Melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 24 September 2025

Putri Ristamarin
NPM 2013053079

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Hakikat Belajar	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Tujuan Belajar.....	12
3. Ciri-ciri Belajar	13
4. Teori Belajar	15
B. Hakikat Pembelajaran	18
1. Pengertian Pembelajaran.....	18
2. Prinsip Pembelajaran	19
C. Kemampuan Berpikir Kritis.....	22
1. Pengertian Berpikir Kritis	22
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	24
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Laerning</i>	25
1. Pengertian Model Pembelajaran	25
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	26
3. Model <i>Problem Based Laerning</i>	30
4. Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Laerning</i>	31
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Laerning</i>	33
E. Media Pembelajaran.....	35
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	36
F. Media Pembelajaran Video Interaktif	37
1. Pengertian Video Interaktif.....	37
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Interaktif	38
G. Penelitian Relevan	40
H. Kerangka Pikir	42
I. Hipotesis Penelitian	43

III. METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	44
B. Prosedur Penelitian	45
1. Tahap Penelitian Pendahuluan.....	45
2. Tahap Perencanaan	46
3. Tahap Pelaksanaan.....	46
C. <i>Setting</i> Penelitian	46
1. Subjek Penelitian	46
2. Tempat Penelitian	46
3. Waktu Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel	47
1. Populasi Penelitian.....	47
2. Sampel Penelitian	47
E. Variabel Penelitian.....	48
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	48
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	48
F. Definisi Konseptual dan Operasional	48
1. Definisi Konseptual	48
2. Definisi Operasional	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Teknik Tes	50
2. Teknik Non Tes	50
H. Instumen Penelitian.....	50
1. Instrumen Tes	51
2. Instrumen Non Tes.....	52
I. Uji Prasyarat Instrumen	56
1. Uji Validitas Tes	56
2. Uji Reliabilitas	58
3. Daya Pembeda Soal	59
4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal	60
J. Teknik Analisis Data Pengujian Hipotesis	61
1. Teknik Analisis Data	61
2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	62
3. Uji Hipotesis	63
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Pelaksanaan Penelitian.....	65
B. Hasil Penelitian	66
1. Deskripsi Hasil Penelitian	66
2. Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
3. Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
4. Ketercapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	72
5. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	74
6. Keterlaksanaan Model Pembelajaran	75
7. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	77
8. Hasil Uji Hipotesis	79
C. Pembahasan.....	80
D. Keterbatasan Penelitian.....	83

V. KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Uji Coba Observasi Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo	4
2. Hasil Nilai UTS Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.....	5
3. Indikator Berpikir Kritis	24
4. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	32
5. Jumlah Data Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 03 Jatimulyo.....	48
6. Sintaks Model <i>problem Based Learning</i> Berbantuan Vidio Ineraktif	50
7. Kisi-kisi Instrumen Tes Berpikir Kritis	55
8. Kategori Presentase Kemampuan Berpikir Kritis.....	55
9. Kisi-kisi Non Tes	56
10. Rubrik Penilaian Observasi Keaktifan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Interaktif.....	57
11. Klasifikasi Validitas	61
12. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Tes	61
13. Klasifikasi Reabilitas	63
14. Klasifikasi Daya Pembeda	64
15. Hasil Uji Daya Beda Soal	64
16. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	65
17. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	65
18. Klasifikasi Uji <i>N-Gain</i>	66
19. Kategori Persentase Aktivitas Pembelajaran	67
20. Pelaksanaan Penelitian	70
21. Hasil Data Penelitian Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	71
22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	72
23. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan KelasKontrol ..	73
24. Hasil Indikator Berpikir Kritis Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	75
25. Klasifikasi <i>N-Gain</i> Kedua Kelompok	78

26. Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Interaktif	79
27. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	81
28. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	82
29. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	82
30. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	83
31. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	83
32. Nilai F_{hitung} analisis ANOVA	84
33. Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>).....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	43
2. Desain Penelitian.....	45
3. Diagram Batang Ketercapaian Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kedua Kelompok.....	54
4. Diagram Batang Persebaran Nilai <i>Pretest</i> Kedua Kelompok	69
5. Diagram Batang Persebaran Nilai <i>Posttest</i> Kedua Kelompok	70
6. Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	71
7. Diagram Batang Persentase Ketercapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Kelompok Eksperimen	72
8. Diagram Batang Persentase Ketercapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Kelompok Kontrol	73
9. Diagram Batang Kenaikan Rata-rata Kemampuan Berpikir Kritis Kedua Kelompok	74
10. Diagram Batang Persentase Keterlaksaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Video Interaktif	75
11. Wawancara Bersama Pendidik Kelas V.....	192
12. Pengamatan Kelas	192
13. Pengerjaan Soal Uji Coba Instrumen	193
14. Suasana Pengerjaan Soal Oleh Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo	193
15. Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen	194
16. Peserta Didik Melakukan Presentasi	194
17. Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol	195
18. Peserta Didik Memperhatikan Penjelasan Materi	195

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	97
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	98
3. Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	99
4. Surat Validasi Modul Ajar	104
5. Surat Validasi LKPD.....	106
6. Surat Uji Coba Instrumen.....	108
7. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	109
8. Surat Izin Penelitian	110
9. Surat Balasan Izin Penelitian	111
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	113
11. Modul Ajar Kelas Kontrol	119
12. Media Video Interaktif.....	125
13. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	126
14. Media Power Point.....	137
15. Kisi-Kisi Instrumen Tes	138
16. Soal Uji Instrumen Tes.....	139
17. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	141
18. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Video Interaktif.....	143
19. Jawaban Uji Coba Instrumen Tes	146
20. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Instrumen.....	151
21. Hasil Perhitungan Uji Validasi Instrumen	152
22. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	149
23. Hasil Uji Daya Beda Soal	154
24. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	155
25. Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	157
26. Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	161

27. Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	165
28. Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	171
29. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	175
30. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	176
31. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	177
32. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	178
33. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	179
34. Persentase Kenaikan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	180
35. Lembar Observasi Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Video Interaktif	181
36. Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Video Interaktif.....	187
37. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	188
38. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	189
39. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	190
40. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	191
41. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	193
42. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	194
43. Tabel Nilai Distribusi <i>F</i>	195
44. Dokumentasi Saat Penelitian Pendahuluan	197
45. Dokumentasi Saat Uji Coba Instrumen	198
46. Dokumentasi Saat Penelitian.....	199

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi modern menekankan kemajuan di bidang teknologi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat di kehidupan manusia pada saat ini. Tantangan yang dihadapi semakin rumit dan kompleks dimana informasi berkembang dengan cepat serta teknologi semakin canggih. Pendidikan sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan era globalisasi saat ini. Adanya pendidikan bertujuan untuk membantu individu beradaptasi dengan teknologi dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang efektif serta dapat mengembangkan potensi diri pada individu. Tujuan utama pendidikan nasional telah tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan tersebut akan terealisasi apabila melakukan peningkatan kualitas pada mutu pendidikan. Menurut Isnaeni dan Radia (2021) salah satu indikator peningkatan mutu dalam pendidikan ialah dengan penerapan dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat, mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan mengembangkan potensi peserta didik. Kurikulum sangat penting dalam pendidikan karena dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran diatur dalam kurikulum.

Saat ini, pendidikan di Indonesia khususnya jenjang pendidikan sekolah dasar telah banyak sekolah dasar yang menggunakan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan perubahan kurikulum yang menjawab tantangan pendidikan di era saat ini. Menurut Wijayanti dan Ekantini (2023) Kurikulum Merdeka mengangkat konsep Merdeka Belajar yang memberikan perbedaan pada kurikulum sebelumnya hal ini bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada sekolah, pendidik, dan peserta didik untuk secara mandiri berkreativitas serta bebas berinovasi. Kebebasan tersebut dimulai dari pendidik sebagai penggerak sehingga dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini akan mampu mengeksplorasi kemampuan peserta didik.

Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya yaitu menggabungkan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Menurut Septiana (2023) pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar peserta didik. IPAS diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dunia dan lingkungan sekitarnya, serta memberikan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidik harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Adanya perkembangan zaman saat ini selain menuntut adanya perubahan kurikulum untuk meningkatkan mutu pendidikan juga menuntut adanya perkembangan dan perubahan pada pembelajaran. Istilah pembelajaran pada saat ini yaitu pembelajaran abad 21. Menurut Trimuliani dan Azizah (2024) pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam pendidikan. Rahmadin dkk., (2024) berpendapat bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam

memecahkan permasalahan dan menganalisis setiap informasi yang diterima sehingga mendapatkan kesimpulan secara sistematis. Kemampuan ini tentu perlu diajarkan kepada peserta didik sejak usia sekolah dasar. Namun masih banyak pendidik yang belum mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis.

Berdasarkan data hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) Jakarta, Kemendikbud Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menyampaikan bahwa hasil studi PISA 2018 yang dirilis serentak pada hari Selasa, 3 Desember 2019. Hasil studi PISA 2018 yang dirilis oleh OECD menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam membaca, meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor OECD yakni 487. Kemudian untuk skor rata-rata matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487. Selanjutnya untuk sains, skor rata-rata peserta didik Indonesia mencapai 389 dengan skor rata-rata OECD yakni 489. Dari data PISA 2018 tersebut, menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia masih dikatakan rendah karena berada dibawah skor rata rata OECD. Berdasarkan hasil dari PISA kemampuan berpikir kritis inilah menjadi salah satu permasalahan pada pendidikan di Indonesia.

Mengingat pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sehingga perlu dilakukan sebuah tindakan guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tindakan yang dapat dilakukan pendidik yaitu menggunakan model pembelajaran yang inovatif saat proses pembelajaran berlangsung dan di bantu dengan penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran tidak membosankan. Kenyataan dalam pembelajaran masih banyak pendidik yang belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Permasalahan terkait belum digunakannya model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya berpikir kritis peserta didik ditemukan di salah satu sekolah dasar di

Jatimulyo. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis pada hari Selasa tanggal 05 November 2024, ditemukan pada hasil belajar dan data hasil uji coba observasi indikator berpikir kritis peserta didik kelas V terutama pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1 dan tabel 2. hasil nilai uts serta hasil uji coba observasi indikator berpikir kritis mata pelajaran IPAS kelas V di SD tersebut.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Observasi Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo

Kelas	Indikator Berpikir Kritis	Persentase Ketuntasan	Rata-rata Persentase	Jumlah Peserta Didik
VA	<i>Focus</i>	72%	71,33%	25 Siswa
	<i>Reason</i>	72%		
	<i>Inference</i>	68%		
	<i>Situation</i>	68%		
	<i>Clarity</i>	76%		
	<i>Overview</i>	72%		
VB	<i>Focus</i>	44%	48%	25 Siswa
	<i>Reason</i>	48%		
	<i>Inference</i>	52%		
	<i>Situation</i>	44%		
	<i>Clarity</i>	48%		
	<i>Overview</i>	52%		
VC	<i>Focus</i>	52%	57,33%	25 Siswa
	<i>Reason</i>	60%		
	<i>Inference</i>	68%		
	<i>Situation</i>	56%		
	<i>Clarity</i>	56%		
	<i>Overview</i>	52%		

Tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang pertama adalah peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang sehingga tidak dapat meningkatkan potensi berpikirnya.

Upaya yang dapat dilakukan, seperti model pembelajaran dan merancang bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik serta media pembelajaran yang memungkinkan untuk peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu pendidik mampu menciptakan

pembelajaran yang efektif serta menyenangkan dan bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih baik pada proses belajar dan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Nilai UTS Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		KKTP (≥ 70)		KKTP (< 70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V A	25	18	68,00%	8	32,00%
V B	25	1	4,00%	24	96,00%
V C	25	15	60,0%	10	40,0%
Jumlah	77	-	-	-	-

Sumber: Data Ujian Tengah Semester Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis pada hari Selasa tanggal 5 November 2024 selain mendapatkan data hasil belajar, penulis juga memperoleh informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas V salah satu SD di Jatimulyo. Perbedaan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial peserta didik kelas V terjadi karena perbedaan proses pembelajaran, pendidik kelas VB masih menggunakan metode konvesional yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik sehingga tidak ada interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik kelas VA dan VC juga masih menggunakan metode konvensional tetapi terkadang pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan pembelajaran di luar kelas agar peserta didik dapat melihat contoh nyata dari materi yang diajarkan. Ketika pembelajaran di kelas, pendidik mengajak peserta didik untuk aktif dikelas misalkan saja setelah pendidik menyampaikan materi pendidik bertanya tentang materi yang telah dijelaskan kepada peserta didik secara acak menurut pendidik hal ini dilakukan agar peserta didik mengingat sedikit demi sedikit materi yang telah dijelaskan.

Selama proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas VB peserta didik sulit untuk mengingat konsep dari materi yang dipelajari. Hal ini yang menyebabkan peserta didik mudah lupa pada materi yang diajarkan. Saat pembelajaran dikelas peserta didik kurang fokus dalam belajar, terkadang

peserta didik memainkan benda disekitarnya ada pula yang berbicara antar peserta didik, ada pula yang asyik menggambar dibukunya.

Peserta didik menganggap pembelajaran ini sulit untuk dimengerti, membosankan, dan membuat lelah. Tiap kelas di kelas V terdapat 1 ataupun 2 peserta didik yang mengalami ketertinggalan dalam pembelajaran sehingga perlu perhatian lebih dari pendidik karena jarang masuk sekolah dan ada pula yang tidak cepat menulisnya dibandingkan peserta didik yang lain. Selain itu dalam mengerjakan soal yang diberikan peserta didik masih kurang fokus, serta peserta didik juga belum terbiasa dengan soal berbentuk cerita. Sejalan dengan pendapat Suhelayati dkk., (2023) yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran sering kali ditemukan peserta didik yang belum siap menerima materi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa tidak fokus, tertekan dan jenuh, serta peserta didik juga merasa kurang tertarik dan antusias selama pembelajaran berlangsung sehingga kurang tercapainya tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai KKTP.

Pembelajaran di sekolah tersebut dapat diidentifikasi bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah karena pendidik masih memegang kendali penuh dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dalam bentuk ceramah. Peserta didik hanya mendengarkan lalu mencatat materi pembelajaran sesuai arahan pendidik. Pembelajaran ini dinilai masih kurang efektif dan monoton, karena peserta didik tidak aktif dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Saputri (dalam Dewi dkk., 2023) berpendapat bahwa model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui penggunaan model *problem based learning*

peserta didik lebih mudah dalam mengolah informasi yang didapatkan sehingga kemampuan berpikir kritisnya juga meningkat.

Model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah. Menurut Paratiwi dan Ramadhan, (2023) mendefinisikan model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. Model *problem based learning* ini memungkinkan peserta didik menyelesaikan masalah dengan cepat dan akurat dari berbagai sudut, tidak hanya satu sudut tertentu. Artinya, peserta didik harus mampu berpikir kritis dalam menanggapi berbagai fenomena berdasarkan konsep pengetahuan. Proses belajar yang dilakukan peserta didik pada model *problem based learning* memberikan pengalaman belajar baru yang tidak mudah dilupakan melalui tahapan ilmiah yang dilakukan. Rahmawati (2024) menyatakan bahwa implementasi model *problem based learning* akan optimal apabila didukung dengan penggunaan media belajar. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan dengan lancar. Putri dkk., (2022) mengungkapkan media pembelajaran merupakan alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. Salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media video interaktif. Menurut Aurora dkk., (2024) media video interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang berisifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Penggunaan media interaktif dapat memperjelas penyajian materi yang akan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami dengan

peserta didik, selain itu penggunaan media ini berguna untuk peserta didik agar memahami materi yang akan disampaikan karena media pembelajaran itu bervariasi dan dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Penggunaan model pembelajaran dengan berbantuan media interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang akan berpengaruh terhadap berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menyimpulkan bahwa saat ini perlu adanya penggunaan model *problem based learning* berbantuan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Interaktif dalam Pembelajaran IPAS untuk Menigkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah yang dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang terlibat aktif selama berlangsungnya proses pembelajaran.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum digunakan secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis memfokuskan penelitian ini merupakan sebagai berikut.

1. Model *problem based learning* berbantuan video interaktif (X).
2. Berpikir kritis IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu, “Apakah terdapat pengaruh *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan khususnya pendidik sekolah dasar yang berkaitan dengan model *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap berpikir kritis peserta didik sebagai salah satu usaha pendidik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, serta mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan melalui model *problem based learning* sehingga peserta didik dapat meningkatkan berpikir kritis.

b. Pendidik

Model *problem based learning* dapat dijadikan salah satu pilihan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi

serta membantu pendidik dalam mempermudah menyampaikan materi pelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk dijadikan pertimbangan dalam upaya membenahi pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

d. Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah pengetahuan tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap hasil pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua keahlian, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, diperbaiki dan berkembang karena belajar, dengan begitu belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap manusia. Menurut Syah dkk., (2024) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Jamaludin dkk., (2023) yang menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

Pada dasarnya, prinsip belajar lebih dititik beratkan pada aktivitas yang dilakukan peserta didik yang menjadi proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Salsabila dkk., (2024) yang mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis sehingga menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan tingkah laku setiap orang. Astaman, (2020) berpendapat bahwa belajar pada hakikatnya merupakan sebuah proses bertambahnya pengetahuan seseorang dalam

berbagai aspek kehidupannya. Melalui proses belajar, hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui menjadi tahu. Belajar memegang peranan penting di dalam proses perkembangan mencakup kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan hidup, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sesuatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar dan sengaja melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan kesan yang positif sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku berbeda antara sesudah dan sebelum belajar yang mengarah pada perubahan yang positif menyangkut aspek kepribadian yang baik.

2. Tujuan Belajar

Belajar pada diri manusia merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan serta sasaran. Menurut Astaman, (2020) tujuan belajar merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar. Komponen-komponen dalam tujuan belajar disini merupakan seperangka hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Menurut Herawat, (2020) tujuan belajar didasarkan pada tujuan *instructional effects* (berbentuk pengetahuan dan keterampilan) dan *nurturant effect* (berbentuk pengembangan lingkungan belajar seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, dan menerima pendapat orang lain) terdapat tiga tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanam konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

Pendapat lain yang di sampaikan oleh Mardicko, (2022) berpendapat bahwa tujuan belajar terdiri dari tiga komponen yaitu.

- a. Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku peserta didik setelah belajar.
- b. Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana peserta didik dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
- c. Ukuran-ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku peserta didik

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanam konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap. Adanya belajar maka individu memperoleh dan menguasai pengetahuan serta sikap dan keterampilan yang baik agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapainya, serta menumbuhkan suatu kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan, dan memotivasi peserta didik.

3. **Ciri-ciri Belajar**

Belajar tidak hanya diartikan sebagai terjadinya perubahan dalam diri seseorang yang diakibatkan dari pertumbuhan, kematangan, dan insting. Menurut Setiawati, (2018) terdapat empat ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.

- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Sependapat dengan Siregar dan Nara (dalam Mardicko, 2022), mengungkapkan beberapa ciri-ciri belajar yaitu.

- a. Belajar adalah proses untuk berubah, dan hasil belajar adalah bentuk perubahannya. Jika belum ada perubahan maka belum dikatakan belajar.
- b. Perubahan perilaku relatif permanen. Bukan tiba-tiba muncul seperti sulap, namun jika perubahan ini tidak diulang-ulang maka akan lupa bahkan hilang.
- c. Perubahan perilaku tidak selalu terjadi secara langsung setelah proses belajar selesai. Ada jeda waktu yang dibutuhkan hingga perilaku ini bisa muncul sehingga dibutuhkan pengulangan proses belajar.
- d. Perubahan berasal dari latihan dan pengalaman. Perubahan ini bukan berasal dari kematangan dan insting.
- e. Pengalaman atau latihan yang sudah diperoleh harus diperkuat. Hasil dari belajar itu bisa hilang, lupa, tidak dikuasai maka harus dilatih secara berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu adanya kemampuan baru atau perubahan, perubahan perilaku tidak selalu terjadi secara langsung setelah proses belajar selesai ada jeda waktu yang, perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha, serta perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.

4. Teori Belajar

Teori belajar melihat dari kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami cara seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku baru melalui pengalaman belajar. Menurut Fithriyah, (2024) terdapat beberapa teori belajar yaitu:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar ini mengamati betapa pentingnya pengaruh dari rangsangan luar dan respons yang dipicu oleh individu. Teori behaviorisme fokus pada pembelajaran yang dapat diamati dan diukur, serta keterkaitan antara stimulus eksternal dan perilaku yang termanifestasi. Teori ini menekankan pada peran stimulus dan respons dalam proses belajar.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini berfokus pada bagaimana peserta didik memproses informasi dan membangun pengetahuan. Teori ini menekankan pentingnya pengolahan informasi, pemahaman, dan proses pembentukan pengetahuan dalam proses belajar. Teori kognitivisme menganggap individu sebagai pemroses informasi yang aktif terlibat dalam mengorganisir, memproses, dan menafsirkan informasi.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Teori ini mengamati peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman melalui konstruksi makna berdasarkan pengalaman, pemikiran, dan refleksi. Teori konstruktivisme berfokus pada cara peserta didik membangun pengetahuan dan memahami dunia berdasarkan konteks dan pengalaman pribadi mereka.

d. Teori Belajar Humanisme

Teori ini menekankan aspek-aspek psikologis, emosional, dan sosial dalam konteks pembelajaran. Teori humanisme fokus pada pengembangan diri, pemenuhan kebutuhan pribadi, dan pertumbuhan

individu sebagai tujuan utama dalam proses belajar. Teori ini menekankan pada pentingnya afeksi dan motivasi dalam proses belajar.

e. Teori Belajar Sosiokulturalisme

Pendekatan ini menyoroti peran penting konteks sosial dan budaya dalam pembelajaran. Teori sosiokulturalisme berfokus pada bagaimana individu belajar melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan bagaimana konteks budaya memengaruhi proses pembelajaran menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.

Pendapat lain menurut Putri dkk., (2024) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

a. Teori Pembelajaran Behavioristik

Teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behavioristik menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat. Teori ini berfokus pada pembelajaran yang terlihat dan dapat diukur, seperti pembelajaran melalui penguatan.

b. Teori Pembelajaran Kognitif

Salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Teori ini berfokus pada peran proses mental dalam pembelajaran, seperti pemrosesan informasi, memori, pemecahan masalah, dan pemahaman.

c. Teori Pembelajaran Konstruktivis

Teori konstruktivistik dalam pembelajaran mengajarkan bahwa pembelajaran lebih efektif dan bermakna ketika peserta didik mampu berinteraksi dengan masalah atau konsep. Teori ini memberikan keluasan berfikir kepada pendidik dan peserta didik dituntun bagaimana mempraktikkan teori yang sudah diketahuinya dalam kehidupan sehari-hari. Teori ini menganggap bahwa individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Pembelajaran konstruktivis menekankan pentingnya membangun pemahaman melalui eksplorasi dan refleksi.

d. Teori Pembelajaran Humanistik

Teori humanistik merupakan sebuah teori yang mengacu pada hak manusia untuk mengenal dirinya sendiri sebagai bagian dari proses belajar. Menurut teori humanistik belajar adalah salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dengan adanya proses belajar inilah manusia bertahan hidup. Teori ini menekankan potensi individu untuk mengarahkan pembelajaran mereka sendiri.

Berdasarkan teori-teori belajar yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan penelitian ini yaitu teori pembelajaran konstruktivisme. Hal ini karena teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran lebih efektif dan bermakna ketika peserta didik mampu berinteraksi dengan masalah atau konsep serta teori konstruktivisme berfokus pada cara peserta didik membangun pengetahuan dan memahami materi berdasarkan konteks dan pengalaman pribadi mereka di kehidupan sehari-hari.

B. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses penting dalam kehidupan manusia yang melibatkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman sehari hari. Pembelajaran tidak harus di sekolah tetapi juga dalam berbagai situasi. Pembelajaran dalam kehidupan adalah proses yang kompleks dan multidimensional. Melalui pendidikan formal dan pengalaman sehari hari, individu dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Menurut Pane dan Dasopang, (2017) menyatakan bahwa 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 dapat dikatakan pembelajaran sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Trimansyah, (2021) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan peserta didik untuk memahami segala ketentuan dalam tujuan pendidikan, dan dalam pelaksanaanya tidak hanya menitikberatkan pada pelaksanaan kegiatan antara pendidik dan peserta didik saja, akan tetapi pendidik dan peserta didik bersama-sama melakukan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber untuk membangun keterampilan dan pengetahuan dalam mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran sebagai proses untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik yang diajarkan oleh pendidik. Hal tersebut dijelaskan dengan Pane dan Dasopang, (2017) menyatakan bahwa proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar

secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Proses pembelajaran pendidik menfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik sebagai proses memberikan bimbingan, menfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik, serta membantu mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk memahami segala ketentuan dalam tujuan pendidikan.

2. Prinsip Pembelajaran

Prinsip dalam pembelajaran merupakan pedoman dasar yang membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Prinsip pembelajaran juga menekankan untuk proses pengembangan pembelajaran yang lebih optimal agar hasil memuaskan. Menurut Jamaludin dkk., (2023) ada beberapa prinsip dalam pembelajaran yaitu.

a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar tanpa ladanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada peserta didik apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya, dilain sisi perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar.

b. Keaktifan

Belajar tidak bisa dipaksakan orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri. Jiwa memiliki energi sendiri dan dapat menjadi aktif karena didorong oleh kebutuhan-kebutuhan. Jadi, dalam pembelajaran yang mengolah dan mencerna

adalah peserta didik sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing, pendidik hanya merangsang keaktifan peserta didik dengan menyajikan bahan pelajaran.

c. Keterlibatan Langsung

Prinsip keterlibatan langsung merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Pendidik harus terlibat langsung dalam pembelajaran, begitu juga peserta didik. Prinsip keterlibatan langsung ini mencakup keterlibatan langsung secara fisik maupun non fisik. Prinsip ini diarahkan agar peserta didik merasa dirinya penting dan berharga dalam kelas sehingga dia bisa menikmati proses pembelajaran.

d. Pengulangan

Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat apabila sering diasah dan akan berkurang bahkan hilang sama sekali jika jarang atau tidak pernah digunakan. Sebab itu perlu banyak latihan, pengulangan, dan pembiasaan.

e. Tantangan

Materi pembelajaran juga harus menantang sehingga peserta didik bersemangat untuk mengatasinya.

f. Balikan dan Penguatan

Prinsip pembelajaran yang berkaitan dengan balikan dan penguatan, ditekankan oleh teori operant conditioning, yaitu law of effect. Bahwa peserta didik akan belajar bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik akan merupakan respon yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi hasil usaha belajar selanjutnya. Namun penguatan negatif pun dapat berpengaruh pada hasil belajar selanjutnya.

g. Perbedaan Individu

Peserta didik merupakan individual yang unik, artinya orang satu dengan yang lain berbeda. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat lainnya. Agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh pendidik, maka pendidik

harus benar-benar dapat memahami ciri-ciri para peserta didik tersebut. Begitu pula pendidik harus mampu mengatur kegiatan pembelajaran, mulai dari perencanaan, proses pelaksanaan sampai pada tahap terakhir yaitu penilaian atau evaluasi, sehingga peserta didik secara total dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik tanpa perbedaan yang berarti walaupun dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda-beda.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Mardicko, (2022) juga mengemukakan prinsip yang bisa dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yaitu:

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*)

Pembelajaran hendaknya mendorong minat peserta didik dengan cara mengemukakan cara yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.

- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learning of the objectives*)

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan harus ada tujuan yang hendak dicapai. Pendidik hendak memberitahukan kemampuan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah selasai mengikuti pelajaran.

- c. Mengingatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior leaning*)

Pendidik hendaknya mengingatkan kembali konsep/materi yang telah dipelajari peserta didik. Tujuannya untuk merangsang ingatan peserta didik dan merupakan syarat untuk mempelajari materi yang baru

- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*) Ketika pelaksanaan pembelajaran pendidik hendaknya menyampaikan materi pelajaran yang telah direncanakan sebelumnya di dalam rancangan pembelajaran.

- e. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*) Pendidik memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik bisa dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang nantinya membimbing proses/alur

berpikir peserta didik. Ini bertujuan supaya peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik.

- f. Memperoleh kinerja/ penampilan peserta didik (*eliciting performance*)
Pendidik meminta peserta didik untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau untuk melihat penguasaan materi oleh peserta didik.
- g. Memberikan balikan (*providing feedback*)
Memberikan balikan bertujuan untuk memberitahu peserta didik seberapa jauh ketepatan *performance* peserta didik.
- h. Menilai hasil belajar (*assessing performance*)
Pendidik memberikan tes/tugas untuk melihat hasil belajar dan seberapa jauh peserta didik menguasai materi/tujuan pembelajaran.
- i. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhacing retention and transfer*)
Pendidik bisa melakukan dengan merangsang kemampuan peserta didik untuk mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review, dan/atau mempraktekkan apa yang sudah dipelajari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar yaitu menarik perhatian peserta didik, keaktifan peserta didik, menyapaikan tujuan pembelajaran, keterlibatan langsung dalam pembelajaran, mengingatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari, menyampaikan materi pembelajaran, memberikan bimbingan belajar, memberikan balikan, menilai hasil belajar, dan memperkuat retensi dan transfer belajar.

C. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi dan merumuskan argument secara objektif dan rasional. Menurut pendapat Rahmadin dkk., (2024) berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang

dalam memecahkan permasalahan dan menganalisis setiap informasi yang diterima sehingga mendapatkan kesimpulan secara sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dkk., (2023) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah proses intelektual melalui kegiatan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan mengevaluasi informasi yang didapatkan dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran dan komunikasi sebagai dasar meyakini dan melakukan sebuah tindakan.

Kemampuan berpikir sangat penting bagi manusia terutama kemampuan berpikir kritis. Lismaya (2019) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kritis diartikan sebagai suatu proses intelektual dalam membuat konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan mengevaluasi informasi yang didapatkan dari kegiatan observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan tindakan.

Menurut Masrinah dkk., (2019) kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan tingkat tinggi dalam pemecahan masalah guna melatih berpikir manusia. Proses berpikir kritis bertujuan untuk memahami hubungan antara ide dan fakta, serta untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang objektif dan logis seorang yang berpikir kritis ditandai dengan mengajukan pertanyaan dan masalah penting, merumuskannya dengan jelas, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, menggunakan ide-ide abstrak, berpikiran terbuka, dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah melalui kegiatan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan menganalisis informasi yang didapatkan dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran dan komunikasi sehingga mendapatkan kesimpulan secara sistematis

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis yaitu cara untuk mengukur kemampuan seseorang dalam berpikir secara kritis. Menurut Inch (dalam Masrinah dkk., 2019) mengemukakan bahwa mengembangkan indikator kemampuan berpikir kritis dengan indikator berikut. 1) *Question at issue* (pertanyaan mengenai isu) 2) *Purpose* (tujuan) menggambarkan tujuan yang ingin dicapai 3) Pertanyaan terhadap masalah (*question at issue*) 4) Asumsi (*assumptions*) 5) Sudut pandang (*point of view*) 6) Informasi (*information*) 7) Konsep (*concepts*) 8) Interpretasi dan menarik kesimpulan (*interpretation and inference*) 9) Implikasi dan akibat-akibat (*implication and consequences*).

Kemudian menurut Ennis mengemukakan bahwa orang yang berpikir kritis idealnya memiliki beberapa kriteria atau elemen dasar yang disingkat dengan *frisco* (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity dan Overview*). *Frisco* meliputi (1) *Focus* yaitu mengetahui poin utama sesuatu yang sedang dilakukan atau dihadapi, biasanya berupa simpulan, (2) *Reason* yaitu memberikan alasan-alasan yang mendukung kesimpulan yang diambil,(3) *Inference* merupakan proses penarikan kesimpulan yang masuk akal, yaitu langkah-langkah dari alasan menuju kesimpulan, (4) *Situation* yaitu menangkap faktor-faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam menilai atau memutuskan, (5) *Clarity* yaitu menjelaskan istilah- istilah yang digunakan dalam berpendapat, dan (6) *Overview* merupakan mengecek semua tindakan yang telah dilakukan apakah masuk akal. Berikut merupakan indikator berpikir kritis yang dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Indikator Berpikir Kritis

No	Aspek berpikir kritis	Indikator
1.	<i>Focus</i>	Peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan dalam soal yang diberikan
2.	<i>Reason</i>	Peserta didik mampu menelaah alasan sesuai fakta untuk setiap langkah dalam pengambilan keputusan pada permasalahan

3.	<i>Inference</i>	Peserta didik mampu menyusun kesimpulan dengan tepat
4.	<i>Situation</i>	Peserta didik mampu menggunakan informasi-informasi yang sesuai dengan permasalahan
5.	<i>Clarity</i>	Peserta didik dapat memperjelas arti yang ada pada soal
6.	<i>Overview</i>	Mengoreksi kembali hasil penyelesaian masalah secara menyeluruh mulai dari awal sampai akhir

Sumber : Ennis 1993

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diuraikan indikator berpikir kritis, penulis memutuskan untuk menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis 1993 yaitu meliputi *focus, reason, inference, situation, clarity, dan overview* karena mudah dimengerti untuk dijadikan acuan atau tolak ukur yang baik bagi penulis dalam mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.

D. Model Pembelajaran Problem Based Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Menurut pendapat Wardani, (2023) bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman ketika merencanakan pembelajaran di kelas serta menentukan alat peraga yang mendukung kegiatan pembelajaran tersebut seperti buku, film, kurikulum, komputer dan lainnya. Fungsi dari model pembelajaran ini guna sebagai acuan pendidik dalam mengajar ataupun merencanakan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mirdad, (2020) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Khoerunnisa dan Aqwal, (2020) yang berpendapat bahwa model

pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik.

Menurut Fauzia, (2018) salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran merupakan dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik perlu memilih dan menerapkan model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya guna mencapai hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pedoman serta acuan dalam merencanakan proses pembelajaran dikelas mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik serta pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus mampu menunjang keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar dapat meningkatkan minat, hasil belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Menurut Magdalena dkk., (2020) terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung yaitu.

a. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran dimana pendidik mempresentasikan situasi dunia nyata didalam kelas dan mengajak peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan. Sedangkan, peserta didik memperoleh pengetahuan proses demi proses untuk mengonstruksi diri sebagai bekal untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran kontekstual sebagai model pembelajaran dapat digunakan untuk mengefektifkan implementasi kurikulum yang menekankan hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik di dunia nyata.

b. Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)

Model pembelajaran NHT memberikan kontribusi dalam peningkatan keterampilan sosial peserta didik, hal ini terjadi ketika ia berinteraksi dengan pendidik dan teman sebaya selama proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT ini akan membuat peserta didik tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik dapat sharing dengan temannya untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik, karena pendidik disini sebagai fasilitator untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, serta membuat peserta didik mampu bertanggung jawab dengan lebih baik yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Model Pembelajaran Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diterapkan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok kemudian anggota dari kelompok tersebut diberikan materi yang berbeda dengan anggota lainnya, sehingga diharapkan setiap anggota kelompok dapat membantu anggota lainnya untuk memahami dan menguasai materi yang digunakan. Hal tersebut akan membuat anggota kelompok berlatih bertanggung jawab untuk menguasai materi yang diberikan kepadanya sehingga dapat menjelaskan ke anggota kelompok lainnya.

Tipe jigsaw juga mampu membuat peserta didik mahir dalam suatu materi yang mereka pelajari.

d. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Model *problem based learning* memiliki karakteristik seperti masalah digunakan sebagai awal pembelajaran, masalah yang digunakan merupakan masalah dengan dunia nyata, pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif dengan bekerja dalam kelompok, dan sangat mengutamakan belajar mandiri.

Hal ini sejalan dengan pendapat Tiyas dan Wardhani, (2024) yang mengemukakan bahwa terdapat model pembelajaran yang dapat diterapkan saat pembelajaran berlangsung yaitu.

a. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan suatu model yang menempatkan peserta didik dalam situasi yang mengandung masalah, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Melalui model ini, peserta didik dapat memiliki wawasan baru yang berkaitan dengan yang masalah dihadapi. Menurut Sudia, (2017) pembelajaran berbasis masalah dalam pelaksanaannya, peserta didik dilibatkan secara aktif untuk mengasah keterampilan berpikir, termasuk penalaran, komunikasi, dan koneksi, selama proses pemecahan masalah. Salah satu karakteristik utama dari model pembelajaran ini adalah penggunaan masalah nyata yang tidak terstruktur sebagai titik awal proses pembelajaran.

b. Model *Project Based Learning* (PJBL)

Model PJBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian tugas proyek atau kegiatan nyata kepada peserta didik untuk dikerjakan. Pelaksanaan model pembelajaran ini peserta didik terlibat dalam proyek yang menuntut mereka untuk memecahkan masalah, bekerja sama, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang relevan. Model PJBL bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar, mendukung pembelajaran yang bersifat kolaboratif, serta memperkuat keterampilan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif pemahaman materi akademik dicapai melalui kerja sama peserta didik dalam kelompok- kelompok kecil, di mana dukungan satu sama lain turut menjadi bagian penting dalam proses belajar. Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung dalam memahami materi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung.

d. Model Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran Kolaboratif adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok kecil di mana peserta didik berbagi pengetahuan dan keahlian peserta didik. Pendekatan ini menekankan kerjasama antar peserta didik, saling mendukung, dan saling belajar satu sama lain. Pelaksanaan pembelajaran kolaboratif setiap anggota kelompok memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam diskusi untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis memilih model *problem based learning* yang akan digunakan saat penelitian berlangsung.

Penggunaan model *problem based learning* karena model ini merupakan

model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari kemudian digunakan sebagai penghubung dalam materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini juga diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif untuk mengasah keterampilan berpikir kritis terhadap pemecahan masalah.

3. Model *Problem Based Learning*

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk peserta didik saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang pelaksanaannya melibatkan peserta didik secara aktif untuk berusaha memecahkan masalah. Model *problem based learning* melatih kemampuan berpikir kritis serta keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah. Menurut Wardani, (2023) model *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan konstekstual.

Hal ini sejalan dengan pendapat Paratiwi dan Ramadhan, (2023) yang mengatakan bahwa model *problem based learning* merupakan proses pembelajaran yang akan menghadapkan peserta didik terhadap permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membiasakan peserta didik untuk meneliti, menguraikan, dan mencari solusi bersama melalui diskusi kelompok. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Rahmadin dkk., (2024) bahwa model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. Model ini menggunakan masalah sebagai fokus pembelajaran, dan peserta didik diminta untuk

menyelesaikan masalah yang diberikan melalui kerja sama dalam kelompok.

Handayani dan Koeswanti, (2021) berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar yang menggunakan model *problem based learning* dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang diajukan dalam model ini berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian peserta didik, jadi peserta didik dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak hanya tergantung dari pendidik. Masalah dalam *problem based learning* menggunakan masalah nyata yang dialami peserta didik sehari-hari dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kreatif peserta didik serta untuk membangun pengetahuan baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang pelaksanaannya melibatkan peserta didik secara aktif untuk berusaha memecahkan masalah terhadap permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan demikian peserta didik akan belajar cara berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan membangun pengetahuan baru.

4. Langkah-langkah Model Problem Based Learning

Setiap model pembelajaran tentu memiliki tahapan atau langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Menurut pendapat Haryanti, (2017) bahwa langkah-langkah model *problem based learning* yaitu.

- a. Orientasi peserta didik kepada masalah dimana pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlibat pada pemecahan masalah yang dipilihnya

- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar dimana pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok dimana pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dimana pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dimana pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Rosmaya, (2024) yang mengemukakan bahwa model *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berpusat kepada peserta didik sementara pendidik berperan sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran. Langkah-langkah model *problem based learning* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4.Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Tahap	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
Kegiatan awal		
Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan segala hal yang akan dibutuhkan, memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya dengan berbantuan video interaktif	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Tahap	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah
Kegiatan inti		
Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang esuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan ateri dan melakukan eksperimen.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Peserta didik merencanakan karya, baik berupa produk, berupa laporan, maupun hasil rekaman, kemudian mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara secara individual maupun kelompok.
Kegiatan penutup		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.	Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan

Sumber : Rosmaya, (2024)

Berdasarkan uraian di atas mengenai langkah pembelajaran model *problem based learning*, pada penelitian ini penulis memilih penggunaan langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Rosmaya, (2024) dengan langkah pembelajaran yaitu orientasi pembelajaran pada masalah, mengorganisasi pembelajaran untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Penggunaan setiap model pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut, berlaku pula pada model *problem based learning* yang memiliki kelebihan dan kekurangan Zainal, (2022) menyatakan bahwa kelebihan *problem based learning* yaitu penggunaan model *problem based learning* berkaitan dengan kehidupan nyata, pemecahan masalah dilakukan selama proses pembelajaran dan pembelajaran yang menantang kemampuan peserta didik, dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, serta dapat membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu model ini juga memiliki kekurangan yaitu apabila peserta didik mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah peserta didik enggan untuk mencoba lagi, membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan proses pembelajaran, dan peserta didik yang biasa menerima informasi dari pendidik akan mengalami kesulitan jika belajar sendiri.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Wardani, (2023) mengemukakan bahwa kelebihan model *problem based learning* yaitu.

- a. Peserta didik dilatih untuk selalu menggunakan cara berfikir kritis terhadap masalah dan bisa terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan.
- b. Memicu adanya aktivitas yang meningkat dari peserta didik selama pembelajaran di dalam kelas, dengan pembelajaran sekaligus mempraktekkan.
- c. Adanya model pembelajaran ini menjadikan peserta didik agar terbiasa untuk melakukan pembelajaran dan juga pembelajaran yang menggunakan sumber yang tepat dengan pembelajaran.
- d. Kegiatan pembelajaran berlangsung cenderung lebih kondusif dan efektif, hal ini terjadi dikarenakan peserta didik diwajibkan untuk aktif.

Selain kelebihan model pembelajaran ini pula memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut.

- a. Meski merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat diandalkan, tetapi tidak semua materi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik menggunakan model pembelajaran ini.
- b. Membutuhkan waktu yang cenderung lebih lama dan tidak singkat untuk menyelesaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model ini.
- c. Bagi sebagian peserta didik yang tidak atau bahkan belum terbiasa melakukan sebuah analisis terhadap suatu permasalahan akan terasa berat, karena tidak semua peserta didik memiliki keinginan yang sama untuk mengerjakan dan menyelesaikan masalahnya.
- d. Pendidik akan menemui kesulitan dalam pengkondisian ketika pemberian tugas, hal ini akan terjadi jika jumlah peserta didik yang ada di dalam kelas tersebut terlalu banyak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *problem based learning* yaitu pembelajaran berkaitan dengan kehidupan nyata, melatih peserta didik untuk berpikir kritis, dan meningkatkan aktivitas peserta didik. Kekurangan dari model *problem based learning* yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama dalam persiapan dan menyelesaikan materi pembelajaran, peserta didik yang biasa menerima informasi dari pendidik akan mengalami kesulitan.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Menurut Ramadani dkk., (2023) media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara pendidik bertindak sebagai

pemberi informasi dan dalam hal ini pendidik harus menggunakan berbagai media yang tepat guna.

Pendapat lain dinyatakan oleh Wulandari dkk., (2023) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam belajar. Menurut Nurfadhillah, S. (2021) media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik yang berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis.

2. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis. Asyhar (dalam Suci dkk., 2020) menyatakan media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut. Media visual yaitu jenis media yang menggunakan indra penglihatan misalnya media cetak seperti jurnal, buku, gambar, peta dan lain-lain;

- a. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya menggunakan indra pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio;
- b. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.

Pendapat lain diungkapkan Satrianawati (2018) yang menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi empat yaitu sebagai berikut.

- a. Media visual, adalah media yang bisa dilihat atau menggunakan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media audio, adalah media yang bisa didengar atau menggunakan indra pendengaran. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD, dan sebagainya. Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu Video Compact Disc.
- c. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis memilih media pembelajaran audio visual dalam bentuk video interaktif karena mempertimbangkan kebutuhan media pembelajaran yang memungkinkan untuk diterapkan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 03 Jatimulyo.

F. Media Pembelajaran Video Interaktif

1. Pengertian Video Interaktif

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media interaktif. Menurut pendapat Aurora dkk., (2024) mengemukakan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang berisifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Trimansyah, (2021) yang berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah proses penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai media seperti video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video, tapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Anggraeni dkk., (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan attensi peserta didik sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, peserta didik juga bisa mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan.

Penggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) membuat pembelajaran yang efektif. Tiyas dan Wardhani, (2024) berpendapat bahwa video interaktif berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan CD interaktif peserta didik dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan media sebuah proses penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai media seperti unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang berisifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan peserta didik berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

2. Kelebihan dan Kekurangan Video Interaktif

Media pembelajaran video interaktif dapat membantu pendidik dan peserta didik saat pembelajaran, tetapi penggunaan video interaktif juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Putri dkk., (2022) video interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat menarik peserta didik saat pembelajaran, dapat mengembangkan imajinasi dan pemikiran peserta didik, materi pembelajaran yang sedang dipelajari bisa dilihat secara nyata, dapat membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik mudah mengingat materi yang diajarkan, dan video yang diberikan dapat diulang-ulang serta dipakai dalam jangka waktu panjang.

Kekurangan dari video interaktif yaitu waktu yang digunakan membuat video bisa relatif lama karena harus mengulang-ulang, memerlukan kreatifitas yang tinggi, biaya pembuatan relatif mahal, dan memerlukan alat elektronik seperti hp, dan laptop.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trimuliani dan Azizah, (2024) yang menyatakan bahwa media video interaktif memiliki kelebihan yaitu proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif, mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapai tujuan pembelajaran, menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini yang sulit untuk ditengkak jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Media video interaktif juga dalam penggunaannya memiliki kekurangan yaitu memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai, serta perlu memiliki keahlian teknis untuk mengoperasikan dan memanfaatkan media interaktif secara efektif, Selain itu, beberapa sekolah mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat multimedia atau koneksi internet yang stabil.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video interaktif yaitu menarik peserta didik saat

pembelajaran, dapat mengembangkan imajinasi, menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini yang sulit untuk ditengkan jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Media video interaktif juga dalam penggunaannya memiliki kekurangan yaitu waktu yang digunakan membuat video bisa naya relatif lama karena harus mengulang-ulang, memerlukan kreatifitas yang tinggi, biaya pembuatan relatif mahal, dan beberapa sekolah mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat multimedia atau koneksi internet yang stabil.

G. Penelitian Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga dapat dijadikan acuan atau perbandingan. Penelitian yang dijadikan pembanding dan acuan adalah.

1. Dimas Daniel Afandi, Ervina Eka Subekti, & Susilo Adi Saputro (2024) berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan bahwa model *problem based learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS Materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IVB SD Negeri Padeanlempem 3 Semarang. Perbedaan dalam penelitian ini penulis menggunakan konsep berpikir kritis. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social.
2. Ine Malinda Sofyan Iskandar, Fitri Nuraeni (2023), berdasarkan penelitian dan analisis data bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan hasil tes yang mengacu pada indikator berpikir kritis setiap soalnya. Perbedaan penelitian ini yaitu tempat penelitian dan jenis penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Jatimulyo dan menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Persamaan penelitian ini menggunakan model *problem based learning* dan media video interaktif untuk melihat berpikir kritis peserta didik.
3. Kafiga Hardiani Utama, & Firosalia Kristin (2020), berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh mengingkatkan kemampuan berpikir kritis dari perolehan rata-rata awal 4999.23 menjadi 7757.85 dengan keseluruhan rata-rata presentase gain sebesar 66,16%. Perbedaan penelitian ini yang signifikan yaitu penulis menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam pembelajaran ipas. Persamaan penelitian yaitu menggunakan model *problem based learning* dan mengukur kemampuan berpikir kritis ipas di sekolah dasar.

4. Melya Mariskhana Tari, I Nyoman Karma, & Khairun Nisa, (2022), berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran ipas kelas IV SD Negeri 1 Baleka tahun 2021/2022. Perbedaan penelitian ini dari kelas yang akan diteliti, penulis menggunakan kelas V. Perbedaan selanjutnya merupakan penulis menggunakan media pembelajaran. Persamaan penelitiann sama-sama menggunakan model pembelajaran model *problem based learning* dan mengukur kemampuan berpikir kritis ipas di sekolah dasar.

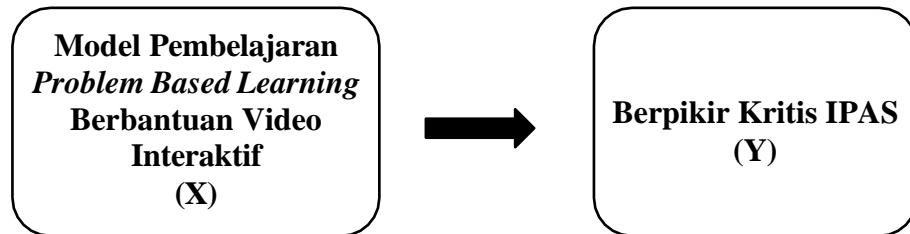
H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan cara peneliti menjelaskan dasar pemikiran dari kajian kepustakaan yang telah dikemukakan oleh peneliti. Berdasarkan pemaparan yang telah ditulis pada bagian kajian pustaka, penulis menduga adanya pengaruh antara variabel bebas yaitu *problem based learning* berbantuan video interaktif dengan variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan bagi peserta didik mengakibatkan kemampuan berpikir kritis mereka menjadi lebih rendah, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan permasalahan dan menganalisis setiap informasi yang diterima sehingga mendapatkan kesimpulan secara sistematis.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasinya ialah dengan penerapan model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Penerapan model ini diharapkan mampu melatih dan meningkatkan potensi otak peserta didik untuk bisa berpikir tingkat tinggi dengan bantuan media video interaktif.

Video interaktif berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang

jelas dan mudah dipahami dan dikemas. Bantuan media video interaktif ini juga diharapkan berguna dalam meningkatkan pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan dan dapat berpikir kreatif, menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan pernyataan di atas, kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1. sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

→ : Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir diatas, dapat disimpulkan bahwa variable x “model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video interaktif” dapat memberikan pengaruh terhadap variable y “berpikir kritis”

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang akan diuji kebenerannya dengan menggunakan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu

H0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pembelajaran ipas SD Negeri 3 Jatimulyo

Ha : Terdapat pengaruh pada penerapan model *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pembelajaran ipas SD Negeri 3 Jatimulyo.

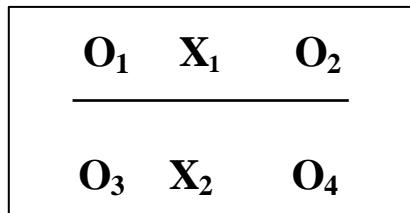
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian merujuk pada berbagai kategori yang digunakan untuk mengklasifikasikan pendekatan dan teknik yang diterapkan dalam proses penelitian. Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Zaenal, (2020) merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif yang dapat dipergunakan dalam mencari pengaruh dari suatu yang diteliti yang berlandaskan sampel tertentu serta berlandaskan pada analisis statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penulis memberikan perlakuan kelompok kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbantuan video interaktif. Sedangkan, kelompok kelas non eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbantuan ppt.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian *Quasi Experiment*. Menurut Rukminingsih dkk., (2020) penelitian *quasi experiment* yaitu penelitian yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol tetapi kelas kontrol tidak berfungsi seutuhnya untuk mengontrol variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat serta perbedaan antara dua variabel dengan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan video interaktif dan untuk kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda. Desain eksperimen yang dalam penelitian ini yaitu *The non-equivalent control grup*. Desain penelitian ini melihat

perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

X_1 = Perlakuan model *problem based learning* berbantuan vidio interaktif

X_2 = Perlakuan model *problem based learning* berbantuan media *powerpoint*

Sumber: Sugiyono (2021)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian penting dilakukan agar langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian dapat dilaksanakan secara runtut dan sesuai dengan tujuan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Tahap persiapan

- Membuat surat izin pendahuluan ke sekolah
- Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 3 Jatimulyo.

Tahap awal menemui kepala sekolah dan tenaga pendidik di sekolah tersebut, dan menemui pendidik yang akan memakai kelas yang diteliti. Hal yang diperoleh dalam tahap ini meliputi, melihat kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.

- c. Memilih kelompok subjek untuk dapat dijadikan penelitian sebagai kelas eksperimen, yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.
- d. Membuat modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan modul ajar yang telah direncanakan.
- f. Menyiapkan kisi-kisi dan instrument penelitian pengumpulan data
- g. Melakukan uji coba instrument dan menganalisi data untuk dapat mengetahui instrument yang valid untuk dapat dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan satu kali *pretest* pada pertemuan pertama sebelum melakukan pembeleajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik pada pertemuan 1 .
- b. Melaksanakan pembelajaran di kelas pada pertemuan 2 dan 3 dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan model *problem based learning* berbantuan video interaktif, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model *problem based learning* berbantuan ppt.
- c. Memberikan satu kali *posttest* pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan terakhir untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berbeda menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video interaktif.

3. Penyusunan laporan penelitian

- a. Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*
- b. Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat

diketahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar

- c. Menyusun laporan hasil penelitian dan menyimpulkan hasil penelitian.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VB dan VC UPT SDN 3 Jatimulyo dengan jumlah 50 peserta didik. Peneliti menggunakan kelas eksperimen di kelas VB yang berjumlah 25 peserta didik, kemudian menggunakan kelas kontrol di kelas VC dengan jumlah 25 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 3 Jatimulyo, Jatimulyo. Kecamatan Jatiagung, Kabupaten Lampung Selatan.

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian pada pembelajaran semester ganjil kelas V UPT SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi menunjukkan pada keseluruhan elemen atau objek yang menjadi fokus penelitian. Amin dkk., (2023) berpendapat bahwa populasi diartikan sebagai keseluruhan suatu objek di dalam penelitian bahwa yang dialami dan juga dicatat segala bentuk yang ada di lapangan. Adapun populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas V UPT SD Negeri 03 Jatimulyo yang terdiri dari 3 kelas tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 77 peserta didik dari kelas Va, Vb, Vc. Data populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 5. Jumlah Data Peserta Didik Kelas V UPT SD Negeri 03 Jatimulyo

Kelas	Jumlah
VA	27
VB	25
VC	25
Jumlah	77

Sumber: Data Peserta Didik Kelas VA, VB, dan VC SD Negeri 3 Jatimulyo

Pertimbangan pemilihan kelas pada penelitian ini yaitu hanya kelas VB dan VC karena melihat hasil data berpikir kritis pada setiap kelas tersebut bahwasanya pada kelas VA memiliki persentase ketercapaian tinggi 71,33%, sedangkan presentase ketercapaian pada kelas VB 48% dan VC 57,33%. Sehingga, dalam penelitian ini hanya dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VB dan VC. Kelas VB sebagai kelas eksperimen karena memiliki rata-rata persentase ketercapaian paling rendah dibandingkan kelas VC sebagai kelas kontrol.

2. Sampel Penelitian

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian. Menurut Amin dkk., (2023) mengatakan bahwa sampel merupakan bagian kecil dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas Vb dan Vc yang berjumlah 50 peserta didik. Kelas Vb yang berjumlah 25 peserta didik kemudian kelas Vc berjumlah 25 peserta didik. Pertimbangan dipilihnya kedua kelas tersebut dikarenakan pada data presentase nilai observasi berpikir kritis dan nilai STS kelas Vb dan Vc memiliki presentasi tinggi dalam kriteria peserta didik yang belum tuntas. Kelas Vb dijadikan sebagai kelas eksperimen sebab kelas ini memiliki presentase belum tuntas paling tinggi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive*

sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

E. Variabel Penelitian

Variabel menurut Syahza, (2021) merupakan objek yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas disebut juga dengan variabel *independent*. Syahza, (2021) menyatakan bahwa variabel *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel lain. Variabel bebas pada penelitian ini merupakan *problem based learning* berbantuan video interaktif (X). Variabel independent ini akan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat atau yang sering disebut dengan variabel *dependent*. Syahza, (2021) berpendapat bahwa variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat perubahan oleh variabel bebas. Variabel terikat dapat dikatakan sebagai akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y). Kemampuan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model *problem based learning* berbantuan video interaktif.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

a. Model *Problem Based Learning* Berbantuan Vidio Interaktif

Model *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan kontekstual. Hal ini akan membiasakan peserta didik untuk meneliti, menguraikan, dan mencari solusi bersama melalui diskusi kelompok.

Media video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang berisifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah proses penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan berbagai media seperti video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar suara dan melihat video, tapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Model *problem based learning* berbantuan video interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan dan memecahkan permasalahan. Berikut ini sintaks model *problem based learning* berbantuan video interaktif yang peneliti gunakan.

Tabel 6. Sintaks Model *problem Based Learning* Berbantuan Vidio Ineraktif

Tahap	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
Kegiatan awal		
Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Pendidik mejelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan segala hal yang akan dibutuhkan, memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya dengan berbantuan video interaktif	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlihat dalam aktivitas pembelajaran.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah

Tahap	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
Kegiatan inti		
Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan ateri dan melakukan eksperimen.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Peserta didik merencanakan karya, baik berupa produk, berupa laporan, maupun hasil rekaman, kemudian mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok.
Kegiatan penutup		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.	Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan

Sumber: analisi peneliti merujuk pada Rosmaya

b. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis diartikan sebagai suatu proses intelektual dalam membuat konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan mengevaluasi informasi yang didapatkan dari kegiatan observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan tindakan. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan tingkat tinggi dalam pemecahan masalah guna melatih berpikir manusia.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional merupakan definisi yang memberikan informasi tentang atasan variable dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variable dalam penelitian ini.

a. Definisi operasional Variabel Bebas

Model *problem based learning* dengan media video interaktif adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah pada dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan model ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun sintak dari penerapan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah, pada tahap ini peserta didik terlebih dahulu mengamati video yang menampilkan permasalahan nyata untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan memahami konteks masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, pada tahap ini peserta didik diorganisir untuk membentuk kelompok guna merumuskan masalah dan merencanakan langkah penyelidikan atau penyelesaian.
- 3) Melaksanakan investigasi, pada tahap ini peserta didik melakukan diskusi guna mencari dan menganalisis informasi dari berbagai sumber untuk menemukan solusi.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, pada tahap ini peserta didik mengembangkan hasil penyelidikan menjadi laporan atau presentasi.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil dari pemecahan masalah, pada tahap ini peserta didik bersama pendidik melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses serta hasil dari pemecahan masalah yang telah dilakukan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir peserta didik yang didasarkan pada beberapa indikator kemampuan berpikir

kritis, yaitu *focus, reason, inference, situation, clarity, dan overview*.

Adapun pengukuran kemampuan berpikir kritis peserta didik dilakukan dengan menggunakan teknik tes berupa 15 soal essay yang disesuaikan dengan indicator kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta). Hasil kemampuan berpikir kritis yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor akhir yang didapat peserta didik setelah mengerjakan soal atau tes tersebut.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Pemilihan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan metode yang digunakan. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian merupakan teknik tes dan non tes.

1. Teknik Tes

Menurut S. Susanto (2023) tes yaitu sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes.

Pada penelitian ini menggunakan bentuk tes berupa soal subjektif berbentuk soal essay sebanyak 15 soal. Dengan indikator soal mengidentifikasi fungsi sistem pernapasan (*focus C4*), menelaah fungsi (*reason C4*), menyimpulkan (*inference C5*), menggunakan contoh kasus (*situation C5*), memberikan penjelasan arti (*clarity C6*), dan memberikan evaluasi (*overview C6*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memberikan *pretest* awal sebelum melaksanakan pembelajaran dan memberikan *posttest* pada akhir proses pembelajaran. Tes ini diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan data yang mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik berupa pengetahuan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan social dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video interaktif.

2. Teknik Non Tes

1. Dokumentasi

Menurut Hasan (2022), dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Selain itu pengertian dokumentasi merupakan upaya mencatat dan kategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto, dan video. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai asesmen sumatif akhir topic semester ganjil peserta didik tahun 2025/2026. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung maupun aktivitas peserta didik dan pendidik di kelas kontrol dan eksperimen.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data kunjungan langsung pada tempat penelitian. Teknik ini digunakan peneliti untuk mengetahui jumlah populasi, sampel dan dijadikan untuk data penelitian. Observasi adalah mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang diperlukan dalam penelitian. Teknik observasi dalam penelitian ini seperti mengetahui data peserta didik, data hasil belajar, profil sekolah, data pendidik, dan pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 3 Jatimulyo.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji ataupun diteliti. Adapun instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu instrumen tes tertulis. Tes uji coba ini dilakukan guna menilai hasil berpikir kritis IPAS peserta didik.

Bentuk tes yang digunakan yaitu berupa soal essay sebanyak 15 soal. Soal pada tes ini disesuaikan dengan indikator berpikir kritis. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen tes yang dapat dilihat pada tabel 7 dan tabel 8 kategori persentase kemampuan berpikir kritis berikut.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Berpikir Kritis

Capaian pembelajaran	Indicator		Level kognitif	Nomor soal	Jumlah butir soal
Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman dalam menyebutkan sistem pernafasan yang ada di dalam tubuh dengan cara menjaga kesehatan organ pernafasan	<i>Focus</i>	Mengidentifikasi fungsi sistem pernafasan	C4	1,2	2
	<i>Reason</i>	Menelaah fungsi utama sistem pernafasan dalam tubuh manusia	C4	4,13	2
	<i>Inference</i>	Menyimpulkan hubungan antara alat pernapasan dan proses pernapasan.	C5	7,10	2
	<i>Situation</i>	Menggunakan contoh kasus gangguan pernapasan dalam kehidupan sehari-hari.	C5	3,9,12, 14	4
	<i>Clarity</i>	Memperjelas arti dari alveoli, diafragma dengan cara sederhana dan jelas.	C6	6,8,15	3
	<i>Overview</i>	Mengevaluasi pentingnya menjaga kesehatan sistem pernafasan terhadap kesehatan jangka panjang	C5	5,11	2

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

Tabel 8. Kategori Presentase Kemampuan Berpikir Kritis

Interpretasi	Kategori
$81,25 < X \leq 100$	Sangat Tinggi
$71,5 < X \leq 81,25$	Tinggi
$62,5 < X \leq 71,5$	Sedang
$43,75 < X \leq 62,5$	Rendah
$0 < X \leq 43,75$	Sangat Rendah

Sumber: Jayakusuma, L. I. (2023)

2. Instrumen Non Tes

Observasi merupakan salah satu jenis non tes. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan Peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kisi-kisi non tes dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Kisi-kisi Non Tes

Langkah Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Keterangan			
		1	2	3	4
Orientasi Peserta Didik pada Masalah	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik dan mampu menyebutkan informasi penting tentang sistem pernafasan				
	Peserta didik mengajukan jawaban yang sesuai dengan konsep dalam menjawab pertanyaan				
	Peserta didik menyampaikan tanggapan saat diskusi kelas atau kelompok				
Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar	Peserta didik menjawab dengan benar dari isi vidio sistem pernafasan				
	Peserta didik dapat menjelaskan kembali organ utama dan fungsi sistem pernafasan setelah melihat vidio intera				
	Peserta didik aktif menyampaikan pendapat teman saat berdiskusi kelompok				
Membimbing Penyelidikan Individu Maupun Kelompok	Peserta didik dapat mengetahui sistem pernapasan dan memahami video interaktif.				
	Peserta didik menjawab dengan benar dari sisi vidio sistem pernafasan				
	Peserta didik dapat menjelaskan kembali organ utama dan fungsi sistem pernafasan setelah melihat vidio interaktif				
Mengembangkan dan	Peserta				

Langkah Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Keterangan			
		1	2	3	4
Menyajikan Hasil Karya	Peserta didik dapat mengetahui sistem pernapasan manusia dan proses pernapasan dan gambaran organ pernapasan				
	Peserta didik dapat menjawab dengan tepat				
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Peserta didik dapat membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan				
	Peserta didik dapat berargumen terkait pengalaman belajarnya				
	Peserta didik aktif bekerja sama dalam mempresentasikan hasil.				

Sumber: Analisi peneliti (2025)

Rubrik penilaian observasi keaktifan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif dapat dilihat pada Tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Rubrik Penilaian Observasi Keaktifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria Penilaian			
	1	2	3	4
Peserta memperhatikan penjelasan pendidik, mampu menyebutkan informasi penting tentang sistem pernafasan	Peserta didik kurang aktif memperhatikan penjelasan pendidik tentang informasi sistem pernafasan	Peserta didik cukup aktif memperhatikan penjelasan pendidik tentang informasi sistem pernafasan	Peserta didik aktif memperhatikan penjelasan pendidik tentang informasi sistem pernafasan	Peserta didik sangat aktif memperhatikan penjelasan pendidik tentang informasi sistem pernafasan
Peserta didik mengajukan jawaban yang sesuai dengan	Peserta didik kurang aktif dalam memberikan	Peserta didik cukup aktif dalam memberikan	Peserta didik aktif dalam memberikan jawaban	Peserta didik sangat aktif dalam memberikan

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria Penilaian			
	1	2	3	4
konsep dalam menjawab pertanyaan	jawaban sesuai dengan konsep dalam menjawab pertanyaan	jawaban sesuai dengan konsep dalam menjawab pertanyaan	sesuai dengan konsep dalam menjawab pertanyaan	jawaban sesuai dengan konsep dalam menjawab pertanyaan
Peserta didik menyampaikan tanggapan saat diskusi kelas atau kelompok	Peserta didik kurang aktif dalam menyampaikan tanggapan saat diskusi kelas atau kelompok	Peserta didik cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan saat diskusi kelas atau kelompok	Peserta didik aktif dalam menyampaikan tanggapan saat diskusi kelas diskusi kelas atau kelompok	Peserta didik sangat aktif dalam tanggapan saat diskusi kelas diskusi kelas atau kelompok
Peserta didik menyebutkan pertanyaan terkait materi yang disajikan oleh pendidik	Peserta didik kurang aktif dalam menyebutkan pertanyaan terkait materi yang disajikan oleh pendidik	Peserta didik cukup aktif dalam menyebutkan pertanyaan terkait materi yang disajikan oleh pendidik	Peserta didik aktif dalam menyebutkan pertanyaan terkait materi yang disajikan oleh pendidik	Peserta didik sangat aktif dalam menyebutkan pertanyaan materi yang disajikan oleh pendidik
Peserta didik menuliskan jawaban terhadap masalah yang diberikan	Peserta didik kurang aktif menuliskan jawaban terhadap masalah yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik cukup aktif menuliskan jawaban terhadap masalah yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik aktif menuliskan jawaban terhadap masalah yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik sangat aktif menuliskan jawaban terhadap masalah yang diberikan
Peserta didik menyampaikan pendapat teman saat berdiskusi kelompok	Peserta didik kurang aktif dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi kelompok	Peserta didik cukup aktif dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi kelompok	Peserta didik aktif dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi kelompok	Peserta didik sangat aktif dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi kelompok
Peserta didik menjawab dengan benar dari isi video sistem pernafasan	Peserta didik kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dengan benar dari isi video sistem pernafasan	Peserta didik cukup aktif dalam menjawab pertanyaan dengan benar dari isi video sistem pernafasan	Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dengan benar dari isi video interaktif sistem pernafasan	Peserta didik sangat dalam menjawab pertanyaan dengan benar dari isi video interaktif sistem pernafasan

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria Penilaian			
	1	2	3	4
Peserta didik dapat menjelaskan kembali organ utama dan fungsi sistem pernafasan setelah melihat video interaktif	Peserta didik kurang aktif dalam menjelaskan organ pernafasan didalam video interaktif	Peserta didik cukup aktif dalam menjelaskan organ pernafasan didalam video interaktif	Peserta didik aktif dalam menjelaskan organ pernafasan didalam video interaktif	Peserta didik sangat aktif dalam menjelaskan organ pernafasan didalam video interaktif
Peserta didik dapat mempresentasiikan urutan proses sistem pernafasan dengan benar	Peserta didik kurang aktif dalam mempresentasiikan urutan proses sistem pernafasan dengan benar	Peserta didik cukup aktif dalam mempresentasiikan urutan proses sistem pernafasan dengan benar	Peserta didik aktif dalam mempresentasiikan urutan proses sistem pernafasan dengan benar	Peserta didik sangat aktif dalam mempresentasiikan urutan proses sistem pernafasan dengan benar
Peserta didik dapat menjawab pertanyaan pada video pembelajaran	Peserta didik kurang mampu menjawab pertanyaan berdasarkan video pembelajaran	Peserta didik cukup mampu menjawab pertanyaan berdasarkan video pembelajaran	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan berdasarkan video pembelajaran	Peserta didik sangat mampu menjawab pertanyaan berdasarkan video pembelajaran
Peserta didik dapat mengidentifikasi organ penyusun sistem pernafasan berserta fungsinya	Peserta didik kurang memahami sistem pernafasan manusia, proses pernafasan maupun organ pernafasan	Peserta didik cukup memahami sistem pernafasan manusia, proses pernafasan maupun organ pernafasan	Peserta didik mampu memahami sistem pernafasan manusia, proses pernafasan maupun organ pernafasan	Peserta didik sangat mampu memahami sistem pernafasan manusia, proses pernafasan maupun organ pernafasan
Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan tepat	Peserta didik kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dengan tepat	Peserta didik cukup aktif dalam menjawab pertanyaan dengan tepat	Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dengan tepat	Peserta didik sangat aktif dalam menjawab pertanyaan dengan tepat

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria Penilaian			
	1	2	3	4
Peserta didik dapat membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan	Peserta didik kurang dalam membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan	Peserta didik cukup memahami dalam membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan	Peserta didik mampu memahami dalam membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan	Peserta didik sangat mampu memahami dalam membuat kesimpulan berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
Peserta didik dapat berargumen terkait pengalaman belajarnya	Peserta didik kurang aktif dalam berargumen terkait pengalaman belajarnya	Peserta didik cukup aktif dalam berargumen terkait pengalaman belajarnya	Peserta didik aktif dalam berargumen terkait pengalaman belajarnya	Peserta didik sangat aktif berargumen terkait pengalaman belajarnya
Peserta didik aktif bekerja sama dalam mempresentasi kan hasil	Peserta didik kurang aktif bekerja sama dalam mempresentasi kan hasil	Peserta didik cukup aktif bekerja sama dalam mempresentasi kan hasil	Peserta didik aktif bekerja sama dalam mempresentasi kan hasil	Peserta didik sangat aktif dalam mempresentasi kan hasil

Sumber : Analisis Penelitian, (2025)

I. Uji Prasyarat Instrumen

Uji prasyarat instrumen meliputi uji validitas, dan uji reliabilitas yang dilakukan pada instrumen tes. Adapun uji prasyarat instrumen yaitu sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan, seperti kuisioner atau tes, benar benar dapat memberikan data yang akurat dan relevan. Rumus yang digunakan untuk uji validitas dengan teknik *product moment pearson* 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

N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto, (2013)

Kriteria pengujian uji validitas yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Klasifikasi uji validitas dapat dilihat pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, (2013)

Hasil perhitungan uji validasi dapat dilihat pada Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Tes

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0.721	0.444	Valid	Digunakan
2	0.673	0.444	Valid	Digunakan
3	-0.209	0.444	Tidak Valid	Tidak Digunakan
4	0.541	0.444	Valid	Digunakan
5	0.613	0.444	Valid	Digunakan
6	0.597	0.444	Valid	Digunakan
7	0.848	0.444	Valid	Digunakan
8	0.673	0.444	Valid	Digunakan
9	0.761	0.444	Valid	Digunakan
10	0.104	0.444	Tidak Valid	Tidak Digunakan
11	0.638	0.444	Valid	Digunakan
12	0.619	0.444	Valid	Digunakan
13	0.197	0.444	Tidak Valid	Tidak Digunakan
14	0.156	0.444	Tidak Valid	Tidak Digunakan
15	0.205	0.444	Tidak Valid	Tidak Digunakan

Sumber: pengolahan data *Microsoft excel*

Berdasarkan tabel di atas, dari 15 soal diperoleh hasil bahwa 10 soal valid dan 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Soal yang dinyatakan valid akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* dan soal tidak valid tidak dapat

digunakan dalam penelitian ini. Soal valid akan dilakukan uji reliabilitas, kesukaran soal, dan daya beda soal untuk kemudian dapat digunakan sebagai soal yang berkualitas. Untuk nilai r_{tabel} dapat dilihat pada Tabel Nilai r *Product Moment* dengan $N=20$, yaitu di 0.444. Perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran halaman 150.

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas berbeda dengan validitas. Instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali kali. Menurut Sugiyono (2015) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini akan dibantu dengan program *Microsoft Excel* yang kemudian diidentifikasi menggunakan klasifikasi realiabilitas untuk dapat diketahui realiabilitasnya. Rumus untuk mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal;

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

σ_t^2 = Varians total

Sumber: Arikunto, (2013)

Klasifikasi realiabilitas ini merujuk pada pendapat Arikunto (2013) yang dapat dilihat pada Tabel 13 di bawah ini.

Tabel 13. Klasifikasi Reabilitas

Nilai Realibilitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, (2013)

Hasil uji realibilitas soal tes kemampuan berpikir kritis dihitung menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* diperoleh hasil nilai *Cronbach's alpha* yang merupakan nilai reliabilitas dari 10 soal yang valid, yaitu nilai r_{11} yaitu 0,875 yang artinya termasuk ke dalam kategori tinggi, sehingga dapat di simpulkan bahwa instrument tes soal reliabel. Perhitungan uji realibilitas dapat dilihat pada lampiran halaman 152.

c. Daya Pembeda Soal

Daya beda soal digunakan untuk membedakan tinggi atau rendahnya kemampuan peserta didik. Perhitungan ini bertujuan untuk melihat apakah butir soal tersebut berkriteria baik, cukup atau tidak baik. Menurut Arikunto (2013) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda soal pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D = Daya Pembeda

BA = Banyaknya Kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Sumber: Arikunto (2018)

Berikut klasifikasi daya pembeda soal pada Table 14 berikut ini.

Tabel 14. Klasifikasi Daya Pembeda

Indek Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

Sumber : Arikunto (2018)

Hasil data daya beda soal pada penelitian ini dihitung menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*, hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 15 di bawah ini.

Tabel 15. Hasil Uji Daya Beda Soal

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
Baik	1, 7	2
Cukup	2,4,5,6,8,9,11,12	8

Sumber: Hasil perhitungan oleh peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 15. diperoleh hasil bahwa terdapat 2 soal dengan kategori “Baik”, dan 8 soal dengan kategori “Cukup”. Setelah menguji daya beda soal peneliti menggunakan soal dalam kategori cukup sampai baik sebagai soal *pretest* dan *posttest* karena soal tersebut dapat dikatakan mampu menjadi penentu kemampuan peserta didik baik atau tidak. Perhitungan analisis daya beda soal dapat dilihat pada lampiran halaman 153.

d. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengetahui level atau tingkat kesukaran pada setiap butir soal yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan indeks kesukaran. Semakin rendah indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut dan berlaku sebaliknya. Tingkat kesukaran pada penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indek Kesukaran

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah peserta didik peserta tes

Sumber : Arikunto (2018)

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal adalah sebagai berikut.

Tabel 16. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.

Besar Indeks Kesukaran Item	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* diperoleh hasil perhitungan taraf kesukaran soal pada Tabel 17 di bawah ini.

Tabel 17. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

Kategori	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sedang	1, 2, 4, 5, 6, 7,8,9,11,12	10

Sumber: Hasil perhitungan oleh peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 17 diperoleh bahwa terdapat 10 soal dengan kategori “Sedang”. Setelah menguji taraf kesukaran soal peneliti menggunakan soal dalam kategori sedang sebagai *pretest* dan *posttest*. Penggunaan soal-soal tersebut juga sejalan dengan penelitian Setiyawan dan Wijayanti (2020) yang menunjukkan bahwa instrumen dengan kategori sedang memiliki validitas dan reliabilitas yang baik sehingga dapat digunakan. Perhitungan analisis kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran halaman 154.

J. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data merupakan teknik yang dipakai untuk mengolah data penelitian sehingga dapat mengambil keputusan terhadap penelitian yang

dilakukan. Adapun teknik analisis data instrumen dan pengujian hipotesis merupakan sebagai berikut.

1. Teknik Analisis

a. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Perhitungan yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut nantinya akan diketahui apakah penggunaan atau penerapan suatu perlakuan tertentu efektif atau tidak. Rumus uji *N-Gain* yaitu:

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

Sumber: Arikunto, (2013)

Kriteria dari uji *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 19 di bawah ini.

Tabel 18. Klasifikasi Uji N-Gain

Uji N-Gain	Keterangan
<i>N-Gain</i> > 70	Tinggi
$30 \leq N-Gain \leq 70$	Sedang
<i>N-Gain</i> < 30	Rendah

Sumber: Arikunto, (2013)

b. Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berbantuan Media Interaktif

Perhitungan persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyak aktivitas peserta didik

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Kategori persentase aktivitas pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 20 berikut ini.

Tabel Tabel 19. Kategori Persentase Aktivitas Pembelajaran

Percentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber : Arikunto, (2013)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan bahwa data sempel yang berasal dari populasi dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 26 dengan uji Shapiro Wilk dengan langkah-langkah uji normalitas sebagai berikut.

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- 2) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
- 3) Masukkan variabel hasil belajar ke kolom *dependent list* dan variabel kelas ke kolom *factor list*.
- 4) Selanjutnya klik tombol *plots* lalu beri tanda checklist () pada *normality plots with test*. Klik *continue*, lalu *ok*.

Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan dengan kriteria pengujian pada uji normalitas sebagai berikut.

Jika $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal.

Jika $X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat data yang diperoleh memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan

apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 26 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- 2) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
- 3) Pindahkan data hasil belajar ke kolom *dependent list* dan untuk kelas pindahkan ke kolom *factor list*.
- 4) Pilih tombol *plots*, kemudian pilih *lavene test*, untuk *power estimetion*. Klik *continue*, lalu *ok*.

Hasil nilai yang didapatkan oleh F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varian homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji Regresi linier sederhana merupakan regresi yang memiliki satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *problem based learning berbantuan video interaktif* terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPAS kelas V. Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS 26. Dengan kriteria uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Adapun rumusan hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 03 Jatimulyo.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 03 Jatimulyo.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bawah penerapan model *problem based learning* berbantuan video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 03 jatimulyo. Kesimpulan ini didukung oleh hasil uji hipotesis penelitian menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa Tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 dan H_a diterima. Selain itu, keterlaksanaan model *problem based learning* berbantuan video interaktif dapat disimpulkan berhasil dilaksanakan dengan kategori aktif sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan video interaktif untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 03 Jatimulyo.

B. Saran

1. Peserta Didik

Seluruh peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan memberikan suasana pembelajaran yang berbeda.

2. Pendidik

Pendidik di sekolah dasar diharapkan untuk terus berupaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan cara menerapkan model dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk merangsang kemampuan berpikir kritis mereka.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan bagi pendidik untuk menerapkan model dan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu berupa fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran guna peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan informasi bagi peneliti lain untuk bisa dikembangkan pada penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model problem based learning berbantuan video interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astaman. 2020. Hakikat belajar dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Edukatif*, 6(1), 35–39.
- Aurora, U., Sunaengsih, C., & Sujana, A. 2024. Pengaruh media video interaktif terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1486–1497.
- Dewi, S. A., Rini, T. A., & Rochani, S. 2023. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ipas menggunakan model pbl berbantuan e-book interaktif pada siswa kelas iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6761–6773.
- Fauzia, H. A. 2018. Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika sd. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(April), 40–47.
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. 2021. Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Mulyawati, F. 2023. Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (sd). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4744–4753.
- Jayakusuma, L. I. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 6(1), 1-8.

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. Analisis model-model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Lismaya, L. (2019). Berpikir Kritis & PBL: (Problem Based Learning). Sahabat Cendekia, Surabaya.
- Magdalena, I., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., & Claudia Maharani, S. 2020. Pembelajaran inovatif dalam pembentukan karakter siswa kelas 1 sd negeri pangadegan 2. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376–392.
- Malida, I., Iskandar, S., & Nuraeni, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 4, No. 1, pp. 560-569).
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5482–5492
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. 2019. Problem based learning (pbl) untuk meningkatkan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 924–932.
- Mirdad, J. 2020. Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistik pendidikan* (2th (ed.)). Metro Lampung: Hamim Group..
- Nisa, N. A., Prayitno, S., & Sarjana, K. 2024. Analisis kemampuan berpikir kritis matematis ditinjau dari gaya kognitif siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 44–50.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. 2023. Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran ipas kelas v sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610

- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Rahmadin, R. S., Husniati, & Nurwahidah. 2024. Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV sdn 41 ampenan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 229–239.
- Rahmawati, D., & Rahmawati, F. 2024. Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (pbl) berbantuan multimedia padlet terhadap keterampilan berpikir kritis siswa smk. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2429–2441.
- Rosmaya, E. 2024. Penerapan model pbl pada mata kuliah kurikulum dan pembelajaran. *Jurnal Tuturan*, 12(2), 80.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. 2022. Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 77–85.
- Salsabila, Nugraha, A. B., & Gusmaneli. 2024. Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Septiana, A. 2023. Analisis kritis materi ips dalam pembelajaran ipas kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Suci, I. G. S., Indrawan, I., Wijoyo, H., & Kurniawan, F. (2020). *Transformasi Digital & Gaya Belajar*. Jawa Tengah: Pena Persada.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayati, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Hadi, N., S.Tangio, J., & Dewi Anzelina. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) (1st ed). In *Yayasan Kita Menulis*.
- Syahza, A. 2021. *Metodologi penelitian* (1th ed., Vol. 2). Pekanbaru : Ur Press.

- Tiyas, S. W., & Wardhani, I. S. 2024. Model pembelajaran inovatif : trend pembelajaran model pembelajaran inovatif : trend pembelajaran. *Jurnal Media Akademik*, 2(11).
- Trimansyah. 2021. Kecendurangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 12–27.
- Trimuliani, I., & Azizah, M. 2024. Analisis penerapan model pembelajaran project based learning pada keaktifan belajar peserta didik kelas ii sekolah dasar. *Journal on Education*, 7(1), 4024–4033.
- Wardani, D. A. W. 2023. Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 4(1), 1–17.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. 2023. Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zainal, N. F. 2022. Problem based learning pada pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.