



The Effect of Problem Solving Based Interactive Media on Student's Critical Thinking

Pengaruh Media Interaktif Berbasis Penyelesaian Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Author

Anita

Universitas Terbuka Jambi

Kota Jambi

Anita0703ekonomi@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of problem-solving based interactive media on students' critical thinking skills. The research method used is the experimental method one group pretest posttest. Data collection in this study using a test instrument. The population in this study is SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur as many as 150 students. The sample used is 30 students. The results of the study indicate that there is an effect of problem solving based interactive media on student' critical thinking skills with a significance of 0.000.

**Duconomics
Sci-meet**

2021

VOLUME 1
JULI

Keywords

Interactive Media, Problem Solving, Critical Thinking Skills

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *one group pretest posttest*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes. Populasi dalam penelitian ini yakni peserta didik SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur sebanyak 150 orang peserta didik. Sampel yang digunakan sebanyak 30 orang peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan signifikansi 0.000.

Page

144-149

DOI

10.37010/duconomics.v1.5434

Kata kunci

Berpikir Kritis, Penyelesaian Masalah, Media Interaktif

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan pada pembelajaran abad 21. Kemampuan berpikir kritis mampu membantu peserta didik dalam penyelesaian masalah. Berpikir kritis merupakan kemampuan mengambil keputusan rasional tentang sesuatu yang harus dilakukan (Slavin, 2011). Kemampuan berpikir kritis melatih peserta didik untuk menganalisis suatu masalah, kemudian dapat mengambil keputusan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan aktif dalam mencari informasi dan mengambil kesimpulan. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, dan produktif dalam menilai situasi untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang baik (Desmita, 2011). Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan secara logis, reflektif, dan produktif dalam mengambil keputusan yang rasional untuk menyelesaikan suatu masalah.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong cukup rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil studi pendahuluan yakni kemampuan menginterpretasi 39.80%, kemampuan menganalisis 43.30%, kemampuan menginferensi, 41%, kemampuan mengevaluasi 41%, kemampuan mengeksplanasi dengan persentase 41%, dan kemampuan meregulasi diri 38.50% (Data olah hasil observasi, 2020).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis antara lain faktor internal atau faktor dari dalam diri peserta didik, faktor eksternal atau faktor dari luar diri peserta didik, dan faktor *approach to learning* atau faktor pendekatan belajar (Syah, 2009). Faktor internal meliputi keadaan fisik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Faktor eksternal meliputi keadaan lingkungan di sekitar peserta didik. Sedangkan faktor pendekatan belajar meliputi strategi, metode, media yang digunakan guru ketika mengajar.

Pada penelitian ini, akan melihat pengaruh media yang digunakan guru terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis penyelesaian masalah. Media interaktif merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi keaktifan, efektifitas, dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013). Media interaktif merupakan media yang menggabungkan atau mengombinasikan teks, grafis, audio, animasi, bahkan video yang mengajak peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Anitah, 2012). Sedangkan penyelesaian masalah menekankan pada pemecahan masalah-masalah autentik yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, media interaktif berbasis penyelesaian masalah adalah suatu media yang didalamnya terdapat strategi pembelajaran yang menyajikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari yang akan merangsang peserta didik untuk belajar lebih giat.

Media pembelajaran interaktif berbasis penyelesaian masalah membantu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Ormrod, 2008). Penelitian yang dilakukan oleh Herayati, Gummah, Sukroyanti, Gunawan, & Makhrus (2018); Illahi, Sukartiningsih, & Subroto (2018); dan Zulhelmi, Adlim, & Mahidin (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta efektif dalam mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Media interaktif berbasis masalah memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Isnanehy, Sajidan, & Masykuri, 2018).

Beberapa indikator untuk mengukur kemampuan peserta didik antara lain: 1) Interpretasi, yaitu menafsirkan makna dari suatu pengalaman, situasi, kejadian, data, aturan, prosedur, atau kriteria; 2) Analisis, yaitu menyelidiki hubungan sebab akibat suatu peristiwa/pernyataan; 3) Inferensi, yaitu menyimpulkan suatu data/pernyataan/peristiwa disertai dengan bukti-bukti dan/atau alasan yang relevan; 4) Evaluasi, yaitu menilai kredibilitas

suatu pernyataan/informasi berdasarkan hasil penalaran induktif atau deduktif; 5) Eksplanasi, yaitu menjelaskan suatu peristiwa atau solusi pemecahan masalah secara rinci disertai dengan alasan, konsep, metode, kriteria, dan pertimbangan yang kuat; 6) Regulasi diri, yaitu memeriksa dan memastikan kemampuan diri sendiri untuk memahami suatu pernyataan, peristiwa/kejadian, atau maksud orang lain.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran ekonomi disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan oleh guru membuat peserta didik tidak semangat untuk belajar. Media interaktif berbasis penyelesaian masalah merupakan media yang dilengkapi dengan gambar, video, teks, dan suara yang disusun berdasarkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk melihat pengaruh media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Populasi dalam penelitian ini yakni siswa SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IIS₁ dengan jumlah 30 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *klaster*. *Pretest* dan *Posttest* dilakukan pada kelas X IIS₁ untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 1: Persentase Kategori Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Skor	Kriteria
1	81%-100%	61.63
2	66%-80%	21.967
3	56%-65%	2.045
4	Skor \leq 55%	25.959

Sumber: adaptasi dari Arikunto, (2013: 236)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum dilakukan uji t tes, maka akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh signifikansi ($0.200 > 0.05$) dan kelas eksperimen ($0.159 > 0.05$). Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0.510 > 0.05$, artinya data yang digunakan adalah homogen atau sama. Selanjutnya, akan dilakukan uji *paired t tes* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Paired T Tes

No.	Ukuran Deskriptif	Pretest	Posttes
1	Rata-Rata	61.63	83.60
2	Mean	21.967	
3	T _{tabel}	2.045	
4	T _{hitung}	25.959	
5	Sig	0.000	

Sumber: Diolah (2020)

Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis penyelesaian masalah pada kelas X IIS₁ ditunjukkan oleh rata-rata *posttest* (83.60) lebih besar daripada nilai rata-rata *pretest* (61.63). artinya, terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan signifikansi 0.000.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik berdasarkan indikator diperoleh persentase lebih tinggi setelah menggunakan media interaktif berbasis penyelesaian masalah. Hasil persentase kemampuan berpikir kritis yakni kemampuan menginterpretasi dengan persentase 55.33%; kemampuan menganalisis sebesar 51.17%; kemampuan menginferensi 50.67%; kemampuan mengevaluasi 50.33%; kemampuan mengeksplanasi dengan persentase 51.00%. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dikategorikan kurang kritis. Jumlah peserta didik yang memiliki kemampuan kurang kritis sebesar 70 persen atau sebanyak 21 orang. Sedangkan jumlah peserta didik yang memiliki kemampuan dengan kategori cukup kritis sebesar 30% atau sebanyak 9 orang.

Hasil uji *posttest* menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir dengan kategori kritis yakni 86.67% atau sebanyak 26 orang peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan cukup kritis sebanyak 4 orang atau 13.33%. Persentase kemampuan berpikir kritis masing-masing indikator menunjukkan kemampuan menginterpretasi 71.67% kategori kritis; kemampuan menganalisis 70.83% kategori kritis; kemampuan menginferensi 69.83% kategori cukup kritis; kemampuan mengevaluasi 67.67% kategori kritis;

Pembahasan

Media interaktif berbasis penyelesaian masalah yang digunakan pada kelas X IIS₁ memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil uji *paired t test* menunjukkan rata-rata *posttest* (83.60) lebih besar dari hasil rata-rata *pretest* (61.63). Hal ini memberikan suatu arti bahwa media interaktif berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.

Media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik memahami materi dengan baik. (Dewi, Murtinugraha, & Arthur, 2018). Penggunaan media interaktif dapat mendukung pembelajaran yang menarik (Yudiantara, Salam, dan Ikman, 2015). Media interaktif berbasis penyelesaian masalah disajikan dalam bentuk gambar, video, teks, dan suara sehingga menarik dan merangsang peserta didik untuk belajar. Media interaktif berbasis penyelesaian masalah disusun berdasarkan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga melatih kemampuan berpikir peserta didik.

Hasil penelitian mendukung bahwa penggunaan media interaktif berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik (Khamzawi, Wiyono, Zulherman, 2015). Penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan perbedaan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa (Zulhelmi, Adlim, & Mahidin, 2017). Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik yakni melalui faktor pendekatan pengajaran. Salah satu yang dimaksud faktor pendekatan pengajaran adalah media pembelajaran. Sehingga, teori bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dipengaruhi oleh faktor pendekatan pengajaran dapat dibuktikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan media interaktif berbasis penyelesaian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat setelah menggunakan media interaktif berbasis penyelesaian masalah. Bagi peneliti selanjutnya, untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. R, Murtinugraha, E, dan Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. 7 (2): 25-34.
- Herayanti, L., Gummah, S., Sukroyanti, A., Gunawan., dan Makhrus, M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Moodle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Materi Gelombang. *Jurnal Pendidikan fisika dan Teknologi*, 4 (2):158-167
- Illahi, T. A. R., Sukartiningsih, W., dan Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Pendidikan*, 4 (3): 1-10.
- Isnaneny, F. Y., Sajidan., dan Masykuri, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Ums Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Inquiry*, 7 (1): 111-120.
- Khamzawi, S., Wiyono, K., dan Zulherman. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk Sma Kelas XI. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2 (1): 100-108.
- Ormrod, J.E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Terj. Wahyu Indianti, dkk. Jakarta: Erlangga.
- Sanaky, H. AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan: Educational Psychology edisi 3*. Terj. Diana Angelica. Jakarta: Salemba Humanika.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan, Jilid 2*. Terj: Marianto Samosir. Jakarta: Indeks.
- Syah, M. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

- Yudiantara, A., Salam, M., dan Ikman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Bangun Ruang Di Smp Negeri 9 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3 (2): 1-16.
- Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5 (1): 72-80.

