

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Sutirman (2013, hlm. 39) pada bukunya yaitu, “Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah, kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut”. Adapun menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 130) yaitu, Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (*open-ended*) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru.

Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berfokus pada stimulasi masalah nyata menjadikan model ini menjadi sangat sesuai untuk mengasah ketajaman nalar siswa. Menurut Risandy et al., (2023, hlm. 96) yang menyatakan bahwa, “PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, eksplorasi, dan pengalaman langsung”. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media digital interaktif diharapkan mampu menciptakan lingkaran belajar yang lebih menantang. Dengan demikian, penulis memandang bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bukan sekedar metode untuk menjawab soal, tetapi juga sebuah strategi untuk siswa keluar dari zona nyaman hafalan menuju zona analisis yang lebih mendalam dan kompetitif.

Secara filosofis dan hubungan antara segi sosial dan kebudayaan di masyarakat, pendekatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran

Problem Based Learning (PBL) yang fokus pada penyelesaian masalah sangat relevan dengan nilai-nilai kebudayaan sunda dan ajaran islam. Dalam pandangan masyarakat Sunda, cara untuk menemukan solusi pada suatu masalah dicerminkan melalui sikap *ngulik* yang menunjukkan kreativitas, ketekunan, dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menyelidiki berbagai hal sampai bisa menghasilkan ide atau pemikiran yang baru. Kedalaman pemikiran dalam menghadapi tantangan ini sesuai dengan pepatah Sunda yaitu, “*Kudu landung kandungan, laer aisan*” yang menyampaikan pesan bahwa seseorang harus memiliki pandangan luas, sikap lapang dada, dan bijaksana ketika menghadapi masalah. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini, siswa secara tidak langsung didorong untuk mewujudkan esensi *ngulik dan landung kandungan* dengan cara mengeksplor informasi dan menggunakan pemikiran logis mereka untuk menyelesaikan masalah nyata yang dihadapi di kelas.

Hubungan antara sosial dan kebudayaan di masyarakat tersebut, diperkuat oleh landasan yang bersumber dari ilmu agama dalam ajaran islam yang melihat bahwa sebuah masalah bukan sebagai penghalang yang tidak bisa diatasi tetapi sebagai kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan yang tertera dalam Al-Qur'an Surat Al-Insyirah ayat 5-6:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka, sesungguhnya setelah ada kesulitan pasti ada kemudahan, sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan”.

Ayat ini memberikan dasar mental dan semangat bagi para siswa bahwa dibalik kesulitan pasti akan ada solusi setelahnya. Struktur dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bukan hanya metode pengajaran di kelas, tetapi juga merupakan wujud penerapan nilai-nilai kebudayaan dan agama yang membantu siswa menjadi pemecah masalah yang bijak dan berpikiran luas.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Adapun menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 131) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah:

Tabel 2. 1
Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis masalah

Langkah	Deskripsi
Langkah 1	- Guru menyajikan fenomena yang mengandung masalah yang sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Bentuknya bisa berupa gambar, teks, video, vignettes, fenomena riil, dan sebagainya.
Klarifikasi Permasalahan	- Siswa melakukan identifikasi terhadap fenomena yang ditampilkan guru untuk menemukan masalah dari fenomena yang ditampilkan. - Siswa melakukan klarifikasi terhadap masalah yang ditemukan.
Langkah 2 Brainstorming	- Siswa mengidentifikasi masalah dan melakukan brainstorming dengan fasilitasi guru - Guru memfasilitasi siswa untuk mengklarifikasi fakta, konsep, prosedur dan kaidah dari masalah yang ditemukan - Siswa melakukan brainstorming dengan cara sharing information, klarifikasi informasi dan data tentang masalah yang ada, melakukan peer learning dan bekerjasama (<i>working together</i>) - Siswa mendapatkan deskripsi dari masalah, apa saja yang perlu dipelajari untuk menyelesaikan masalah, deskripsi konsep yang sudah dan belum diketahui, menemukan penyebab masalah, dan menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah. - Siswa mengembangkan alternatif penyelesaian masalah - Siswa Menyusun dan mengembangkan <i>action plan</i> untuk penyelesaian masalah
Langkah 3 Pengumpulan Informasi dan Data	- Siswa melakukan kegiatan pengumpulan data dan informasi terkait dengan penyelesaian masalah, perpustakaan, web, dan berbagai sumber data yang lain serta melakukan observasi.

	- Siswa secara mandiri mengolah hasil pengumpulan informasi/data untuk dipergunakan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah.
Langkah 4 Berbagi Informasi dan Berdiskusi untuk Menemukan Solusi Penyelesaian Masalah	- Siswa Kembali melakukan brainstorming, klarifikasi informasi, konsep dan data terkait dengan permasalahan yang ada dan menemukan solusinya, melakukan <i>peer learning</i> dan bekerjasama (<i>working together</i>). - Siswa merumuskan dan menetapkan solusi (pemecahan masalah). - Siswa Menyusun laporan hasil diskusi penyelesaian masalah.
Langkah 5 Presentasi Hasil Penyelesaian Masalah	- Siswa mempresentasikan hasil brainstormingnya tentang Solusi yang ditemukan untuk penyelesaian masalah. - Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. - Siswa mereviu, menganalisis, mengevaluasi dan refleksi terhadap pemecahan masalah yang ditawarkan beserta reasoningnya dalam diskusi kelas. - Siswa melakukan perbaikan berdasarkan hasil diskusi.
Langkah 6 Refleksi	- Siswa mengemukakan ulasan terhadap pembelajaran yang dilakukan. - Guru dan siswa memberikan apresiasi atas partisipasi semua pihak. - Guru dan siswa melakukan merefleksi atau kontribusi setiap orang dalam proses pembelajaran. - Guru dan siswa merayakan.

Sumber: Buku Pengantar Pedagogik Praktis

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Menurut Masrinah et al., (2019), kelebihan model PBL adalah membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah, melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif, dan menyeluruh karena dalam

proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

Adapun kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Masrinah et al., (2019), Kekurangan dari model PBL adalah seringnya siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, selain itu juga model PBL memerlukan waktu yang relatif lebih lama dari pembelajaran konvensional serta tidak jarang siswa menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

2. *Blooket Quiz*

a. Pengertian *Blooket*

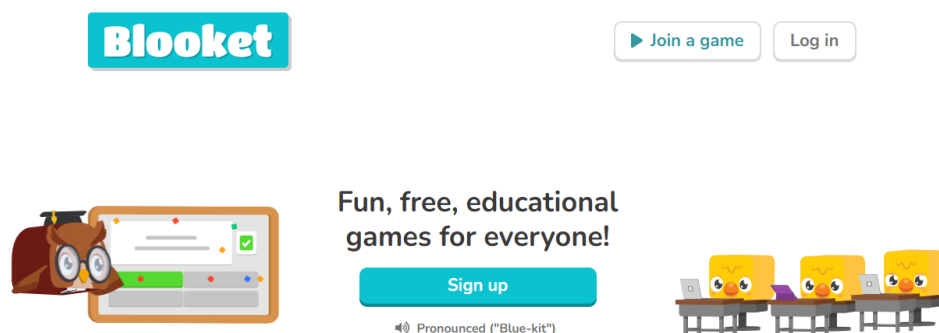
Blooket adalah platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk menciptakan interaksi belajar mengajar yang lebih menyenangkan melalui permainan kuis interaktif. Menurut Andani (2025, 535-536), “*Blooket* merupakan media permainan yang digunakan sebagai pembelajaran online gratis. Permainan ini memungkinkan guru membuat kuis seputar materi yang diajarkan. Melalui *Blooket*, siswa/i dapat secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran”. Platform ini memungkinkan guru untuk menyajikan pertanyaan dalam berbagai mode permainan yang menantang dan kompetitif. Sejalan dengan itu, Aulia & Hikmat (2025, hlm. 233) berpendapat bahwa, “*Blooket*, yaitu sebuah platform digital berbasis permainan edukatif yang mengusung format kuis interaktif dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan”. Menurut Fadli & Adipta, n.d. (2024, hlm. 16), “*Blooket* adalah *platform* pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan”.

Penggabungan kuis interaktif yang berbasis permainan seperti *Blooket Quiz* kedalam proses pembelajaran mengandung makna filosofis yang sesuai dengan nilai budaya masyarakat Sunda dan prinsip pendidikan Islam. Dalam pandangan budaya Sunda, cara belajar yang dilakukan melalui permainan sangat sejalan dengan ide permainan tradisional anak-anak atau *kaulinan barudak*. *Kaulinan barudak* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan saja tetapi juga sebagai

alat pendidikan yang membantu mengasah kemampuan berpikir, strategi, dan juga sebagai tempat untuk bersosialisasi. Ciri-ciri ini diperkuat oleh prinsip “*suka bungan bareng-bareng*” yang menunjukkan rasa kebersamaan masyarakat Sunda. Dengan menghadirkan *Blooket Quiz* di kelas yang modern, semangat permainan dan suasana kegembiraan bersama berhasil dihidupkan kembali. Media digital ini dapat mengubah cara evaluasi yang kaku menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan di mana siswa dapat bersaing dengan sehat serta membangun interaksi sosial yang positif dengan teman-teman kelasnya.

b. Fitur-Fitur *Blooket*

Blooket memiliki berbagai fitur unggulan yang membedakannya dengan media kuis lain. Berikut adalah fitur-fitur utama yang terdapat pada *Blooket Quiz*:



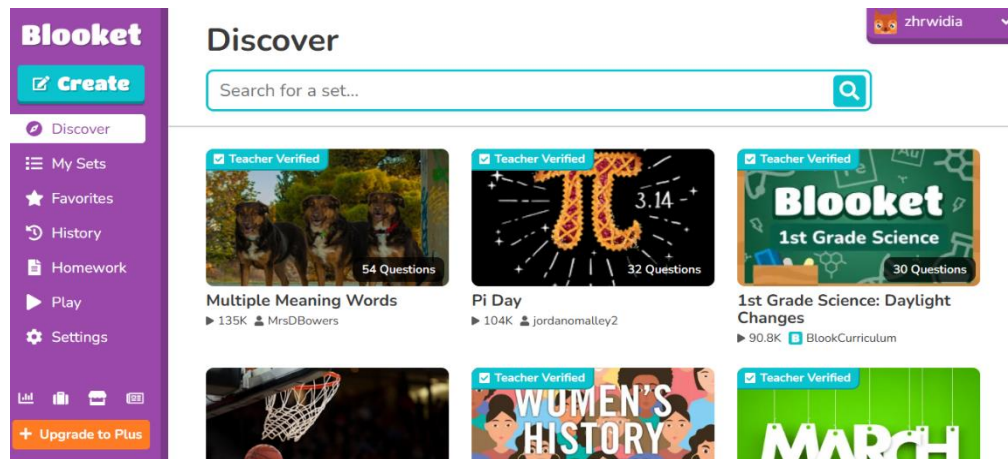
Gambar 2. 1

Halaman Depan Blooket

Sumber: www.blooket.com

Halaman depan *platform Blooket* di desain dengan tampilan yang mudah dipahami dan menarik secara visual, yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dan siswa dalam memulai belajar melalui permainan. Salah satu fitur unggulan di halaman ini adalah tombol *Join a Game* yang memudahkan siswa untuk langsung bergabung ke sesi kuis hanya dengan memasukkan kode akses tanpa harus melewati proses pendaftaran akun yang rumit, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih cepat. Selain itu, ada juga fitur *Sign Up* dan *Log in* yang ditujukan bagi guru untuk mengelola pertanyaan, memilih berbagai jenis permainan, dan memantau perkembangan siswa secara langsung. Secara keseluruhan, tampilan depan ini juga memperkuat identitas *platform* dengan slogan “*Fun, Free, educational games for everyone*” serta panduan pengucapan nama *platform* “*Blue-*

kit”, yang menunjukkan komitmen media ini dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap berorientasi pada pendidikan yang kuat untuk siswa kelas XI SMA.

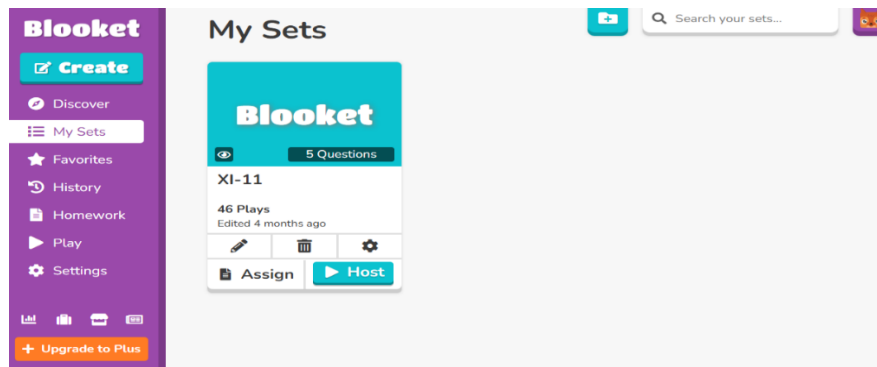


Gambar 2. 2

Fitur *Discover*

Sumber: www.blooket.com

Fitur Discover adalah salah satu bagian penting *platform Blooket* yang berfungsi sebagai perpustakaan digital atau tempat penyimpanan soal yang bisa diakses oleh semua pengguna. Dengan fitur ini, para pendidik dapat mencari berbagai kumpulan soal yang telah disusun oleh orang lain di seluruh dunia dengan menggunakan kata kunci tertentu pada kolom pencarian. Salah satu kelebihan utama dari fitur ini adalah dengan tanda “*Teacher Verified*”, yang memastikan bahwa kumpulan pertanyaan tersebut memiliki kualitas yang baik dan relevan untuk pendidikan. Setiap kumpulan soal di menu *Discover* juga menunjukkan informasi penting seperti jumlah pertanyaan, nama pembuatnya, dan berapa kali soal tersebut telah dimainkan. Bagi para peneliti, fitur ini sangat membantu dalam menemukan referensi soal yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, sehingga guru tidak perlu selalu memulai dari awal, tetapi bisa menggunakan dan mengubah kumpulan soal yang sudah diperiksa oleh komunitas pendidik lainnya.

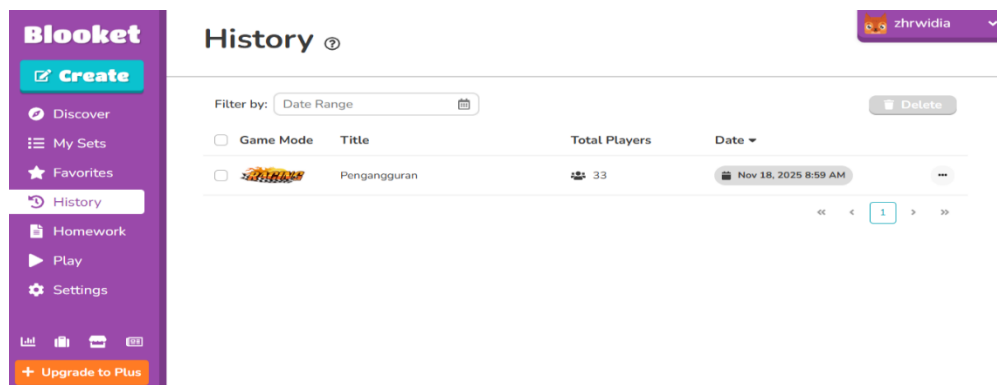


Gambar 2. 3

Fitur *My Sets*

Sumber: www.blooket.com

Fitur *My Sets* pada platform *Blooket* adalah tempat menyimpan dan mengolah soal kuis. Dengan fitur ini, penggunaan bisa mengatur semua soal yang dibuat atau yang sudah disimpan dari pencarian di menu *Discover*. Fitur ini memberikan kebebasan sepenuhnya bagi guru untuk melakukan perubahan, mengatur waktu per soal, dan memilih jenis permainan yang paling sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal pengembangan kemampuan berpikir kritis, fitur *My Sets* memungkinkan peneliti untuk membuat dan memvalidasi soal-soal tertentu yang sudah disesuaikan dengan indikator berpikir kritis sesuai dengan teori yang dirujuk. Selain itu, adanya pilihan untuk mengelompokkan soal dalam folder tertentu membantu guru dalam merencanakan alat evaluasi sesuai dengan topik yang dibahas atau langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* (PBL) yang sedang diterapkan di kelas.

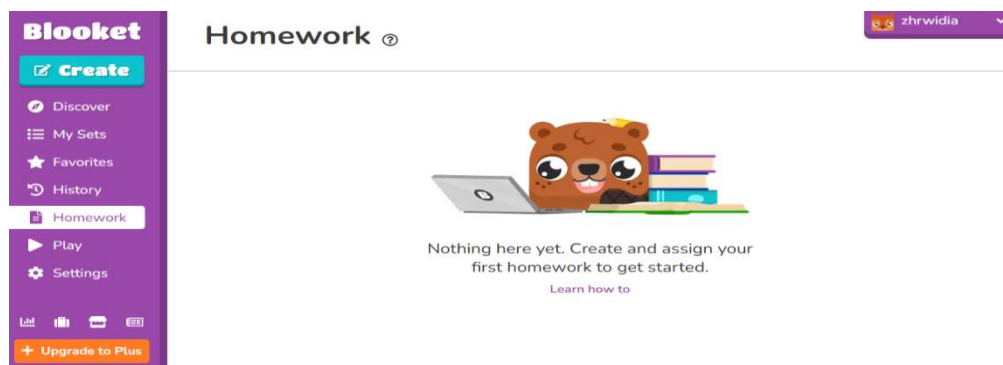


Gambar 2. 4

Fitur *History*

Sumber: www.blooket.com

Fitur History di *platform Blooket* berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan semua catatan dan jejak aktivitas belajar yang telah dilakukan secara online. Dengan fitur ini, guru bisa melihat data hasil kuis siswa dari sesi sebelumnya dengan lebih detail, termasuk daftar nama siswa dengan nilai yang didapatkan, dan persentase ketetapan jawaban untuk setiap soal. Fitur *History* ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang sangat objektif karena memberikan laporan analisis kinerja siswa secara otomatis dan langsung. Data yang terimpan di fitur ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi kemajuan keterampilan berpikir kritis siswa, menemukan materi yang belum dikuasai, dan mengamati efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang telah digunakan. Selain itu, fitur ini juga menyediakan pilihan untuk mengunduh laporan dalam bentuk dokumen yang memudahkan peneliti dalam pengolahan data statistik penelitian yang akurat.



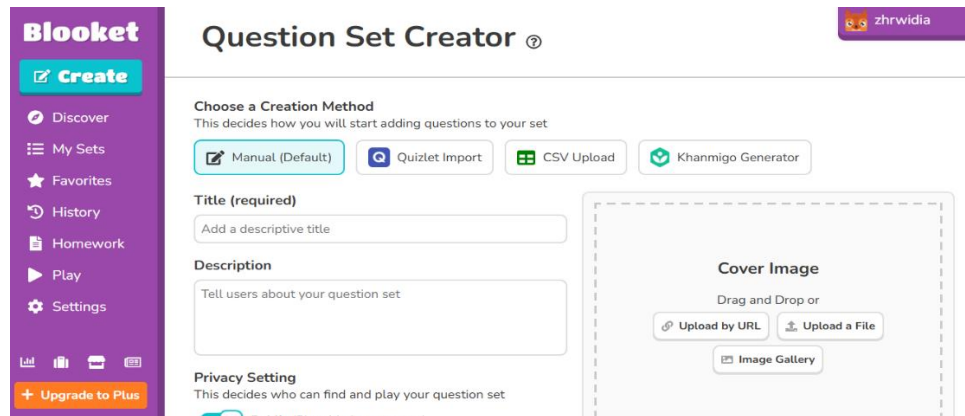
Gambar 2. 5

Fitur *Homework*

Sumber: www.blooket.com

Fitur *Homerwork* pada *platform Blooket* ini adalah cara penugasan yang tidak memerlukan kehadiran langsung, sehingga siswa bisa mengerjakan kuis sendiri di luar waktu belajar resmi. Berbeda dengan permainan langsung, fitur ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk menyelesaikan soal dengan kecepatan yang mereka inginkan hingga batas waktu yang ditetapkan oleh guru. Dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, fitur *Homework* ini memungkinkan siswa untuk menganalisis setiap soal dengan lebih mendalam tanpa tekanan waktu seperti didalam kelas. Guru dapat menentukan parameter tugas seperti target skor atau waktu pengerjaan dan hasilnya akan tercatat secara otomatis di system

evaluasi. Penggunaan fitur ini dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat berguna untuk memperkuat pemahaman konsep atau latihan mandiri setelah diskusi kelompok agar proses berpikir kritis siswa tetap terjaga dengan baik walaupun tidak diawasi langsung oleh guru di kelas.



Gambar 2. 6

Fitur *Question Set Creator*

Sumber: www.blooket.com

Fitur *Question Set Creator* adalah alat utama bagi guru untuk membuat dan menyusun soal di *platform Blooket*. Dengan fitur ini, pengguna bisa sepenuhnya mengendalikan pembuatan butir-butir soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi tertentu. Dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, fitur ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menggabungkan berbagai elemen seperti teks naratif, gambar, hingga video yang berkaitan dengan masalah nyata dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Pengguna dapat menyesuaikan tingkat kesulitan, menetapkan waktu yang berbeda untuk menyelesaikan setiap soal, serta merancang pilihan jawaban yang memerlukan analisis tingkat tinggi atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, adanya opsi Impor dari *Spreadsheet* atau *Quizizz* dapat meningkatkan efisiensi teknis dalam memindahkan soal yang sudah jadi ke dalam *Blooket*. Oleh karena itu, fitur *Question Set Creator* ini memastikan bahwa media kuis yang dihasilkan bukan hanya sekedar hiburan saja tetapi juga alat ukur yang tepat dan sesuai dengan kerangka konsep penelitian.

Blooket menyediakan berbagai jenis permainan yang bisa dipilih berdasarkan tujuan belajar, seperti *Gold Quest*, *Tower Defense*, *Cafe*, hingga *Crypto Hack*. Beragamnya fitur permainan ini bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang untuk menggabungkan elemen strategi dan pengambilan keputusan saat menyelesaikan kuis. Dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), banyaknya variasi mode ini memungkinkan siswa untuk tetap aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah tanpa perlu merasa tertekan dengan format evaluasi yang biasa. Melalui berbagai mekanisme permainan yang membutuhkan analisis resiko dan perencanaan, fitur-fitur dalam *Blooket* secara tidak langsung mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam hal evaluasi dan pengaturan diri saat menghadapi tantangan yang berubah-ubah.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Blooket*

Media *Blooket* memiliki beberapa keunggulan utama yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern:

- 1) Zahroh Nuryani & Arief Rafsanjani (2025, hlm. 864) menyimpulkan bahwa penggunaan *Blooket* memberikan dampak positif yang nyata terhadap keinginan belajar dan pencapaian akademik siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.
- 2) Sejalan dengan itu, Andani (2025, hlm. 540) menyatakan bahwa *Blooket* mampu mengubah suasana kelas yang pasif menjadi lebih dinamis, Dimana siswa merasa tertantang untuk mengambil peran aktif dalam permainan.
- 3) Format permaiannya mendorong aktivitas mental dan membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks secara lebih menyenangkan.

Di samping kelebihannya, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan *Blooket*:

- 1) Kelancaran penggunaan *Blooket* sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet dan ketersediaan perangkat yang dimiliki siswa (Zahroh Nuryani & Arief Rafsanjani, 2025).
- 2) Jika tidak diarahkan dengan baik, siswa mungkin akan terlalu fokus pada aspek permainannya saja sehingga mengesampingkan pemahaman materi ini yang sedang dipelajari (Andani, 2025).

3. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis

Menurut Suciono (2021, hlm. 18) “Berpikir Kritis (critical thinking) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi”. Pentingnya kemampuan analisis mendalam pada pendidikan modern sering kali bertentangan dengan kenyataan yang terjadi tentang tingkat pemahaman siswa yang rendah di lapangan. Keterampilan berpikir kritis siswa yang rendah, terlihat dari hasil pretest yang kurang baik. Ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk inovasi dalam mengajar yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya melalui pembelajaran yang berfokus pada masalah.

Secara konseptual, Ariadila (2023, hlm. 665) menjelaskan bahwa, “keterampilan berpikir kritis berarti kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis dan objektif, dengan tujuan untuk membuat keputusan yang tepat”. Sejalan dengan hal tersebut berpikir kritis merupakan kemampuan untuk melakukan evaluasi dan argumentasi yang sering ditekankan dalam konteks Pendidikan sebagai bagian dari praktik pengembangan penjelasan. Berpikir kritis itu bukan hanya sekedar memahami materi, melainkan kemampuan tingkat tinggi dalam mengolah informasi secara logis untuk menghasilkan. Kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dilihat dari sudut pandang filsafat, budaya, dan agama, kemampuan berpikir kritis bukan hanya sekedar kemampuan berpikir yang modern tetapi juga merupakan cerminan dari nilai-nilai kemanusiaan yang kuat dalam budaya Sunda maupun ajaran Islam. Dalam cara hidup masyarakat Sunda, tradisi berpikir kritis yang teoritis dan praktis muncul melalui konsep *nyungsi harti* yaitu sebuah prinsip yang menekankan pentingnya mencari mencari makna yang lebih dalam, melakukan penelitian, dan menganalisis informasi atau fenomena secara menyeluruh sebelum mempercayai dan menerimanya. Sikap skeptis adalah elemen penting dalam membentuk sosok manusia ideal Sunda yang disebut *Jalmi Masagi*. Salah satu indikator utama *Jalmi Masagi* adalah memiliki sifat cerdas atau *luhung ilmu*, yang menggambarkan individu dengan kemampuan berpikir tajam, bertindak rasional, dan selalu objektif. Dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis di dalam kelas, siswa sebenarnya sedang diarahkan

untuk menerapkan kembali nilai *nyungsi harti* agar tidak terjebak dalam penalaran yang dangkal atau informasi yang salah.

b. Tujuan dan Manfaat Keterampilan Berpikir Kritis

1) Tujuan Keterampilan Berpikir Kritis

Pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam dunia Pendidikan memiliki target yang sangat spesifik. (Fatmah, 2021) menyatakan bahwa tujuan berpikir kritis adalah agar peserta didik mampu berperan aktif dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Lebih lanjut, kemampuan ini bertujuan sebagai “pintu masuk” untuk membimbing penelitian, diskusi, dan kolaborasi peserta didik guna menghasilkan inovasi yang berkembang. Tujuan utama berpikir kritis adalah untuk menjembatani antara teori yang diperelajari di kelas dengan praktik di lapangan. Dengan kata lain, tujuan ini diarahkan agar siswa tidak hanya menjadi penghafal materi, tetapi mampu bertransformasi menjadi problem solver yang adaptif terhadap perubahan zaman, terutama dalam menghadapi dinamika ekonomi di masa depan.

2) Manfaat Keterampilan Berpikir Kritis

Adapun manfaat berpikir kritis menurut Ariadila (2023, hlm. 665), manfaat utama dari keterampilan berpikir kritis adalah memungkinkan individu untuk mengevaluasi informasi secara objektif guna mengambil keputusan yang tepat. Dalam konteks Pendidikan (Ariadila, 2023) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki kemampuan ini akan lebih efektif dalam mengidentifikasi serta memecahkan masalah, memahami hubungan logis antar ide, serta menjadi lebih mandiri dalam berpikir sehingga tidak mudah terpengaruh oleh opini yang tidak berdasar. Manfaat berpikir kritis tidak hanya terbatas pada pencapaian nilai akademis semata, namun lebih kepada pembentukan sikap kemandirian. Siswa yang mampu berpikir kritis akan memiliki ketangguhan mental untuk tidak mudah menyerah saat menghadapi kendala dalam penelitian, karena mereka memiliki kemampuan untuk menganalisis hambatan tersebut menjadi sebuah solusi yang logis.

c. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Penetapan indikator keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk mengukur sejauh mana siswa mampu mengolah informasi secara logis. Menurut (Susanti, 2023) Indikator berpikir kritis adalah sebagai berikut:

Indikator 1: Identifikasi Masalah

Pada indikator identifikasi masalah yang dilihat adalah mampu menuliskan yang diketahui dan dinyatakan dalam soal yang diberikan dengan benar dan lengkap.

Indikator 2: Analisis

Pada indikator kedua ini yang dilihat bagaimana siswa mampu menguraikan komponen-komponen yang diperlukan dari masalah yang diberikan dengan benar dan lengkap.

Indikator 3: Memecahkan Masalah

Pada indikator ketiga ini yang dilihat bagaimana siswa mampu menyatukan dan mengaitkan semua unsur-unsur pengetahuan yang ada sehingga dapat memperoleh jawaban yang benar dan lengkap.

Indikator 4: Menarik Kesimpulan

Indikator yang terakhir yang dilihat adalah mampu memberikan Kesimpulan dengan benar dan lengkap.

Selanjutnya, terdapat adaptasi indikator Robert H. Ennis dalam penelitian Hamzah & Suardi Wekke (2020, hlm. 20) yang merinci pada keterampilan berpikir kritis ke dalam lima aspek penting, yaitu:

Tabel 2. 2
Indikator Berpikir Kritis

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Identifikasi	Mengidentifikasi atau merumuskan masalah.
2	Definisi	Mengidentifikasi dengan memberikan penjelasan.
3	Eksplorasi	Mendesripsikan dan memberikan penjelasan lebih lanjut.
4	Evaluasi	Menyimpulkan argument penyelesaian.
5	Integrasi	Memadukan kecenderungan dan kemampuan dalam membuat keputusan (membuat Kesimpulan).

Sumber: Buku Untuk Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 3
Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan analisis	Hasil Penelitian
1.	Maysaroh, Marjanah, Ayu Wahyuni (2025)	EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA INFOGRAFIS DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA	SMA MUHAMMADIYAH LANGSA	metode Quasi Eksperimen	Berdasarkan Penelitian di SMA Muhammadiyah Langsa mengenai pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbasis media infografis terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen (yang menggunakan model PBL berbasis media infografis) meningkat signifikan, dari 42,90 (pretest) menjadi 82 (posttest). Sebaliknya, kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan dari 37 (pretest) menjadi 67,8 (posttest). Dimana di lakukan Uji hipotesis dengan uji independent sample t-test menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,23 > 1,68$), yang berarti hipotesis alternatif diterima dan menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbasis infografis berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

2.	Wiyana Aprianti, Manda Rohandi , Ahmad Azhar Kadim (2024)	Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning menggunakan Quizizz	SMA Negeri 1 Kabila		Setelah melakukan analisa terhadap data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning menunjukkan peningkatan hasil dan minat belajar siswa. Penelitian dilakukan di kelas X2 SMA Negeri 1 Kabila Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 siswa pada mata pelajaran informatika dengan sub materi Selection Sort. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan, dimana pertemuan pertama dan kedua fokus pada siklus I dan pertemuan ketiga dan keempat difokuskan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz. Persentase minat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz pada minat awal dengan kategori tinggi dengan jumlah peserta didik 14 orang dan persentasenya 46,6% sedangkan pada minat akhir dengan kategori tinggi mencapai 100% dan sudah keseluruhan siswa yang mencapai pada kategori ini. Hasil minat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz meningkat sebesar 53,4% dengan jumlah siswa 16 peserta didik.
----	--	---	---------------------	--	---

3.	Milanda Viona Delfiza, Sa'diatul Fuadiyah (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis para Peserta Didik: Literatur Review	SMA Unggul Negeri 4 Palembang	Penelitian dilakukan dengan berbasis literatur review (SLR)	Berdasarkan analisis berbagai literatur, model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Tahapan PBL, seperti penalaran deduktif, penalaran induktif, evaluasi, analisis, dan pengambilan keputusan, efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa PBL muncul sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran biologi. Model PBL tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk memecahkan masalah, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir secara analitis dan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi potensi keterbatasan penerapan PBL dan mengoptimalkan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran biologi yang beragam.
4.	Wahyu Mustajab, Nani Sutarni (2024)	Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	SMAN 30 Kabupaten Tangerang	Kuantitatif quasi eksperimen	Data hasil peningkatan kemampuan berpikir Kritis pada materi koperasi diperoleh dari analisis terhadap 25 pertanyaan berupa pilihan ganda yang diberikan saat

					pretest dan posttest pada kelas eksperimen 1. Analisis nilai pretest Dan posttest yang diperoleh kelas eksperimen 1. rata - rata posttest siswa mengalami peningkatan sebesar 32,40 dari 47,31 (pretest) menjadi 79,71 (posttest). Setelah dilakukan perhitungan, didapatkan nilai Rata - rata perhitungan n-gain dengan nilai 0,61. Nilai n-gain 0,61 terletak pada rentang dengan interpretasi berpikir kritis kategori tinggi.
--	--	--	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Pada buku panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 13-14) mengatakan, Kerangka pemikiran adalah kerangka logi yang menempatkan masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini, kerangka pemikiran dibangun untuk menjelaskan keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran inovatif dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kondisi objektif di SMA Negeri 15 Bandung menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan realitas di kelas ekonomi, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi aktif siswa dan kecenderungan pembelajaran yang masih satu arah. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis siswa pada tingkat analisis (C4) dan evaluasi (C5) belum optimal, hal ini juga dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang nilainya masih di bawah kkm (kriteria ketuntasan minimum). Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan implementasi model pembelajaran yang berpusat kepada siswa atau Student Center Learning seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikolaborasikan dengan media teknologi yaitu *Blooket Quiz* yang berguna untuk menstimulus aktivitas kognitif serta minat siswa dalam belajar.

Secara teori, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki keterkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis melalui proses penyelidikan mandiri dalam menghadapi tantangan dan masalah yang kompleks. Menurut Sutirman (2013, hlm. 39) pada bukunya yaitu, “Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah, kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut”. Selain itu, (Andani, 2025) menekankan bahwa fitur-fitur dalam *Blooket* secara efektif dapat mengubah suasana kelas yang pasif menjadi lebih dinamis dan meningkatkan keaktifan siswa.

Dukungan terhadap keunggulan media ini juga diperkuat oleh hasil penelitian eksperimen serupa yang dilakukan oleh Aulia & Hikmat (2025, hlm. 232) yang menyimpulkan bahwa, “Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih substansial, yang menunjukkan bahwa *Blooket* secara

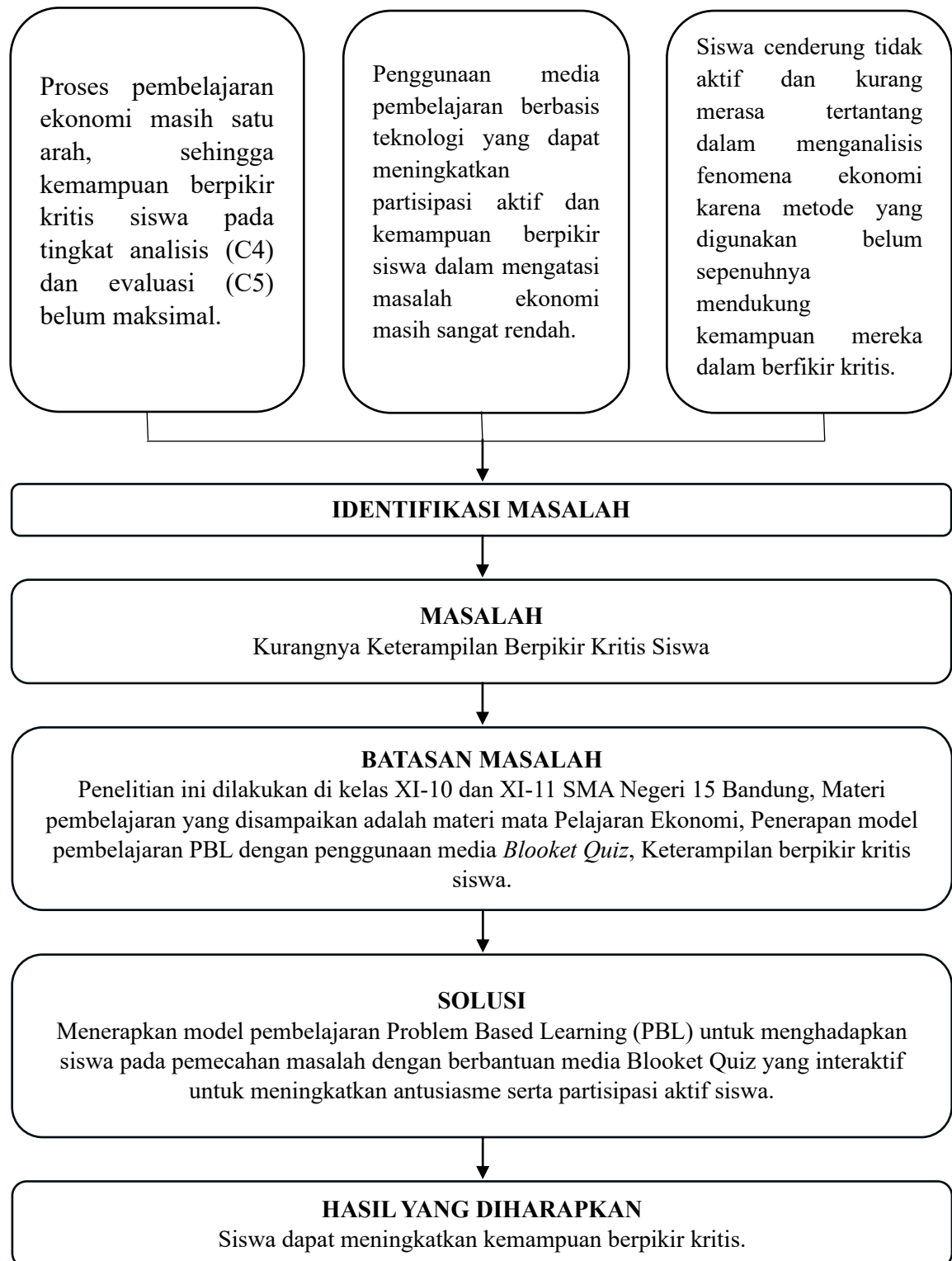
aktif mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa terutama dalam membangun dan menganalisis argumen”.

Integrasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Blooket Quiz* dalam penelitian ini didasari pada keyakinan bahwa proses berpikir kritis membutuhkan ransangan yang menantang dan interaktif. Secara umum, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berfungsi sebagai panduan mengajar yang mengatur pengalaman belajar siswa melalui pertemuan dengan masalah ekonomi yang relevan. Dalam proses tersebut, *Blooket Quiz* hadir sebagai alat untuk memperkuat evaluasi dan refleksi dengan metode permainan yang interaktif dan kompetitif. Dengan cara menggabungkan keduanya, diharapkan dapat menciptakan alur berpikir yang teratur di mana siswa diminta untuk menemukan masalah, menyelidiki hingga menarik kesimpulan secara kritis dalam suasana belajar yang memotivasi.

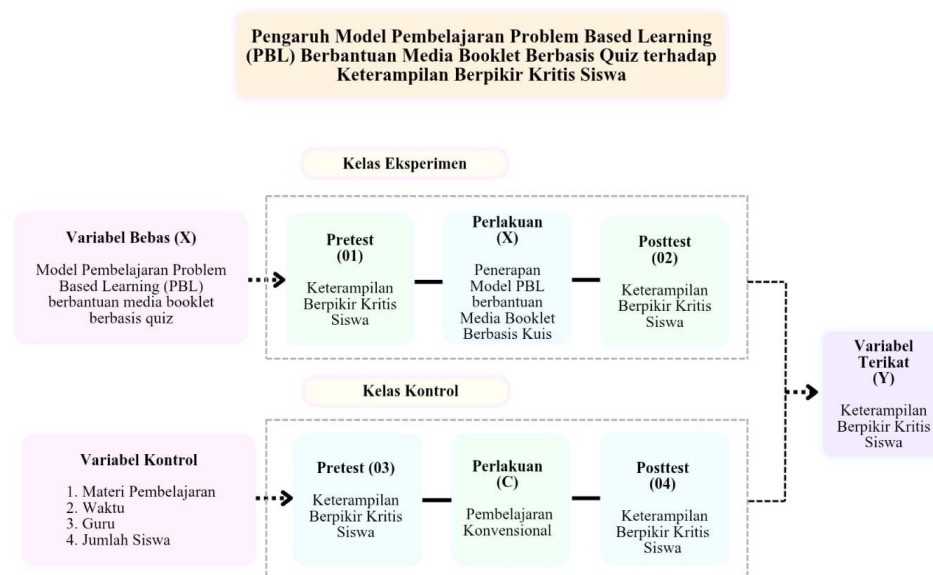
Aktifitas kompetitif yang dinamis ini terbukti mampu mengurangi rasa bosan sehingga siswa memiliki kesiapan mental yang lebih matang saat memberikan argumen mereka ke dalam soal yang tersedia. Dengan kata lain, *Blooket Quiz* berfungsi sebagai alternatif yang mempertajam penguasaan konsep ekonomi siswa sebelum diuji secara mendalam pada ting berpikir analisis (C4) dan evaluasi (C5) melalui tes soal yang menjadi inti penilaian keterampilan berpikir kritis siswa. sebagai rangkuman pemikiran ini, peneliti menempatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan *Blooket Quiz* sebagai variabel yang dapat diukur untuk mempengaruhi variabel lain, yakni keterampilan berpikir kritis siswa.

Alur pemikiran yang dibuat ini menekankan bahwa peningkatan kualitas proses belajar di SMA Negeri 15 Bandung perlu diawali dengan mengubah siswa menjadi objek penelitian yang secara aktif menyelesaikan masalah. Dengan demikian, kerangka ini diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan bukti nyata bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran ekonomi bukan hanya tambahan tetapi bisa menjadi startegi penting untuk mempersiapkan siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di zaman digital ini.

Gambar 2. 7
Kerangka Pemikiran



Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana peneliti memandang hubungan antar variabel yang diteliti. Secara teknis, paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti. Pola pikir ini sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang harus dijawab, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis hingga teknik analisis statistik yang digunakan (Sugiyono, 2015). Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, paradigma dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan *Blooket Quiz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Berikut adalah bagan paradigma penelitian:



Gambar 2. 8
Paradigma Penelitian

Keterangan:

- X : Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan media *Blooket Quiz*
- C : Pembelajaran Konvensional
- O1 : *Pre-test* Kelas Eksperimen
- O2 : *Post-test* Kelas Kontrol
- O3 : *Pre-test* Kelas Eksperimen

- O4 : *Post-test* Kelas Kontrol

Keterangan Gambar:

- X : Variabel Bebas
- Y : Variabel Terikat
- —→ : Alur Pelaksanaan Penelitian
- ----→ : Pengaruh atau Tinjauan Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Pada buku panduan penulisan proposal dan skripsi FKIP Unpas (2014, hlm. 14), Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi merupakan anggapan dasar dan pemikiran yang diyakini kebenarannya oleh peneliti, namun tetap perlu diuji melalui penelitian empiris. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) secara teoritis mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada level kognitif analisis (C4) dan evaluasi (C5).
- b. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis *Quiz* memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar dibandingkan dengan model konvensional.
- c. Media *Blooket* berbasis *Quiz* dinilai efektif sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dan umpan balik langsung untuk mendukung pemahaman materi siswa.

2. Hipotesis

Pada buku panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm.14) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris”. Pada penelitian ini, penulis memilih untuk menggunakan hipotesis komparatif. Menurut Yuliardi & Nuraeni (2017, hlm. 25) bahwa, “Hipotesis komparatif adalah hipotesis yang diajukan untuk melihat perbedaan/perbandingan suatu obyek dengan obyek

lainnya yang diteliti melalui data sampel untuk kemudian hasil dari pengujian sampel tersebut dapat digeneralisasikan untuk populasi”.

Berdasarkan teori diatas dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- **Ha (Hipotesis Alternatif)** : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis *Quiz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.
- **Ho (Hipotesis Nol)** : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* berbasis *Quiz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.