

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran sebagaimana dijelaskan Sagala (2008) adalah kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan bagi guru saat mereka mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kerangka ini menguraikan dan menunjukkan proses metodis untuk menyusun pengalaman belajar dan berfungsi sebagai pedoman pengajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Problem Based Learning menjadi model pembelajaran yang berada dalam payung teori belajar konstruktivistik. Karakteristik teori belajar konstruktivistik lebih memfokuskan pada peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan segenap potensi yang dimiliki dalam menggali, menemukan dan membangun pengetahuan. Peserta didik diberi ruang dan kesempatan berdiskusi, berkolaborasi dan bekerja sama dengan sesama teman dalam proses mencari informasi dengan memanfaatkan berbagai sumber dalam membangun pengetahuan. Pada teori belajar konstruktivisme peran guru yakni sebagai pemberi sarana dan pemotivasi belajar siswa.

Ibrahim (2005) mengemukakan bahwasanya pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai “pengajaran berbasis masalah” menggunakan masalah untuk proses awal mengakuisisi pengetahuan baru. Solusi untuk suatu masalah dalam belajar berbasis masalah tidak pasti, baik guru ataupun terdidik dapat menemukan penanganan potensialnya. Oleh sebabnya, untuk merespon kesungkanan yang mereka alami, peserta didik diberi kebebasan dan kesempatan untuk menyelidiki, mengumpulkan, dan menganalisis data secara menyeluruh dalam pendekatan pembelajaran PBL ini.

Pembelajaran *Problem Based Learning* lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif, lebih berorientasi induktif daripada deduktif, dan penemuan oleh peserta didik sendiri atau pembangunan pengalamannya sendiri. Guru mengenakan pendekatan pengajaran

berdasarkan *problem*, mengemukakan pertanyaan sama muridnya, dan memberi kesempatan kepada pelajar sampai pada ide-ide atau teori-teorinya sendiri.

Tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagaimana dijelaskan Sanjaya (2006) adalah kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui kegiatan eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Kemampuan investigasi dan pemecahan masalah, pemahaman tentang peran orang dewasa, dan pengembangan pembelajar yang mandiri dan otonom adalah hasil pembelajaran dari pembelajaran PBL (Suprijono, 2011).

Kelebihan model *Problem Based Learning* sebagaimana dijelaskan Sanjaya (2006) sebagai berikut: (1) cukup efisien guna mendalami isi yang dipelajari, (2) peserta didik tertantang dalam menghasilkan kompetensi baru, (3) lebih memperkuat kegiatan studi peserta didik, (4) mampu mengirimkan pemahamannya guna mengetahui *problem* dalam kehidupan peserta didik, (5) mendorong peserta didik mengembangkan pengetahuan baru, lebih bertanggungjawab dan mampu mengevaluasi atas prestasi dan proses belajarnya, (6) pembelajaran lebih menyenangkan, (7) mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa, (8) mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam dunia nyata, (9) lebih termotivasi untuk terus belajar.

Sanjaya (2006) menguraikan kelemahan PBL sebagai berikut: (1) peserta didik akan malas mencoba apabila kurang berminat terhadap pokok bahasan atau menganggap pokok bahasan tersebut sulit dipecahkan (2) diperlukan waktu persiapan agar pembelajaran dapat berhasil, (3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Sintaks atau langkah-langkah pembelajarannya, sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Tabel Sintaks Pembelajaran Problem Based Learning

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Orientasi masalah	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan logistik penting, dan

Tahap	Tingkah Laku Guru
	memotivai peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Tahap 2 Organisasi peserta didik	Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai dengan laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses yang mereka gunakan

2.1.3 Media Pembelajaran Tiktok

Media pendidikan adalah fasilitas sekolah yang siap dipakai untuk menyongkong tahap edukasi mengajar. Bagi guru media ini merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi supaya pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, efisien, memotivasi minat belajar peserta didik, suasana pembelajaran lebih menyenangkan, dan meningkatkan daya serap peserta didik. Pendapat senada dikemukakan Hamalik (1986) Selain mempertinggi semangat dan ketertarikan siswa, alat edukasi bisa menyongkong mereka memadatkan informasi, menyajikan materi dengan cara yang menarik dan dapat dipertanggungjawabkan, serta memperluas pemahamannya.

Kristanto (2017:10) menjelaskan, sarana pengajaran mempunyai peranan sebagai berikut: (1) fungsi edukatif yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, menunjang murid untuk berfikir analitis, memberikan pengalaman bermakna, (2) fungsi ekonomis yaitu efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menghemat biaya, (3) fungsi sosial yaitu membangun relasi antar peserta didik dan memberikan pengalaman peserta didik, (4) fungsi budaya yaitu membentuk pola pikir dan kebiasaan baru dan melestarikan dan mengembangkan unsur budaya dan seni.

Di era digitalisasi ini, teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap dunia belajar. TikTok merupakan bagian dari banyaknya platform

digital yang sangat diminati oleh anak muda saat ini. Aplikasi ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran sekaligus sumber hiburan. Pengguna aplikasi ini dapat membuat dan mendistribusikan video pendek dengan berbagai topik, termasuk pendidikan. Selain sebagai sumber hiburan, TikTok mulai dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan yang inovatif.

Dimana seseorang dapat memanfaatkan sarana TikTok sebagai alat belajar yang berharga. Pertama, tuntutan pembelajaran siswa dapat dipenuhi oleh media TikTok. Kedua, kebaruan aplikasi tersebut dan berbagai fiturnya yang mampu dimasukkan ke dalam proses edukasi yang membawa hasrat siswa. Ketiga, aplikasi TikTok sebanding dengan kreasi dan keahliannya, serta karakteristik siswa generasi Z yang akrab dengan teknologi, khususnya telepon pintar.

Aplikasi TikTok merupakan sebuah platform *online* yang berisi video singkat, menarik dan dapat diakses dimana saja yang berasal dari China (Ardian, 2022). Perangkat seluler yang menjalankan iOS dan Android dapat mengakses materi pembelajaran melalui aplikasi TikTok. Sehingga materi pendidikan dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.

Pemilihan aplikasi TikTok ini dilandasi pada kepopulerannya di kalangan masyarakat Indonesia yang menempati peringkat kedua secara global dalam hal jumlah pemakai TikTok dengan 109,9 juta pengguna. Menurut (Astuti & Andrini, 2021), per Januari 2023, terdapat 1,05 miliar pemakai aplikasi video pendek ini dalam lingkup internasional. Didukung oleh catatan penggunaan TikTok dari Indonesia, diklaim bahwasanya kebanyakan pemakai sejatinya adalah kelompok generasi Z, atau mereka yang berumur direntang 14 hingga 24 tahun. Kelompok inilah yang saat ini terdaftar di sekolah.

TikTok hadir dengan 2 versi yaitu versi website yang dapat diakses melalui PC atau *smartphone* dengan mengunjungi www.tiktok.com dan dapat diakses melalui aplikasi dengan mengunduh melalui store yang tersedia pada *smartphone*. TikTok dilengkapi dengan berbagai macam fitur diantaranya tiktok sotify, perekaman dan pengunggahan video, beranda (fyp),

penyuntingan video, pengisi suara, *live streaming*, *stich*, *add yours*, bertukar pesan, bahkan keranjang kuning yang dapat digunakan untuk berjualan.

Fitur-fitur yang terdapat pada TikTok memudahkan pendidik untuk berkomunikasi serta memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Teknologi yang semakin berkembang pesat mempermudah dalam berintraksi dan menyampaikan materi kepada siswa yang tentunya dapat dilakukan di mana saja dan tidak ada batasannya. Hal ini, dapat dilakukannya pembelajaran jarak jauh dengan mengunggah materi pembelajaran pada fitur video atau foto. Apabila guru ingin menyampaikan informasi singkat dapat memanfaatkan fitur TikTok *story* yang dapat diakses dan dilihat oleh siapapun dengan menekan tanda (+) pada bagian tengah menu pada aplikasi tiktok. Fitur *live streaming* juga dapat dimanfaatkan oleh guru apabila ingin melakukan penyampaian materi secara mendadak dan tidak dapat hadir di dalam kelas.

Dengan demikian, aplikasi TikTok mampu menghasilkan pengalaman belajar yang unik, dinamis, dan kreatif yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam tahap mempelajari. Karena dapat diselaraskan sama iklimnya, lingkungan, dan keadaan siswa, aplikasi ini juga membantu dalam materi pembelajaran.

2.1.4 Kemampuan Bernalar Kritis

Bernalar kritis adalah kemampuan peserta didik untuk memecahkan permasalahan dengan menemukan solusi yang tepat. Hal tersebut diperkuat oleh Ernawati & Rahmawati (2022) bahwa kemampuan bernalar kritis pada peserta didik penting dimiliki agar peserta didik dapat memecahkan dan menyelesaikan permasalahan.

Azizah (2020) mengemukakan, kemampuan bernalar kritis adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk memproses informasi maupun permasalahan melalui beberapa tahapan yaitu menganalisis informasi dan permasalahan secara sistematis, sehingga menemukan ketidaksamaan dari perkara, dan mampu memastikan penanganan yang tepat guna menyelesaikan permasalahannya.

Menurut Rawani (2021), peserta didik perlu menggunakan pemikiran kritis untuk memproses informasi, mengevaluasi situasi secara efektif, dan memilih perilaku terbaiknya dalam situasi tertentu. Peserta didik yang menggunakan penalaran luas mampu menyaring perkataan, mengintegrasikan datanya, memeriksa jalinan antara berbagai berita, dan menarik kesimpulan dari materi yang diberikan (Kibtiyah Mariatul, 2022).

Adapun elemen dari bernalar kritis adalah analisis dan evaluasi. Dimana analisis sebagai kemampuan peserta didik dalam memecah satu informasi menjadi beberapa bagian kecil yang lebih terperinci, bertujuan untuk menyampaikan penjelasan yang lebih jelas dan mudah dimengerti. Sedangkan evaluasi ialah kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi informasi, bahan atau metode yang digunakan, dan kemampuan mereka dalam membuat penilaian dan keputusan (Kratwohl, 2002).

Kemampuan bernalar kritis dalam kurikulum merdeka mempunyai tolak ukur capaian yaitu 1) mengelola data dan ide sesudah memperoleh informasi, 2) mengujinya dan meninjau informasi, 3) merenungkan persepsi dan langkah berpikir, serta 4) menetapkan keputusan (Ernawati & Rahmawati, 2022)

Menurut Ennis (2011) dalam (Oktadi et al., 2024) terdapat 5 indikator bernalar kritis yaitu sebagai berikut:

1) Memberikan penjelasan dasar (*basic explanation*)

Terbagi dalam 3 indikator ialah (a) menyusun pertanyaan, (b) menganalisa argument, dan (c) mengajukan dan merespon pertanyaannya.

2) Mengembangkan keterampilan dasar (*develop basic skills*)

Dikelompokkan jadi 2 indikator yaitu (a) menilai kepercayaan sebuah sumber dan (b) melakukan observasi dan menilai hasil observasi.

3) Membuat kesimpulan (*draw conclusions*)

Terbagi menjadi 3 indikator yaitu (a) menarik rangkuman dan mengevaluasi hasil kesimpulan, (b) membuat dan mempertimbangkan kesimpulan, dan (c) melakukan evaluasi.

4) Memberikan penjelasan tambahan (*provide additional explanation*)

Digolongkan jadi 2 indikator yaitu (a) menjelaskan istilah dan (b) meneliti dugaan.

5) Metode dan taktik (*Method and tactics*)

Dibedakan menjadi 2 indikator yaitu (a) menentukan tindakan dan (b) komunikasi dengan orang lain.

2.1.5 Pendidikan Pancasila

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan akhlak, akal, dan jasmani anak agar dapat mencapai kesempurnaan hidup, yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Pendidikan adalah proses yang diciptakan masyarakat untuk membimbing generasi mendatang ke arah kemajuan dengan cara tertentu berdasarkan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tingkat kemajuan yang paling tinggi (Abdurrahman Saleh Abdullah 2007: 15).

Dalam istiadat Indonesia, pendidikan kewarganegaraan berfungsi sebagai alat untuk membina dan memelihara pertumbuhan moral dan misi luhur dalam perilaku sehari-hari. Pendapat dari Azyumardi Azra dalam Sumarsono (2006:10) pendidikan kewarganegaraan dikembangkan untuk membimbing anak muda agar jadi orang yang pandai dan mengerti akan hak dan kewajibannya perihal keberlangsungan bernegara dan sosial.

Menurut (Winataputra, 2019) didapati tujuan-tujuan yang dapat tercermin dalam perilaku sehari-hari dan integritas pribadi siswa dalam pendidikan PKn Adapun tujuan yang hendak dicapai, di antara lain sebagai berikut:

1. Membentuk keterampilan partisipatif yang berkualitas dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan kemasyarakatan, baik pada tingkat lokal, nasional, regional, dan global;
2. Mewujudkan warga negara yang baik dan mampu menjaga persatuan dan kesatuan bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera, dan demokratis;
3. Menghasilkan siswa yang berpikir komprehensif, analitis, kritis dan bertindak demokratis;

4. Mengembangkan budaya demokrasi, yaitu kebebasan, kesetaraan, kemandirian, toleransi, kemampuan menahan diri, kemampuan mengambil keputusan, dan kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan politik masyarakat dan
5. Mampu membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab melalui penanaman moral dan keterampilan sosial sehingga mampu memahami dan menyelesaikan permasalahan kewarganegaraan yang sebenarnya seperti toleransi, perbedaan pendapat, empati, menghargai pluralitas, kesadaran hukum dan ketertiban sosial, menjunjung tinggi hak asasi manusia, mengembangkan demokratisasi di berbagai bidang kehidupan dan menghormati kearifan lokal.

2.2 Penelitian Relevan

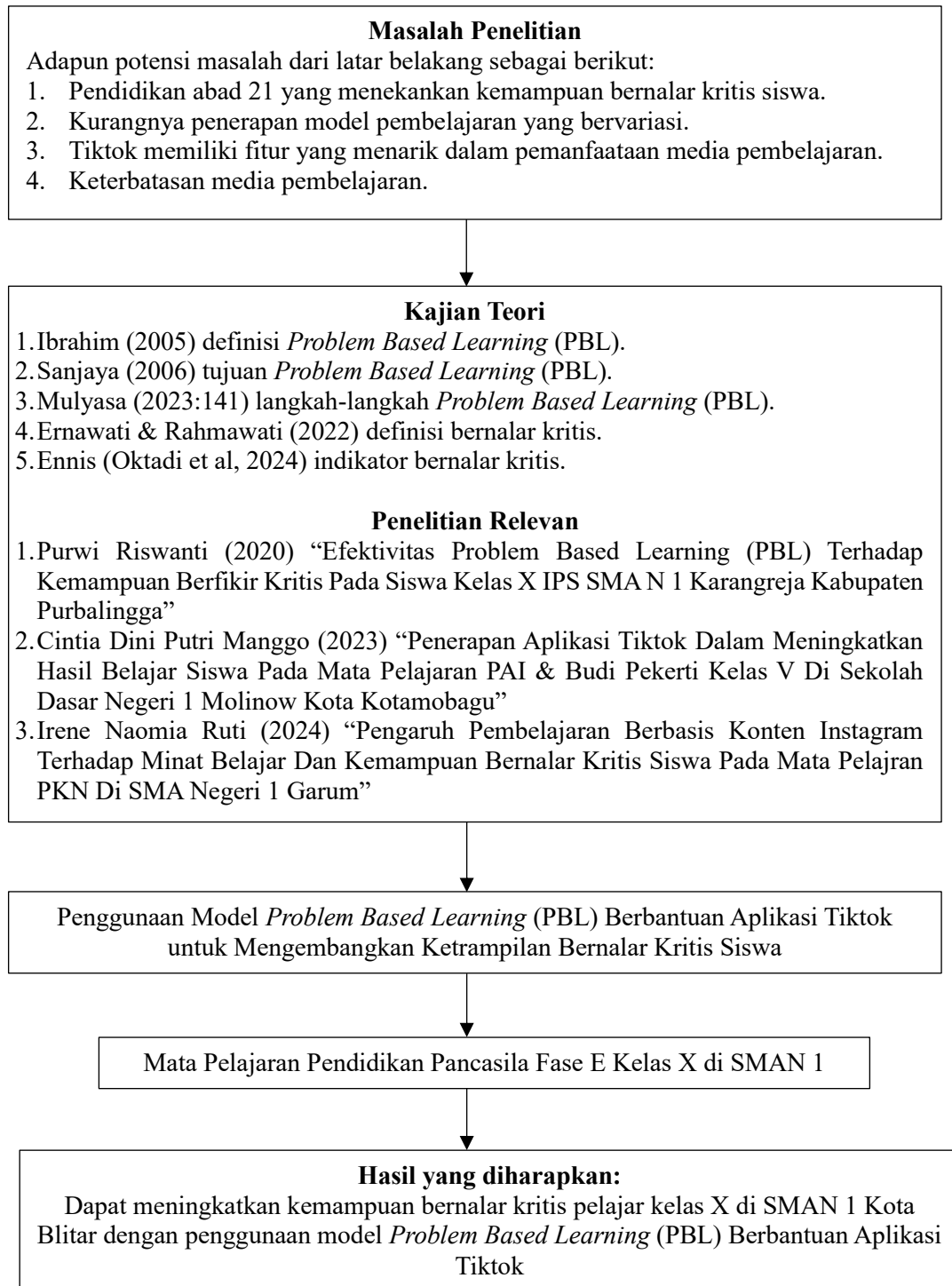
Adapun studi yang relevan dan berhubungan dengan observasi ini sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Hasil Penelitian	Pengembangan Penelitian
1	Purwi Riswanti <i>Efektivitas Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 1 Karangreja Kabupaten Purbalingga (2020)</i>	<i>Problem Based Learning (PBL)</i> mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Karangreja yang dilihat dari peningkatan hasil dan skor <i>pretest</i> dengan skor <i>posttest</i> .	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> . Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah mata pelajaran IPS dengan Pendidikan Pancasila.
2	Cintia Dini Putri Manggo <i>Penerapan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 1 Molinow Kota Kotamobagu (2023)</i>	Penerapan aplikasi Tiktok dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Molinow.	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan aplikasi Tiktok. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penentuan variabel dan mata pelajaran.
3	Irene Naomia Ruti <i>“Pengaruh Pembelajaran Berbasis</i>	Adanya pengaruh pembelajaran berbasis konten instagram terhadap	Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan

Konten Instagram Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di SMA Negeri 1 Garum” (2024)	minat belajar dan kemampuan bernalar kritis siswa pada pendidikan Pancasila (PKN) kelas XI SMA Negeri 1 Garum Tahun Ajaran 2023/2024.	variabel kemampuan bernalar kritis. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan aplikasi Instagram sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi Tiktok.
---	---	---

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun praduga penelitiannya sebagai berikut:

a. H_0 (hipotesis nihil)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Tiktok tidak dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Kota Blitar.

b. H_a (hipotesis kerja)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Tiktok dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Kota Blitar.