

## **PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN MENGGUNAKAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

<sup>1</sup>Muhammad Rizal Firdaus, <sup>2</sup>Dudi Supriyadi

<sup>1,2</sup>Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia Garut

Email: <sup>1</sup>[Mochrizal13@gmail.com](mailto:Mochrizal13@gmail.com)

### **Abstrak**

Proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan berbagai kemampuan yang harus dimiliki para siswa khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan Fauzaniyyah pada mata pelajaran Kewirausahaan terutama yang menyangkut pada kompetensi kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu upaya untuk mewujudkannya dengan implemantasi model pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini model pembelajaran yang cocok untuk menangani berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis siswa adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif sebagai sarana penunjang pembelajarannya. Terdapat 3 hal yang berkonsentrasi pada penelitian kali ini, yaitu (1) Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah?, (2) Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif? dan (3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara siswa yang memperoleh Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Buku digital interaktif dengan yang tidak berbantuan buku digital interaktif?

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebuah pendekatan yang lahir dari adanya perubahan yang sangat mendasar disebabkan pergeseran pandangan dalam memahami bagaimana siswa belajar. Sementara itu Berfikir kritis merupakan salah satu strategi kognitif dalam pemecahan masalah yang lebih kompleks dan menuntut pola yang lebih tinggi. Sebagai sarana pendukung Buku digital Interaktif merupakan versi elektronik dari buku akan tetapi memiliki berbagai keunggulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu yang pada dasarnya hampir sama dengan penelitian eksperimen murni dimana dalam penelitian ini menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Adapun rancangan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan desain penelitian Nonequivalent Control Groups Design. Dimana desain penelitian Nonequivalent Control grup design ini membagi kelompok menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bisa ditarik kesimpulan bahwa Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan buku digital interaktif pada pembelajaran Kewirausahaan kelas XII di SMK Fauzaniyyah.

**Kata Kunci** : Berpikir Kritis, Pembelajaran Berbasis Masalah, Buku Digital Interaktif

### **Abstract**

The learning process is one of the efforts to improve various abilities that students must possess, especially in Fauzaniyyah Vocational High School, in Entrepreneurship subjects, especially those concerning the competence of students' critical thinking skills. One of the efforts to make it happen is by implementing a suitable learning model. In this case, the learning model ideal for dealing with various problems related to students' critical thinking skills is to use a problem-based learning approach with the help of interactive digital books to support learning. Do three things concentrate on this research: (1) How to improve students' thinking skills in implementing problem-based learning? (2) How to students improve' critical thinking skills in implementing problem-based learning with the help of interactive digital books? and (3) Are there differences in students' critical thinking abilities between students who receive Problem-Based Learning with interactive digital books and those without interactive digital books?

Problem-Based learning is an approach born from a fundamental change due to a shift in the understanding of how students learn. Meanwhile, critical thinking is one of the cognitive strategies for solving more complex problems and demands a higher pattern. Finally, as a means of support, Interactive digital books are electronic versions of books but have various advantages. In this research, the researcher uses quantitative analysis with a quasi-experimental method, almost the same as pure experimental research. This study examines the effect of one or more variables on other variables. Furthermore, the research design will use the Nonequivalent Control Groups Design research design, where the Nonequivalent Control group research design divides the group into two groups: the control class group and the experimental class group. From the results of the research that has been done, it can be concluded that there is an increase in students' critical thinking skills by using a problem-based learning model with the help of interactive digital books in class XII Entrepreneurship learning at Fauzaniyyah Vocational School.

**Keywords:** Critical Thinking, Problem-Based Learning, Interactive Digital Book

## **A. PENDAHULUAN**

Era Globalisasi dan perkembangan teknologi seperti saat ini telah mengubah keadaan masyarakat di seluruh dunia. Masing-masing individu dihadapkan kepada kenyataan untuk berkiprah di dunia dengan dibukanya pasar bebas. Konsekuensi dari dibukanya pasar bebas adalah sumber daya manusia Indonesia harus mempunyai keterampilan dan kompetensi yang unggul agar mampu bersaing dengan sumber daya manusia dari negara-negara lain. Menurut Binkley terdapat 10 keterampilan abad 21 dalam 4 kelompok yang harus dipelajari dan dikuasai oleh manusia. Dalam kelompok cara berpikir, salah satu yang harus dikuasai adalah kemampuan berpikir kritis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis seseorang adalah melalui pendidikan. Hal ini karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan menempati posisi strategis dalam membentuk manusia secara utuh melalui proses pembelajaran, khususnya dalam kajian Teknologi Informasi dan Komunikasi, sebagaimana dijelaskan dalam Darmawan, D. (2013). Dalam bukunya tentang Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Mengingat berpikir kritis siswa adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran, maka guru harus pandai dalam memilih cara, teknik, strategi, pendekatan, metode, ataupun model pembelajaran, model pembelajaran mana yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena setiap konsep akan lebih mudah untuk di pahami dan diingat bila disajikan dengan menggunakan metode dan cara yang tepat. Penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa yang dimaksud adalah pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah guru hanya sebagai fasilitator dalam membantu dan memberikan arahan terhadap siswa untuk menemukan suatu konsep, prinsip dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa dapat terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Moffit (dalam Ratnaningsih, 2003: 3) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat melibatkan siswa aktif secara optimal dalam pembelajaran, memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, observasi, eksperimen, dan investigasi pemecahan masalah yang mengintegrasikan

kompetensi dan konsep-konsep dasar dari berbagai 'konten area'.

Selain itu, Pembelajaran pun harus melibatkan proses transformasi yang menyeluruh dengan mendayagunakan peralatan teknologi pendidikan yang mampu memotivasi siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu mengemas model pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi dan komunikasi secara komunikatif, interaktif, efektif, efisien, menyenangkan, relevan, kontekstual, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari yang dihadapinya. Salah satu produk teknologi pendidikan dan pembelajaran adalah buku digital interaktif.

Bertolak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif ?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara siswa yang memperoleh Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Buku digital interaktif dengan yang tidak berbantuan buku digital interaktif?

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti adalah menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

pada implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif.

3. mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Buku digital interaktif dengan yang tidak berbantuan buku digital interaktif.

## **B. KAJIAN LITERATUR**

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instructional", yang artinya menurut Sanjaya (2010: 26), Sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar dari diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Kegiatan pembelajaran harus mengacu pada teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran tertentu. Melalui teori-teori dan prinsip-prinsip belajar, diharapkan dapat membimbing dan mengarahkan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Teori atau prinsip pembelajaran dapat mengontrol tugas-tugas pembelajaran yang dilakukan seorang guru sebagai desainer pembelajaran. Terdapat beberapa teori yang melandasi pembelajaran Kewirausahaan dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan buku digital interaktif, di antara teori pembelajaran tersebut adalah: Behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme.

### **1. Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya, 2009 : 214). Terdapat 3 ciri utama dari PBM. Pertama PBM merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi PBM ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. PBM tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengar, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui PBM siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Banyak ahli yang menjelaskan bentuk penerapan PBM, adapun langkah – langkah PBM menurut John Dewey ( dalam Sanjaya, 2009 : 217 ) adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang

dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan

## **2. Media Pembelajaran**

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007: 3) secara garis besar menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain itu Sudjana (2013: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Namun demikian dijelaskan dalam Darmawan, D. (2020). Bahwa Teknologi Pembelajaran memberikan peran yang berbeda tentang Media Pembelajaran, bisa saja menjadi suber belajar dan bahkan menjadi model pembelajaran. Alat tersebut secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, televisi dan komputer. Media pembelajaran merupakan upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan. Salah media pembelajaran yang menjadi sorotan penulis ialah kemunculan e-book atau digital book, bisa juga dibaca kapan saja dan dimana saja

melalui teknologi bergerak atau Mobile Learning (Darmawan, 2014). Kehadiran Ipad membantu mempopulerkan ebook atau digital book. Ipad memang dapat digunakan sebagai ebook atau digital book yang mudah dibawa kemanapun, kapanpun, berapapun jumlahnya. Berikut kajian pustaka penulis tentang ebook atau digital book, yang diringkas dari berbagai sumber. 3D PageFlip merupakan software pembuat E-Book atau digital book, E-Katalog, E-Brosur dengan halaman balik efek 3D dan berputar efek dalam beberapa menit. 3D PageFlip adalah software flash Flipbook sempurna untuk mengubah file PDF, Word, PowerPoint, dan Excel ke bentuk flipbooks menjadi majalah digital 3D yang realistis. Semuanya ini termasuk ke dalam inovasi Pendidikan (Darmawan,2012) yang harus dikuasai para pendidik.

### **3. Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan salah satu strategi kognitif dalam pemecahan masalah yang lebih kompleks dan menuntut pola yang lebih tinggi (Surya: 2015:123). Berpikir kritis lebih banyak berada dalam kendali otak kiri dengan focus pada menganalisis dan mengembangkan berbagai kemungkinan dari masalah yang dihadapi. ecara spesifik berfikir kritis ialah berikir untuk (Surya: 201:135): (1) membandingkan dan mempertentangkan berbagai gagasan (2) memperbaiki dan memperhalus (3) Bertanya dan verifikasi (4) Menyaring, memilih, dan mendukung gagasan (5) membuat keputusan dan timbangan (6) menyediakan landasann untuk suatu tindakan.

Sedangkan menurut Beyer (dalam Surya, 2011:137), terdapat delapan karakteristik dalam kemampuan berpikir kritis, yaitu:

1. Watak (dispositions). Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis (tidak

mudah percaya), sangat terbuka, menghargai kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.

2. Kriteria (criteria). Dalam berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai ke arah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argumen dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak bias, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.
3. Argumen (argument). Argumen adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data-data. Namun, secara umum argumen dapat diartikan sebagai alasan yang dapat dipakai untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan. Keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.
4. Pertimbangan atau pemikiran (reasoning). Yaitu kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.
5. Sudut pandang (point of view). Sudut pandang adalah cara memandang atau landasan yang digunakan untuk menafsirkan sesuatu dan yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir dengan kritis

akan memandang atau menafsirkan sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

6. Prosedur penerapan kriteria (procedures for applying criteria). Prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi asumsi atau perkiraan-perkiraan.

### **C. METODE PENELITIAN**

#### **1. Metode Penelitian**

Dalam melakukan suatu penelitian, ada cara dan tahapan-tahapan yang digunakan, atau kita sering menyebutnya dengan metode penelitian. Menurut sugiyono (2016,3) “ secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. adapun menurut Sukmadinata (2012, 52) “Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.” Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental) yang pada dasarnya hampir sama dengan penelitian eksperimen murni dimana dalam penelitian ini menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain (Darmawan,2013). Perbedaan yang terdapa dalam quasi eksperimen ini adalah pada pengontrolan variabelnya. Pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu pada variabel yang yang dipandang paling dominan.

#### **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Fauzaniyyah tepatnya berada di Komplek Pondok Pesantren Fauzan Desa Sukaresmi Kecamatan Sukaresmi Kabupaten Garut. Dimana Sekolah ini memiliki memiliki berbagai jurusan keahlian seperti Multimedia, Teknik Kendaraan Ringan, Busana Butik, serta jurusan Agrobisnis Tanaman Pangan dan Horticultura. Untuk subjek yang dipakai untuk penelitian ini adalah kelas XII Jurusan Teknik Kendaraan Ringan dan Multimedia bahkan e-learning sekalipun, sebagaimana dijelaskan dalam Darmawan (2014), bahwa segala bentuk pembelajaran yang bermuatan digital elektronik dapat menjadi varian dari praktek e-learning.

#### **3. Populasi dan Sampel**

Pada penelitian yang dilakukan pada ruanglingkup dunia pendidikan sama halnya seperti penelitian-penelitian pada bidang kajian lainnya yang ditunjukan untuk memperoleh suatu kesimpulan tentang kelompok yang besar dalam lingkup wilayah yang luas, tetapi hanya dengan meneliti kelompok kecil dalam lingkup wilayah yang lebih sempit. Hal tersebut yang biasa kita kenal dengan istilah populasi dan sampel. Berdasarkan populasi di atas, peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling (sampel bertujuan) sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 40 orang, yang mana tersebar di dua jurusan yang berbeda yaitu 20 orang siswa Multimedia dan 20 orang sisanya lagi jurusan Teknik Kendaraan Ringan, yang nantinya akan kelas tersebut akan dibagi kedalam kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen, dimana kelas XII Teknik Kendaraan Ringan dijadikan kelas kontrol dan kelas XII Multimedia

dijadikan kelas eksperimen. Hal ini peneliti beranggapan bahwa subjek sama, tidak ada yang diistimewakan satu atau beberapa subjek untuk dijadikan sampel penelitian.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan inti dari penelitian yang telah dilakukan adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII di SMK Fauzaniyyah yang berada pada Kompleks pondok pesantren Fauzan desa Sukaresmi Kecamatan Sukaresmi Kabupaten Garut terutama pada materi promosi. hal ini dilakukan karena dilihat dari hasil pembelajaran kewirausahaan yang telah dilakukan oleh pendidik sebelumnya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, sehingga banyak siswa yang belum lulus pada materi promosi ini, yaitu sebanyak 35% siswa yang lulus di kelas XII Jurusan Multimedia dan 25% siswa yang lulus di kelas Teknik Kendaraan Ringan.

Supaya penelitian ini memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih baik, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Menurut Surya (2015:123) Berfikir kritis merupakan salah satu strategi kognitif dalam pemecahan masalah yang lebih kompleks dan menuntut pola yang lebih tinggi. Berfikir kritis lebih banyak berada dalam kendali otak kiri dengan focus pada menganalisis dan mengembangkan berbagai kemungkinan dari masalah yang dihadapi.” Oleh sebab itu, jika seorang siswa sudah menguasai kemampuan berppikir kritis maka siswa tersebut akan mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pendidik. Menurut Fisher (dalam Rahmawati, 2011:8), indikator kemampuan berpikir kritis antara lain adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi unsur-unsur dalam kasus beralasan, terutama alasan-alasan dan kesimpulan-kesimpulan.
2. Mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi-asumsi.
3. Memperjelas dan menginterpretasikan pernyataan-pernyataan dan ide-ide.
4. Mengadili penerimaan, terutama kredibilitas, dan klaim-klaim.
5. Mengevaluasi argumen-argumen yang beragam jenisnya.
6. Menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan penjelasan-penjelasan.
7. Menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan-keputusan.
8. Menyimpulkan.
9. Menghasilkan argumen-argumen.

Indikator-indikator tersebut diterapkan dan menjadi acuan dalam pembuatan indikator pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang nantinya akan dikembangkan menjadi soal-soal evaluasi. indikator dalam pembelajaran, diantaranya:

- a. Menjelaskan konsep promosi dari 2 pendapat para ahli.
- b. Menjabarkan 6 macam tujuan promosi
- c. Menjabarkan 6 bentuk promosi
- d. Menentukan 2 dari 6 bentuk strategi bauran promosi yang tepat untuk sebuah usaha
- e. Membuat konsep bauran promosi yang tepat untuk sebuah usaha
- f. Memberikan analisis terhadap promosi yang dilakukan pada suatu perusahaan

Untuk mencapai indikator kemampuan berpikir kritis tersebut maka proses pembelajarannya pun harus menerapkan pendekatan/metode serta menggunakan media yang dirasa akan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Sehingga peneliti mencoba untuk menerapkan Pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif. Hal ini sebagai bentuk

penerapan dari produk Teknologi Informasi dan Komunikasi (Darmawan, 2017).

1. Implementasi Pembelajaran berbasis masalah tanpa berbantuan buku digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, implemmtasi Pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama pada materi promosi. Hal ini dinyatakan dengan hasil test ketika peneliti melakukan penelitian di SMK Fauzaniyyah dengan sasaran siswa kelas XII jurusan Teknik Kendaraan Ringan sebagai kelas control dan Kelas XII Jurusan Multimedia.

Kelas kontrol ini adalah kelas yang menerapkan Pembelajaran berbasis masalah akan tetapi tidak menggunakan bantuan buku digital interaktif, yang memiliki peluang untuk dapat diakses secara online. Temuan ini mempertegas riset dari Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018), yang telah mengembangkan Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS). Dari hasil uji tes menunjukan adanya peningkatan yang signifikan dari nilai sebelum mendapat perlakuan dari Pembelajaran berbasis masalah (pretest), dimana pembelajan sebelumnya menggunakan pembelajaran yang konvensional dengan nilai setelah mengimplementasikan Pembelajaran berbasis masalah tanpa bantuan buku digital interaktif atau disebut dengan Posttest. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi, yaitu untuk melihat perbedaan hasil pretest dengan hasil posttest yang telah dilampirkan pada pembahasan sebelumnya.

Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan Pembelajaran berbasis masalah ini karena dari hasil perhitungan uji statistik menunjukkan nilai sig lebih kecil dari  $\alpha$ ,

yang artinya terdapat kolerasi peningkatan yang signifikan, dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Bukti lain yang bisa jadi alasan adalah dari nilai rata-rata siswa pada saat pretest dan posttest pun sangat jelas terlihat perbedaannya. Pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya, 2009 : 214). Terdapat 3 ciri utama dari Pembelajaran berbasis masalah. Pertama Pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi Pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengar, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui Pembelajaran Berbasis Masalah siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Ciri pertama ini didukung oleh temuan riset dari Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019) yang telah menemukan *Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI*, dimana temuan ini akan menjadi solusi digitalisasi pembelajarn berbasis pemecahan masalah secara digital.. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Beradasar pada teori tentang pendekatan kontekstual yang dikemukakan oleh ahli di atas maka hal ini sangat sejalan dengan hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah.



2. Implementasi Pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian terkait peningkatan kemampuan berpikir siswa dengan merapkan pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan buku digital interaktif ini dilakukan di SMK Fauzaniyyah kelas XII Jurusan Multimedia yang berperan sebagai kelas eksperimen. Hasil yang dipeolehnya adalah terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi promosi yang signifikan, hal ini dilihat dari peningkatan nilai pretest yang sebelumnya telah menerapkan pembelajaran konvensional dengan hasil posttest dimana pembelajaran menerapkan pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan buku digital interaktif. Kemampuan siswa dalam hal melakukan analisis dan sintesis materi pelajaran menjadi terasah. Temuan ini sejalan dengan riset dari Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017) yang menemukan tentang *Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines*. Sama halnya dengan penelitian pada kelas control, Peningkatan ini pun telah dibuktikan melalui uji statistik yaitu menggunakan uji regresi. Hasil perhitungan uji statistik menunjukkan nilai sig lebih kecil dari pada  $\alpha$ , yang artinya terdapat kolerasi peningkatan yang signifikan, hal ini sama seperti pembahasan di atas bahwa pada hipotesisnya menjelaskan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jika dilihat dari nilai rata-rata siswa pada saat pretest dan posttest pun sangat jelas terlihat.

Selain implementasi pembelajaran berbasis masalah seperti yang telah disinggung sebelumnya, dalam kelas eksperimen ini juga menggunakan buku digital interaktif sebagai media dan sarana penunjang proses pembelajaran. Dimana

buku digital interaktif ini membantu siswa untuk melihat secara jelas permasalahan yang ada pada lingkungan sekitar dengan menonton video, iringan music pembuka ataupun tampilan gambar dan teks yang lebih menarik serta animasi yang menarik saat membuka halaman buku mampu memberikan stimulus yang positif saat pemaparan materi. Dimana untuk proses evaluasinya pembelajaran ini dapat dilakukan melalui system CBT atau Computer Berbasis Test, sebagaimana telah dikembangkan oleh Darmawan, D., Harahap, E. (2016) melalui risetnya yang berjudul *Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT)*.

3. Perbedaan Kemampuan Berpikir kritis antara Siswa yang memperoleh pembelajaran pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif dengan yang tidak berbantuan media Audio Visual.

Setelah peneliti melakukan penelitian di SMK Fauzaniyyah pada kelas XII Jurusan Teknik Kendaraan Ringan yang merupakan kelas control yang mendapat perlakuan pembelajaran Berbasis Masalah akan tetapi tanpa berbantuan buku digital interaktif dan penelitian pada kelas XII jurusan multimedia yang mana sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan temuan riset dari Darmawan, D, et al .(2019) dengan risetnya tentang *ICMLS version 3.0 as a prototype of the biocommunication model for revolutionary human numerical competencies in vocational education practices*. Selanjutnya hasil tersebut diperoleh setelah melakukan pengujian

melalui uji statistik yaitu uji t. Hasil yang didapat bahwa nilai Lower negatif = -19,299 dan nilai Upper negatif = -0,82 atau Sig. (2-tailed) = 0,036 <  $\alpha$  = 0,05, maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang memperoleh Pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif berbantuan dengan yang tidak berbantuan buku digital interaktif. Temuan ini mendukung riset dari Darmawan, D. (2020) tentang *Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools*. Dimana dalam prakteknya dari temuan penelitian ini akan memperkuat kepercayaan diri para siswa melalui Intrapersonal Komunikasi yang dikenal dengan kekuatan Biocommunication. Sebagaimana telah diteliti oleh Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021), dalam tema: *Applied Bio-Communication For Language Competence*. Sehingga temuan ini dapat membantu mempercepat ketuntasan belajar para siswanya secara optimal. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Darmawan, D. (2012) mengenai kekuatan dari *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*.

## **E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **1. Kesimpulan**

Model Pembelajaran berbasis masalah memberikan sumbangan yang berarti dan lebih efektif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran kewirausahaan di kelas XII SMK Fauzaniyyah. Model Pembelajaran berbasis masalah juga membantu siswa untuk

memanfaatkan hasil belajarnya pada kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian di kelas XII SMK Fauzaniyyah dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- 1) terdapat peningkatan kemampuan berpikir siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah.
- 2) terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada implementasi pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan buku digital interaktif.
- 3) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan Buku digital interaktif dengan yang tidak berbantuan buku digital interaktif.

dari point-point diatas dapat disimpulkan bahwa “Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan buku digital interaktif pada pembelajaran Kewirausahaan kelas XII di SMK Fauzaniyyah”. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Darmawan, D., (2012), mengenai penelitian tentang *Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated*. Dari kondisi temuan penelitian inilah maka pembelajaran berbasis proyek secara digital akan lebih menarik jika para pendidik mampu mengoptimalkannya.

### **2. Rekomendasi**

Ada beberapa rekomendasi yang ingin penulis sampaikan setelah melakukan penelitian di SMK Fauzaniyyah yang dapat membangun dalam peningkatan pembelajaran Kewirausahaan diantaranya adalah:

1. Pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan buku digital interaktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh sebab itu, pengadaan sarana dan prasarana sebagai penunjang terlaksananya pembaharuan dalam pembelajaran, harus mulai diperhatikan.
2. Diharapkan kebijakan yang dibuat sekolah mampu memperhatikan dan menunjang untuk terciptanya peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan *IT*. Selain itu, penyediaan fasilitas dalam melaksanakan inovasi-inovasi pembelajaran lebih ditingkatkan demi peningkatan mutu pembelajaran, dan kemampuan berpikir kritis siswa seperti penambahan proyektor yang disediakan disetiap kelas.
3. Penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk menciptakan, dan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Selain menambah wawasan siswa, juga melatih keterampilan guru. Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, dapat memperkecil kesenjangan pembelajaran dengan dunia nyata yang dihadapi siswa. Hal tersebut bisa diciptakan dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru dengan mengikuti seminar, workshop ataupun pelatihan yang diadakan sekolah untuk semua guru.
4. Penelitian ini memberikan gambaran tentang proses dan hasil pembelajaran siswa di sekolah, hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran untuk membimbing siswa di rumah dalam menguasai keterampilan belajar yang diperlukan. Misalnya saja dengan mengenalkan lebih dekat tentang berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan berbasis teknologi.
5. Ilmu pengetahuan bisa diperoleh dari berbagai sumber. Penelitian ini diharapkan memberi wawasan baru tentang tidak terbatasnya sumber ilmu. Dengan demikian siswa diharapkan lebih kreatif dalam melakukan kegiatan belajar. Sehingga kegiatan belajar tidak hanya bergantung kepada guru dan pembelajaran di sekolah saja, akan tetapi siswa mampu menggali lebih jauh sumber bacaanya baik dari internet ataupun dari media pembelajaran berbasis teknologi yang telah ada.
6. Penelitian ini bisa dijadikan bahan dalam kegiatan MGMP, seminar-seminar ataupun workshop di lingkungan guru dalam rangka meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam upaya menciptakan guru yang mampu berinovasi dalam pengembangan model pembelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran.
7. Di sekolah setiap guru bisa saling bertukar pemikiran akan kemajuan-kemajuan yang terjadi didunia pendidikan saat ini, dimana perubahan dan kemajuan dalam model pembelajaran dan teknologi tidak bisa dihindari oleh setiap guru, sehingga setiap *stake holder* harus mengikuti setiap perkembangan itu untuk mencapai pendidikan yang lebih baik sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi.

## **F. REFERENSI**

- Arsyad, Azhar (2003). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan: Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmawan D, (2020). *Teknologi Pembelajaran* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Darmawan, D. (2014). *Mobile Learning*:

- Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Darmawan, D. (2012). Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2017). Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Kartawinata, H. & Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving Study Effectiveness at Vocational High School "Dharma Nusantara." *Journal of Computer Science*, 14(4), 562-573. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2018.562.573>.
- Darmawan, D., Suryadi, E, Wahyudin, D. (2019). Smart Digital for Mobile Communication Through TVUPI Streaming for Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. Vol. 13, No. 5, 2019. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i05.10286>.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D, et al. (2019). ICMLS version 3.0 as a prototype of the biocommunication model for revolutionary human numerical competencies in vocational education practices. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1402 077073.
- Darmawan, D. (2020). Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) To Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools. *International Journal Interactive Mobile Technologies*. Vol.14, No.8, 2020. p. 97-113. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.12625>
- Darmawan, D., Kiyindou A., Pascal, C., Setiawa, L., Risda, D. (2021). Applied Bio-Communication For Language Competence. *International Journal Of Scientific & Technology Research* Vol. 10, Issue 02, February 2021.
- Darmawan, D. (2012). Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, D., (2012). "Biological Communication Behavior through Information Technology Implementation in Learning Accelerated," *International Journal of Communications, Network and System Sciences*, Vol. 5 No. 8, 2012, pp. 454- 462. doi: 10.4236/ijcns.2012.58056.

- Ratnaningsih, R. (2003). *Pembelajaran Membaca Permulaan*, Bandung: Pustaka Cakra.
- Sanjaya, W (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosda.
- Sudjana dan Rivai (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Surya, M. (2015). *Strategi Kognitif Dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.