

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Teori Belajar Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar

##### 1. Teori Pembelajaran Konstruktivisme Jean Piaget

Jean Piaget (1896–1980) adalah seorang psikolog perkembangan yang terkenal dengan teorinya tentang konstruktivisme kognitif, yang menjelaskan bagaimana anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan.

##### Konsep Dasar Konstruktivisme Piaget

###### 1. Anak sebagai Pembangun Pengetahuan (Active Learners)

Piaget percaya bahwa anak tidak pasif menerima informasi, tetapi secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman dan refleksi. Contoh: Seorang anak belajar tentang "volume" dengan menuangkan air dari gelas pendek ke gelas tinggi-ia membentuk pemahaman melalui eksperimen.

###### 2. Skema (Schema)

Skema adalah struktur mental yang membantu seseorang mengorganisasi dan menginterpretasi informasi. Anak mengembangkan skema

melalui asimilasi (menyesuaikan informasi baru ke skema yang ada) dan akomodasi (mengubah skema lama untuk informasi baru). Contoh:

*Asimilasi*: Anak yang hanya mengenal "kucing" sebagai hewan berbulu kecil, lalu menyebut anjing kecil sebagai "kucing", *Akomodasi*: Setelah diberitahu perbedaannya, anak memperbarui skema "kucing" dan menciptakan skema baru untuk "anjing".

### 3. Equilibrasi (Keseimbangan Kognitif)

Proses menjaga keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Ketika menghadapi informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang ada, anak mengalami disequilibrium (ketidakseimbangan kognitif), lalu berusaha mencapai equilibrium melalui penyesuaian.

#### Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 tahap, di mana setiap tahap memiliki cara berpikir yang unik, tahapan tersebut disajikan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Usia	Ciri - Ciri	Contoh
Sensorimotor	0–2 tahun	Belajar melalui indra dan gerakan.	Bayi menggigit mainan lalu memasukkannya ke mulut.
		Mengembangkan objek permanen (kesadaran benda tetap ada meski tak terlihat).	Jika mainan disembunyikan, bayi akan mencarinya.
Praoperasional	2–7 tahun	Mulai menggunakan bahasa dan simbol.	Anak bermain "pura-pura" ( <i>pretend play</i> ).
		Egocentrism: Kesulitan melihat dari sudut pandang orang lain.	"Jika aku tidak melihat kamu, kamu juga tidak melihat aku."
Operasional Konkret	7–11 tahun	Mulai berpikir logis tentang hal konkret.	Memahami bahwa $5 + 3 = 8$ , tapi belum bisa menyelesaikan persamaan abstrak ( $x + 2 = 5$ ).
		Memahami konservasi (jumlah tetap sama meski bentuk berubah).	Tahu bahwa air di gelas tinggi dan pendek sebetulnya sama volumenya.
Operasional Formal	11+ tahun	Berpikir abstrak, hipotesis, dan deduktif.	Bisa memecahkan masalah seperti "Jika semua manusia fana, dan Sokrates manusia, maka Sokrates fana."
		Mampu berpikir kritis dan ilmiah.	Merancang eksperimen untuk menguji hipotesis.

## Aplikasi dalam Pembelajaran untuk Berpikir Kritis & Motivasi

### 1. Pembelajaran Aktif

Guru harus mendorong siswa untuk menemukan sendiri melalui eksperimen, diskusi, dan problem-solving (misalnya: pembelajaran berbasis proyek/PBL).

## 2. Menyajikan Tantangan Kognitif

Memberikan masalah yang memicu disequilibrium (misalnya: pertanyaan terbuka seperti "Mengapa es mencair?") agar siswa terdorong untuk mencari jawaban.

## 3. Memperhatikan Tahap Perkembangan

Anak usia praoperasional butuh pembelajaran konkret (permainan, gambar), sedangkan remaja di tahap operasional formal bisa diajak berpikir abstrak (debat, analisis teori).

Teori konstruktivisme Piaget menekankan bahwa berpikir kritis berkembang melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sementara motivasi belajar muncul ketika siswa menghadapi tantangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

## 2. Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow (1943)

Abraham Maslow (1908–1970) adalah pionir psikologi humanistik, yang menekankan potensi positif manusia daripada masalah patologis (seperti dalam psikoanalisis Freud). Ia terinspirasi dari studi tentang orang-orang sukses dan bahagia, seperti Albert Einstein dan Abraham Lincoln.

Pada tahun 1943 Makalah ini muncul di tengah Perang Dunia II, ketika Maslow ingin memahami apa yang mendorong manusia untuk bertahan dan berkembang. Teori ini kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam bukunya *Motivation and Personality* (1954), di mana hierarki diperluas menjadi delapan tingkat, tapi versi 1943 yang klasik tetap menggunakan lima tingkat utama.

Konsep Dasar dari teori ini adalah manusia dimotivasi oleh kebutuhan yang bersifat hierarkis. Kebutuhan yang lebih rendah (defisiensi needs) harus relatif terpenuhi sebelum kebutuhan yang lebih tinggi (growth needs) menjadi motivator utama. Jika kebutuhan dasar terganggu, motivasi untuk hal-hal lebih tinggi akan menurun.

#### Hierarki Kebutuhan Maslow (Bentuk Piramida)

Maslow mengilustrasikan teori ini sebagai piramida, dengan kebutuhan dasar di bagian bawah dan kebutuhan tertinggi di puncak. Berikut adalah lima tingkat utama:

1. Kebutuhan Fisiologis (Physiological Needs) – Dasar Piramida
  - a. Kebutuhan biologis esensial untuk kelangsungan hidup: makanan, air, udara, tidur, tempat tinggal, dan kebutuhan seksual.
  - b. Contoh: Seorang siswa yang lapar atau lelah tidak akan fokus belajar.
  - c. Motivasi: Jika tidak terpenuhi, ini menjadi prioritas utama.
2. Kebutuhan Keamanan (Safety Needs)
  - a. Perlindungan dari bahaya fisik, emosional, dan finansial: keamanan kesehatan, pekerjaan stabil, properti, dan stabilitas.
  - b. Contoh: Di sekolah, ini berarti lingkungan bebas bullying atau kekerasan.
  - c. Motivasi: Setelah fisiologis terpenuhi, manusia mencari rasa aman untuk mengurangi kecemasan.
3. Kebutuhan Sosial (Love and Belongingness Needs)
  - a. Kebutuhan akan hubungan interpersonal: persahabatan, cinta, rasa memiliki kelompok, dan afeksi.

b. Contoh: Siswa yang merasa diterima oleh teman dan guru akan lebih termotivasi belajar.

c. Motivasi: Kegagalan di sini bisa menyebabkan kesepian atau depresi, menghambat pembelajaran.

#### 4. Kebutuhan Penghargaan (Esteem Needs)

a. Dibagi menjadi dua: penghargaan diri (rasa percaya diri, pencapaian) dan penghargaan dari orang lain (status, pengakuan, prestise).

b. Contoh: Pujian atas prestasi belajar meningkatkan rasa harga diri siswa.

c. Motivasi: Memenuhi ini mendorong ambisi dan rasa kompeten.

#### 5. Kebutuhan Aktualisasi Diri (Self-Actualization Needs) – Puncak Piramida

a. Realisasi potensi penuh: kreativitas, moralitas, pemecahan masalah, dan pencapaian pribadi unik.

b. Contoh: Siswa yang belajar bukan karena nilai, tapi untuk mengeksplorasi passion seperti seni atau sains.

c. Motivasi: Hanya sedikit orang yang mencapainya; ini bersifat berkelanjutan dan individual.

### 3. Teori Penentuan Diri (Self-Determination Theory/SDT) oleh Deci & Ryan (1985)

Edward Deci (lahir 1942) dan Richard Ryan (lahir 1953) mereka adalah pakar dalam psikologi motivasi, dengan latar belakang humanistik. Penelitian awal mereka menantang pandangan behavioris (seperti teori Skinner) yang melihat motivasi hanya sebagai respons terhadap hadiah/hukuman. Sebaliknya,

SDT menekankan proses internal dan kebutuhan bawaan manusia untuk pertumbuhan.

Pada tahun 1985: Buku ini menyatukan penelitian empiris mereka, termasuk eksperimen tentang bagaimana hadiah eksternal bisa mengurangi motivasi intrinsik (efek "overjustification"). Teori ini terus berkembang, dengan mini-teori seperti Organismic Integration Theory (OIT) dan Basic Psychological Needs Theory (BPNT).

Konsep Dasar SDT melihat motivasi sebagai kontinum, dari kurangnya motivasi hingga motivasi intrinsik penuh. Motivasi berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, dan lingkungan (seperti guru atau orang tua) memainkan peran kunci dalam mendukungnya.

#### Konsep Utama Teori SDT

SDT membedakan jenis motivasi berdasarkan tingkat "penentuan diri" (self-determination), yaitu seberapa besar perilaku didorong oleh nilai internal vs. eksternal. Berikut adalah elemen kunci:

##### 1. Kontinum Motivasi:

- a. Amotivasi: Tidak ada motivasi sama sekali; individu merasa tidak berguna atau tidak terkendali (misalnya, siswa yang bolos karena merasa pelajaran tak ada gunanya).
- b. Motivasi Ekstrinsik: Dorongan dari luar, tapi bisa diinternalisasi secara bertahap:
- c. Eksternal: Untuk hadiah atau menghindari hukuman (misalnya, belajar demi nilai A).

- d. Introjected: Karena rasa bersalah atau ego (misalnya, belajar agar tidak malu di depan orang tua).
- e. Identified: Karena nilai pribadi (misalnya, belajar bahasa karena berguna untuk karir).
- f. Integrated: Terintegrasi sepenuhnya dengan identitas diri (mirip intrinsik, tapi masih ada elemen eksternal).
- g. Motivasi Intrinsik: Dorongan murni dari dalam, seperti rasa ingin tahu atau kepuasan (misalnya, membaca buku karena menyenangkan).

Kontinum ini digambarkan sebagai spektrum: Semakin ke kanan (intrinsik), semakin berkelanjutan motivasi.

## 2. Tiga Kebutuhan Psikologis Dasar (Basic Psychological Needs):

- a. Otonomi (Autonomy): Rasa bebas memilih dan mengontrol tindakan sendiri, bukan dikendalikan orang lain. Contoh: Siswa memilih topik proyek daripada tugas kaku.
- b. Kompetensi (Competence): Rasa mampu dan efektif dalam menghadapi tantangan. Contoh: Umpan balik yang membangun kepercayaan diri.
- c. Keterkaitan (Relatedness): Rasa terhubung dan didukung oleh orang lain. Contoh: Hubungan hangat dengan guru atau teman belajar.

Jika kebutuhan ini terpenuhi, motivasi intrinsik meningkat; jika tidak, motivasi menurun dan bisa menyebabkan burnout atau penolakan.

3. Faktor Pengaruh: Lingkungan yang mendukung (autonomy-supportive) seperti guru yang fleksibel akan mempromosikan internalisasi. Sebaliknya, lingkungan pengendali (controlling) seperti ancaman hukuman akan menekan motivasi intrinsik.

Pemilihan teori belajar dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian antara karakteristik peserta didik sekolah dasar, tujuan pembelajaran abad ke-21, serta variabel yang diteliti, yaitu kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, teori konstruktivisme Jean Piaget, teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, dan *Self-Determination Theory* (SDT) dipandang relevan dan saling melengkapi sebagai landasan teoretis penelitian ini.

#### 1. Alasan Penggunaan Teori Konstruktivisme Jean Piaget

Teori konstruktivisme Jean Piaget digunakan karena menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Dalam PBL berbantuan media interaktif *Powtoon*, siswa dihadapkan pada permasalahan kontekstual yang menuntut proses berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis masalah, mengajukan hipotesis, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan. Proses tersebut sesuai dengan pandangan Piaget bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, teori Piaget relevan untuk menjelaskan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai hasil dari keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis masalah.

#### 2. Alasan Penggunaan Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow

Teori hierarki kebutuhan Maslow digunakan untuk menjelaskan aspek motivasi belajar siswa, karena teori ini memandang bahwa motivasi individu dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan dasar hingga kebutuhan aktualisasi

diri. Dalam konteks pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi apabila kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa memiliki, dan penghargaan terpenuhi.

Penerapan PBL berbantuan media *Powtoon* menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman, menyenangkan, dan interaktif. Aktivitas diskusi kelompok, pemecahan masalah bersama, serta penggunaan media visual-animatif *Powtoon* mampu meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan sosial, dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa. Dengan demikian, teori Maslow relevan untuk menjelaskan bagaimana pembelajaran inovatif dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar.

### 3. Alasan Penggunaan *Self-Determination Theory* (SDT)

*Self-Determination Theory* digunakan karena menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam proses belajar, yang dipengaruhi oleh tiga kebutuhan psikologis utama, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (relatedness). Teori ini sangat relevan dengan pendekatan PBL yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya.

Dalam pembelajaran PBL berbantuan *Powtoon*, siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi masalah, menyampaikan ide, serta menyajikan hasil pemecahan masalah. Hal ini memenuhi kebutuhan otonomi dan kompetensi siswa, sementara kerja kelompok memenuhi kebutuhan keterhubungan sosial. Oleh karena itu, SDT digunakan untuk memperkuat landasan teoretis bahwa model PBL berbantuan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar yang bersifat internal dan berkelanjutan.

## B. Kajian Pustaka

### 1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang membentuk kemajuan siswa supaya mempunyai keahlian terhadap penyelesaian suatu permasalahan dalam kegiatan belajar peserta didik dan dapat mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan berfikir agar dapat lebih kritis (Hermuttaqien, 2023).

PBL adalah model yang mengajarkan peserta didik untuk menyusun pengetahuannya sendiri, dapat mengembangkan ketrampilan lebih tinggi dan inquiry, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri. Model *problem-based learning* sangat menuntut peserta didik untuk berkolaborasi dengan peserta didik lainnya guna memecahkan suatu permasalahan, yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Pratiwi E. T., 2022).

PBL adalah pembelajaran dengan guru menghadapkan peserta didik pada situasi masalah kehidupan nyata (autentik) dan bermakna, memfasilitasi peserta didik untuk memecahkannya melalui penyelidikan/inkuiri dan kerja sama, memfasilitasi dialog dari berbagai segi, merangsang peserta didik untuk menghasilkan karya pemecahan dan peragaan hasil (Dahlia, 2022).

PBL Model direct students to solve problems by finding information based on reality in the field and then solving them. Write reports on the results of independent or group investigations in the field based on the rules of writing that are logical and systematic. Furthermore, students can explain and be

responsible for these scientific articles in front of the class. Other than that, students are also required to have scientific writing skills, so that the writing runs smoothly (Sari Y. I., 2021).

Model PBL merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik (Ardianti, 2022).

Model pembelajaran PBL memang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah serta menjadikan siswa mandiri dalam belajar (Wahyu Ariyani, 2021).

Tahapan model pembelajaran PBL yaitu : 1) Orientasi peserta didik pada masalah; 2) Mengorganisasi peserta didik dalam belajar; 3) Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Johnson, 2024).

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar melalui proses pemecahan masalah yang terkait dengan situasi dunia nyata. Pendekatan ini berfokus pada pemecahan masalah, di mana siswa dihadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan isu-isu yang mirip dengan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini sering kali dilakukan melalui proyek atau tugas tertentu. Sintaks dari model *Problem Based Learning* adalah Orientasi peserta didik pada masalah, Mengorganisasikan peserta didik dalam belajar, Membimbing penyelidikan individu/kelompok,

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

## 2. Media Interaktif *Powtoon*

### 2.1. Pengertian dan Fitur *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran

*Powtoon* adalah layanan online yang memungkinkan penggunanya untuk membuat presentasi menarik dengan fitur animasi yang beragam. Di antaranya terdapat animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang dinamis, ditambah dengan pengaturan timeline yang sangat mudah digunakan. Aplikasi ini menawarkan berbagai fasilitas, antara lain: (1) kemudahan dalam membuat animasi sederhana yang dapat disesuaikan oleh penggunanya, dan (2) kebebasan bagi pengguna untuk menambahkan gambar, video, serta latar suara sesuai keinginan. Selain itu, *Powtoon* juga menyediakan fasilitas bantuan yang berguna bagi pengguna, seperti halaman tutorial yang menawarkan video panduan dengan langkah mudah dalam mengoperasikan aplikasi ini (Rahman, 2023)

Titin menyatakan Media pembelajaran berbasis audiovisual seperti *Powtoon* merupakan salah satu sarana yang menarik untuk menyampaikan materi melalui video. Dengan ilustrasi yang informatif dan bahasa yang komunikatif serta bersahabat, media ini berfungsi

sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Diharapkan media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Peserta didik dapat mengakses video ini kapan saja dan di mana saja, tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, mereka juga dapat mengunduh konten audiovisual *Powtoon* melalui fitur yang tersedia di *YouTube*, yang dapat diakses melalui laptop, tablet, maupun smartphone. Dengan demikian, pendidik akan lebih mudah membimbing pemahaman peserta didik, mulai dari konsep yang nyata, menuju semi nyata, hingga menjadi semi konseptual, dan akhirnya sampai pada pemahaman yang bersifat konseptual (Titin, 2021).

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* adalah platform pembelajaran berbasis audiovisual yang menarik dan interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan mudah. Dikenal karena fitur-fitur unggulannya seperti animasi tulisan tangan, karakter kartun, efek transisi yang dinamis, dan pengaturan timeline yang praktis, *Powtoon* memberikan fleksibilitas penuh kepada penggunanya. Mereka dapat menambahkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan suara, serta menggunakan tutorial yang tersedia untuk memandu proses pembuatan.

## 2.2. Manfaat *Powtoon* dalam Meningkatkan Engagement Siswa

Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu jenis media audio visual yang dilengkapi dengan fitur animasi menarik. Prinsipnya mirip dengan *PowerPoint*, namun *Powtoon* menyajikan presentasi dengan cara yang lebih dinamis. Kombinasi antara unsur audio dan visual membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan (Rahmawati, 2022).

Materi pelajaran yang disajikan oleh *Powtoon* dalam bentuk gambar animasi memiliki makna yang lebih mendalam dan menarik. Melalui visualisasi tersebut, siswa dapat lebih mudah menerima, memahami, serta merasakan motivasi dalam proses pembelajaran (S. Aini, 2021). Penggunaan animasi dan efek khusus sangat efektif dan menghibur, menjaga perhatian siswa dari awal hingga akhir se lama proses pembelajaran (Suryadi, 2024).

Banyak pilihan animasi yang menyenangkan dan lucu yang sudah tersedia di aplikasi *Powtoon*, sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Produk akhir *Powtoon* adalah video animasi yang sangat interaktif yang menarik minat siswa terhadap pertunjukan tersebut (Fauzi, 2025). Aplikasi video animasi *Powtoon* dinyatakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan. *Powtoon* layak digunakan sebagai media

pembelajaran karena memenuhi empat aspek media pembelajaran yaitu: (1) desain, (2) pengajaran, (3) isi, dan (4) kegunaan dan memperoleh skor baik pada keempat aspek tersebut. Media video animasi *Powtoon* juga tampaknya berfungsi sebagai media pembelajaran (Wijaya, 2022). Ketika guru memilih media pengajaran, mereka harus memenuhi lima fungsi media pembelajaran. Kelima fungsi tersebut adalah: 1. Sebagai sarana membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. 2. Sebagai komponen yang saling berhubungan dengan komponen lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang diinginkan. 3. Mempercepat proses pembelajaran. 4. Meningkatkan kualitas proses pengajaran. 5. Jadikan konten abstrak menjadi konkret untuk mengurangi terjadinya verbalisasi (Suryadi, 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* adalah alternatif yang bagus untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hal ini dikarenakan *Powtoon* memiliki : 1. Aspek Visual dan Dinamis; *Powtoon* memadukan elemen audio-visual dengan animasi yang dinamis, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. 2. Peningkatan Pemahaman dan Motivasi; Penyajian materi melalui animasi tidak hanya membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. 3. Kemudahan Penggunaan; antarmuka yang mudah digunakan dan mudah digunakan. 4. Pemenuhan Kriteria Media Pembelajaran: *Powtoon* memenuhi persyaratan untuk media pembelajaran berkualitas, yang

mencakup desain, konten, pedagogik, dan kegunaan, serta memenuhi fungsi media pembelajaran. 5. Efektivitas dalam Pembelajaran: Penggunaan *Powtoon* terbukti dapat meningkatkan lingkungan belajar, mengurangi verbalisme, dan meningkatkan proses pembelajaran.

### 3. Kemampuan Berpikir Kritis

#### 3.1. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah proses menggunakan keterampilan berpikir yang efektif untuk membantu seseorang, melakukan sesuatu, mengevaluasi dan menerapkan kredibilitas atau keputusan yang dibuat. Pemikiran kritis dapat dilihat sebagai kemampuan untuk memikirkan siswa yang membandingkannya dengan mereka yang memiliki informasi eksternal, misalnya. Jika ada perbedaan atau persamaan, ia akan meminta atau berkomentar untuk tujuan menerima penjelasan (Ennis, 2021)

Kemampuan untuk berpikir kritis merupakan cara berpikir yang memungkinkan seseorang untuk mengevaluasi atau mempertimbangkan bukti, asumsi, dan logika berdasarkan ide-ide orang lain. Keterampilan berpikir kritis penting dalam proses pembelajaran, karena keterampilan ini memberi siswa kesempatan untuk belajar melalui pengetahuan (Abrami, 2025).

Penelitian pendidikan telah menentukan pemikiran kritis, yaitu, kesamaan informasi dan hubungan lainnya, berbagai keterampilan yang terkait dengan relevansi dan validitas informasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, menentukan dan mengevaluasi solusi atau solusi alternatif. Pemikiran kritis berfokus pada pemahaman yang agak penuh dengan kesadaran dan mengarah pada tujuan. Tujuan dari pemikiran kritis adalah untuk mempertimbangkan dan mengevaluasi informasi yang pada akhirnya memungkinkan kita untuk membuat keputusan (Halpern, 2023)

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan Berpikir kritis adalah proses menggunakan keterampilan berpikir yang efektif untuk membantu seseorang, melakukan sesuatu, mengevaluasi dan menerapkan kredibilitas atau keputusan yang dibuat. Pemikiran kritis dapat dilihat sebagai kemampuan untuk memikirkan siswa yang membandingkannya dengan mereka yang memiliki informasi eksternal, misalnya. Kemampuan untuk berpikir kritis juga dapat diartikan cara berpikir yang memungkinkan seseorang untuk mengevaluasi atau mempertimbangkan bukti, asumsi, dan logika berdasarkan ide-ide orang lain. Tujuan dari pemikiran kritis adalah untuk mempertimbangkan dan

mengevaluasi informasi yang pada akhirnya memungkinkan kita untuk membuat keputusan.

### **3.2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.**

Pengukuran kemampuan pemikiran kritis dengan menggunakan indikator penerjemahan termasuk penjelasan, analisis, evaluasi, penalaran dan penyesuaian penyesuaian diri. Penjelasan adalah kemampuan untuk memberikan argumen dan mengidentifikasinya dengan tepat oleh data atau peristiwa yang diperoleh. Penjelasan adalah kemampuan untuk menjelaskan dan memahami maknanya dalam suatu masalah. Analisis adalah kemampuan untuk meneliti atau mengidentifikasi hubungan antara pernyataan, peristiwa data, konsep dan dapat menyimpulkannya. Evaluasi adalah kemampuan untuk menilai keandalan pernyataan atau mengganti dan mengakses pernyataan, data, peristiwa, konsep atau formulir lainnya. Disimpulkan adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan mendapatkan konsep atau faktor untuk menarik kesimpulan. Peradangan diri adalah kemampuan untuk memantau penerapan analisis dan evaluasi dari hasil refleksi sebelumnya untuk menyelesaikan masalah. Indikator keterampilan berpikir kritis dijelaskan dalam peneliti sub -peneliti yang diterjemahkan ke dalam Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Indikator dan Sub Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.

Indikator	Sub Indikator
Mengamati (Observation)	Memperhatikan detail secara cermat -Mengidentifikasi informasi penting
Menginterpretasi (Interpretation)	Menjelaskan makna data atau informasi - Menyimpulkan dari fakta yang ada
Menganalisis (Analysis)	Memecah informasi menjadi bagian-bagian - Menghubungkan hubungan antar bagian
Mengevaluasi (Evaluation)	Menilai keakuratan dan relevansi informasi - Membuat keputusan berdasarkan bukti
Membuat Inferensi (Inference)	Menarik kesimpulan logis - Mengembangkan hipotesis
Menjelaskan (Explanation)	Mengkomunikasikan alasan dan bukti - Memberikan argumen yang jelas
Mengatur Strategi (Self-regulation)	Merefleksi proses berpikir sendiri - Mengoreksi kesalahan dan memperbaiki pemahaman

(Dwyer, 2022)

Seseorang memiliki kemampuan untuk memikirkan kritik yang harus menanggapi 12 indikator pemikiran kritis yang dirangkum dalam 5 kemungkinan, khususnya: klarifikasi dasar meliputi: Pertanyaan Terpusat, analisis pertanyaan dan pertanyaan yang berbeda. Definisi, dan mengidentifikasi hipotesis, Implementasi Tindakan dan Integrasi meliputi: Keraguan dan Integrasi (Facione, 2021)

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kritis Pengukuran kemampuan pemikiran kritis dengan menggunakan indikator penerjemahan termasuk penjelasan, analisis, evaluasi, penalaran dan penyesuaian penyesuaian diri. Penjelasan adalah kemampuan untuk memberikan argumen dan mengidentifikasinya dengan tepat oleh data atau peristiwa yang diperoleh. Analisis adalah kemampuan untuk meneliti atau mengidentifikasi hubungan antara pernyataan, peristiwa data, konsep dan dapat menyimpulkannya. Evaluasi

adalah kemampuan untuk menilai keandalan pernyataan atau mengganti dan mengakses pernyataan, data, peristiwa, konsep atau formulir lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang sudah dijabarkan, karakteristik kemampuan belajar siswa sekolah dasar dan level perkembangan kognitif siswa SD, peneliti menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis yang akan diteliti dalam penelitian ini dijelaskan lebih lanjut dalam tabel 2.3. berikut :

Tabel 2.3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Aspek yang diteliti
Analisis Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan mengidentifikasi hubungan logis antara argumen atau ide.</li> <li>2. Menguraikan masalah kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana</li> </ol>
Evaluasi Bukti / Argumen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan suatu argumen.</li> <li>2. Menyimpulkan validitas bukti atau data yang disajikan</li> </ol>
Penjelasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan ide atau argumen secara jelas dan terstruktur.</li> <li>2. Memberikan alasan yang mendukung suatu kesimpulan.</li> </ol>
Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi akar masalah secara tepat.</li> <li>2. Merancang strategi solusi yang efektif</li> </ol>
Pengambilan Keputusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memertimbangkan konsekuensi dari berbagai pilihan.</li> <li>2. Memilih opsi yang paling rasional berdasarkan analisis.</li> </ol>

(Facione, 2021)

## 4. Motivasi Belajar

### 4.1 Teori Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari langkah Latin. Ini berarti perjalanan dan drive. Banyak ahli menempatkan konsep motivasi pada titik yang berbeda dalam pandangan mereka, tetapi poinnya sama dengan pengemudi yang mengubah energi menjadi orang-orang dalam bentuk kegiatan aktual untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian motivasi menurut para ahli : mengatakan Motivasi adalah status negara atau internal (dalam beberapa kasus sebagai kebutuhan, harapan, atau keinginan) yang mengarahkan seseorang untuk mengambil tindakan positif dalam tindakan seseorang untuk mencapai tujuan mereka. Motivasi adalah dorongan kemauan untuk memastikan bahwa seseorang mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa motivasi adalah penyakit psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi memiliki tiga komponen utama: kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi ketika seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dia miliki dan apa yang dia inginkan. Dorongan adalah kekuatan mental untuk melakukan kegiatan untuk memenuhi harapan (Jainiyah1, 2023)

Motivasi belajar adalah kemampuan umum siswa untuk memberikan kegiatan belajar untuk mengarah pada kegiatan belajar dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang terdiri dari tiga aspek: (1) motif, (2) harapan, (3) intensif (Ryan, 2021). Motivasi belajar adalah pusat kegiatan belajar dan kekuatan pendorong di balik membuat orang berbelajar (Wigfield, 2022).

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung, seperti : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa belajar dengan baik (Dweck, 2023). Motivasi belajar merupakan kekuatan (power motivation), daya pendorong (driving force), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Bandura, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan pendorong baik dari dalam maupun luar diri siswa untuk belajar dalam rangka mengadakan perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dengan didukung beberapa indikator seperti: hasrat dan keinginan, kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan, hal tersebut, motivasi belajar sangatlah penting dipahami di dalam dunia pendidikan. Motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, sedangkan bagi guru, motivasi belajar sangat penting untuk diketahui dan

ditanamkan pada diri peserta didik. Siswa yang cerdas tidak akan memperoleh hasil yang maksimal apabila di dalam dirinya tidak ada motivasi untuk belajar. Sebaliknya siswa yang memiliki kecerdasan biasa akan memperoleh hasil belajar yang baik apabila siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi dalam diri siswa dapat dipengaruhi dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari luar diri siswa.

#### **4.2 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan memiliki daya pengaruh yang kuat satu dengan yang lain. Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Faktor ekstrinsiknya yaitu adanya pengakuan terhadap lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa dengan indikator-indikator yang mendukung. Dorongan semacam inilah yang memiliki peran besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar (Ahmad Aunur Rohman, 2021)

Motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga prestasi belajar yang diraihinya dapat optimal (García M. e., 2025).

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil

belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Li, 2021). Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar Untuk peningkatan motivasi belajar menurut (Sari R. D., 2022) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikator dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan. (Chen Z. L., 2023)

Berdasarkan, pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Motivasi ini terdiri dari dua aspek, yaitu intrinsik (dorongan internal seperti keinginan untuk sukses) dan ekstrinsik (dukungan lingkungan belajar yang kondusif). Ketika motivasi belajar melemah, aktivitas belajar dan prestasi siswa juga cenderung menurun. Oleh karena itu, motivasi perlu terus diperkuat agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan mental yang

menggerakkan siswa untuk belajar dengan tekun demi meraih prestasi terbaik. Untuk meningkatkan motivasi, dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti ketekunan, frekuensi belajar, kemampuan menghadapi tantangan, pengorbanan untuk tujuan, aspirasi, kualitas hasil belajar, dan sikap terhadap pembelajaran. Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, motivasi belajar dapat dipertahankan dan ditingkatkan, sehingga siswa mampu meraih prestasi yang maksimal. Motivasi belajar yang kuat, baik dari dalam diri maupun lingkungan, sangat menentukan keberhasilan belajar. Upaya peningkatan motivasi harus dilakukan secara konsisten melalui penguatan indikator-indikator pendukungnya.

Adapun indikator Motivasi belajar yang akan peneliti terapkan dalam penelitian ini dijelaskan lebih lanjut dalam tabel 2.4 berikut ini :

Tabel 2.4 Indikator Motivasi Belajar yang diteliti

Indikator Motivasi Belajar	Aspek yang diteliti
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.	1. Mengejakan tugas tepat waktu. 2. Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai. 3. Tertantang dengan mengerjakan tugas IPAS yang sulit.
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	4. Rasa ingin tahu. 5. Minat dalam belajar.
Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	6. Upaya untuk meraih cita-cita 7. Ketekunan dalam belajar.
Adanya penghargaan dalam belajar.	8. Ganjaran dan hukuman. 9. Mendapat pujian.
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	10. Kreatif dalam penyampaian materi.
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	11. Suasana tempat belajar.

(Deci, E. L., & Ryan, R. M., 2024)

## 5. Penelitian Kuantitatif Desain Kuasi Eksperimen

Penelitian kuasi eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel, tetapi tidak menggunakan penugasan acak (random assignment) dalam pembentukan kelompok (Abraham, 2022) Selain itu, *Quasi eksperimen* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak. Sedangkan (Creswell, 2022) menyatakan bahwa “*Quasi-experiment is a form of experimental research in which individuals are not randomly assigned to groups*”

Berdasarkan hasil terjemahan bahwa kuasi eksperimen adalah bentuk penelitian eksperimental di mana peneliti tidak dapat secara acak menetapkan peserta ke kelompok. Sehingga dapat dijelaskan bahwa peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada, seperti kelas sekolah, dan membandingkan kelompok-kelompok ini pada variabel hasil. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan menguji hubungan sebab-akibat antar variabel, namun tidak menggunakan penugasan acak dalam pembentukan kelompok. Dengan kata lain, peneliti bekerja dengan kelompok yang sudah ada, seperti

kelas sekolah, dan membandingkan kelompok-kelompok tersebut pada variabel hasil setelah diberikan perlakuan tertentu.

Dalam konteks pendidikan dasar memberikan banyak kelebihan. Pertama, kepraktisan dan etika penelitian ini sangat relevan dengan lingkungan sekolah yang sudah memiliki struktur kelas tetap. Kedua, memungkinkan studi dalam kondisi pembelajaran alami dan lebih aplikatif terhadap efektivitas metode atau intervensi pendidikan. Ketiga, fleksibilitas desainnya memungkinkan guru atau peneliti untuk menyesuaikan penelitian dengan dinamika kelas dan kurikulum yang berlaku. Keempat, penelitian kuasi eksperimen tetap memberikan kerangka kerja yang kuat untuk mengontrol ancaman terhadap validitas, sehingga menghasilkan temuan yang lebih andal tentang hubungan sebab-akibat dalam konteks pendidikan dasar. (Abrami, 2025)

### C. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian yang diambil sekiranya perlu untuk ditambahkan sebagai tambahan rujukan yang dapat peneliti gunakan sebelum melakukan tindakan penelitian dan sekaligus memperkuat kajian teori yang telah dijabarkan sebelumnya. Beberapa hasil penelitian yang terkait dan relevan disajikan dalam tabel 2.5. berikut ini:

Tabel 2.5. Tabel Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian yang Relevan	Hasil Penelitian yang Relevan	Perbedaan dengan Penelitian ini
1.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar Penulis : (Sinta Mertasari, 2021)	Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan bahwa media pembelajaran <i>powtoon</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas V sekolah dasar dalam memotivasi serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mangunsari pada semester II tahun ajaran 2021/2022	Penelitian terdahulu menggunakan <i>Problem Based Learning</i> sebagai variabel yang menguji memotivasi serta hasil belajar siswa , sampel yang siswa SD kelas IV sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD
2.	Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi <i>Powtoon</i> . Penulis : (Titin, 2021)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi <i>Powtoon</i> .	Penelitian terdahulu mengukur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi <i>Powtoon</i> , sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media

No	Judul Penelitian yang Relevan	Hasil Penelitian yang Relevan	Perbedaan dengan Penelitian ini
			interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.
3.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Penulis : (Gulo, 2022)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> pada mata pelajaran IPA SMP Negeri 4 Satu Atap Moro'o tahun pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan sebagai berikut: a). proses pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> di SMP Negeri 4 Satu Atap Moro'o tahun pelajaran 2021/2022 adalah baik, b). pada siklus pertama hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan kategori baik dan berdasarkan rata-rata hasil angket 88,69% tergolong baik sekali.	Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> pada mata pelajaran IPA, pada tingkatan SMP, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD
4.	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Keterampilan	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap	Penelitian terdahulu Pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan media <i>Powtoon</i> terhadap

No	Judul Penelitian yang Relevan	Hasil Penelitian yang Relevan	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI SMA Materi Sistem Gerak Penulis : (Humairoh, 2024)	Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI SMA Materi Sistem Gerak	keterampilan berpikir kritis peserta didik materi Sistem Gerak pada tingkatan SMA, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD
5.	<i>Implementing Problem-Based Learning (PBL) in STEM Education: A Framework for Effective Phases and Student Outcomes</i> Penulis : (Johnson, 2024)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Penerapan <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) dalam Pendidikan <i>STEM</i> dalam Kerangka Kerja untuk Tahapan yang Efektif dan Hasil Belajar Siswa.	Penelitian terdahulu mengukur Penerapan <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) dalam Pendidikan <i>STEM</i> dalam Kerangka Kerja untuk Tahapan yang Efektif dan Hasil Belajar Siswa, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.
6.	Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Powtoon</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Penulis : (Pangestu, 2022)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Powtoon</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1.	Penelitian terdahulu mengukur pengaruh Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Powtoon</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1, sedangkan dalam penelitian ini

No	Judul Penelitian yang Relevan	Hasil Penelitian yang Relevan	Perbedaan dengan Penelitian ini
			adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD
7.	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Penulis : (Pratiwi E. T., 2022)	Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Mangunsari pada semester II tahun ajaran 2021/2022. Penggunaan media audio visual, seperti video, membuat siswa lebih tertarik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.	Penelitian terdahulu mengukur pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa", sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.
8.	Kelebihan Dan Kekurangan <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran. Penulis : (Rahmawati, 2022)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Kelebihan Dan Kekurangan <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran.	Penelitian terdahulu mengukur Kelebihan Dan Kekurangan <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i>

No	Judul Penelitian yang Relevan	Hasil Penelitian yang Relevan	Perbedaan dengan Penelitian ini
			terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.
9.	<i>Powtoon as a Digital Learning Tool Enhancing Student Motivation and Participation.</i> Penulis : (Wijaya, 2022)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang <i>Powtoon</i> sebagai Alat Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa .	Penelitian terdahulu mengukur <i>Powtoon</i> sebagai Alat Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.
10.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati" Penulis : (Yuliati, 2022)	penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati"Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan media <i>Powtoon</i> dinilai sangat berhasil.	Penelitian terdahulu mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Powtoon</i> terhadap motivasikdan hasil belajar IPS Kelas IV, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD
11.	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar IPA.	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i>	Penelitian terdahulu mengukur Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar

No	Judul Penelitian yang Relevan	Hasil Penelitian yang Relevan	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Penulis : (Setya Widyaningrum, 2023)	Berbantuan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar IPA.	IPA, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.
12.	Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Materi Pengukuran di Kelas V SD. Penulis : (Auva, 2024)	Penelitian yang telah dilaksanakan tentang Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Materi Pengukuran di Kelas V SD. Penggunaan Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> , seperti video, membuat siswa lebih tertarik dan siswa lebih bersemangat lagi untuk belajar.	Penelitian terdahulu mengukur pengaruh Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Materi Pengukuran di Kelas V SD, sedangkan dalam penelitian ini adalah Pengaruh PBL berbantuan media interaktif <i>Powtoon</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.

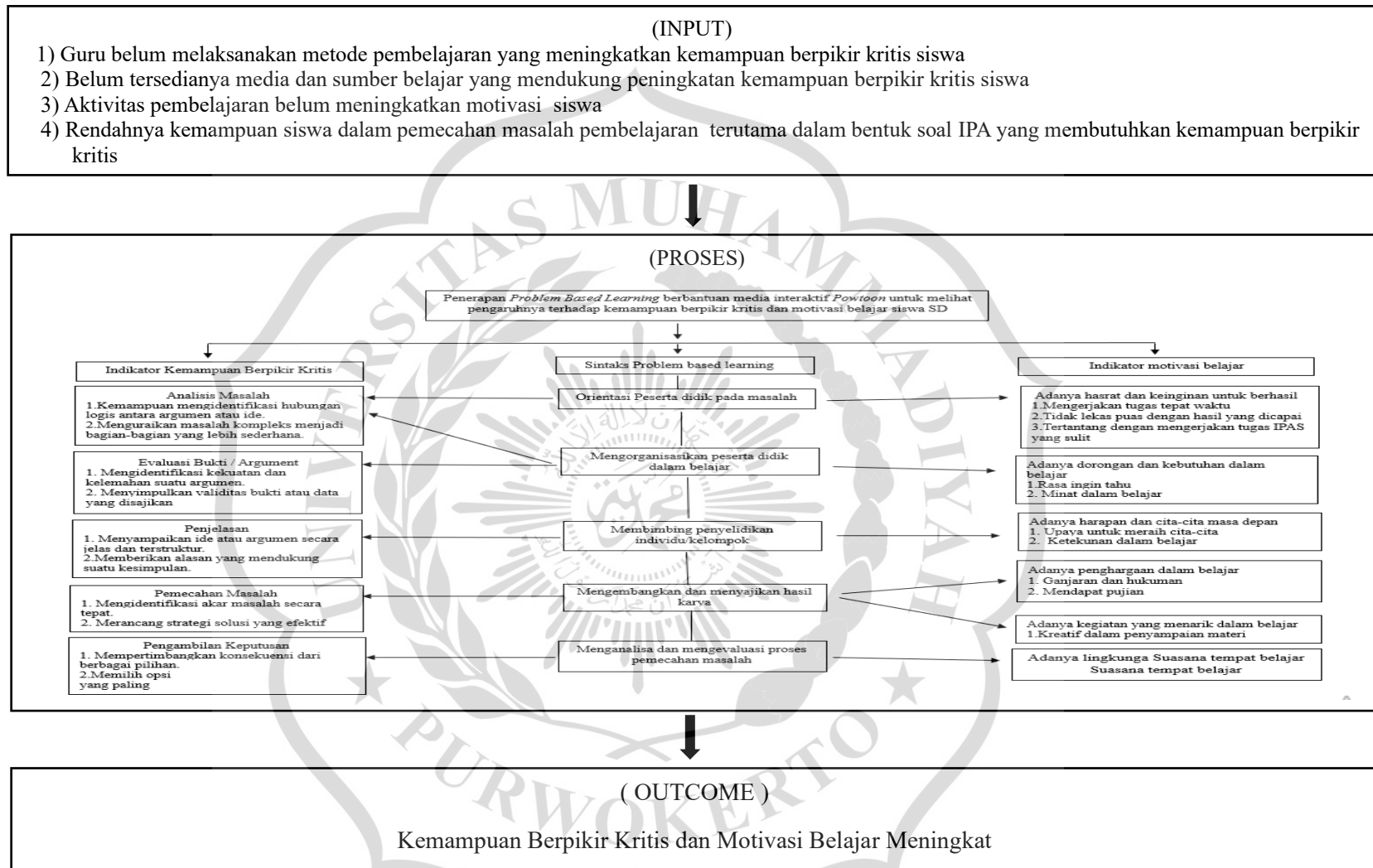
Berdasarkan hasil sintesis dari beberapa penelitian terdahulu sebagai landasan pendukung dalam penelitian ini dimana menggunakan kondisi yang sama yaitu penerapan PBL berbantuan media tertentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD.

Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki perbedaan yaitu dengan penerapan PBL berbantuan media interaktif *Powtoon* untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar untuk siswa sekolah dasar.

#### **D. Kerangka Pikir**

Fakta di lapangan menunjukkan Siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa yang masih rendah dikelas. Penggunaan bahan ajar yang konvensional belum mencakup materi pembelajaran secara kontekstual di sekitar siswa dan pembelajaran IPA cenderung mengerjakan soal sendiri, sehingga membuat pemahaman materi semakin sulit dan mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa. Media interaktif *Powtoon* dapat menjadi alternatif solusi untuk permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penggunaan media interaktif *Powtoon* diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa SD. Kerangka Pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan Media Interaktif *Powtoon*

## E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka teori dan kerangka pikir penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. Terdapat pengaruh yang significant penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.
2. Terdapat pengaruh yang significant penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Powtoon* terhadap motivasi belajar siswa SD.
3. Terdapat hubungan yang significant kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan PBL berbantuan *Powtoon* dan siswa yang belajar dengan metode konvensional.