

BAB II

TINJAUAN PUSTAKAAN

A. Pembahasan Teori/Deskripsi Teoritis

1. *Critical Thinking Skill*

Critical thinking skill merujuk pada kemampuan berpikir kritis merupakan kecakapan individu dalam melakukan penalaran dan menganalisis suatu persoalan secara mendalam, sehingga mampu menghasilkan tindakan atau keputusan logis, rasional, dan tepat. Keterampilan ini tidak muncul secara instan, melainkan perlu dilatih secara berkelanjutan dengan mengembangkan sikap dan perilaku yang mendukung kecakapan penalaran kritis (Asriningtyas *et al.*, 2018). Berpikir atau bernalar kritis sebagai sebuah kecakapan kognitif memiliki peran penting dalam membuat keputusan secara bijaksana, didasarkan pada bukti-bukti empiris (Aisyah & Gumala, 2025).

Critical thinking skill adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Saroni *et al.*, 2018). *Critical thinking skill* adalah berpikir secara benar dalam rangka mengetahui secara konkrit tentang dunia, berpikir beralasan, bertanggung jawab, mengajukan pertanyaan yang cocok, mengumpulkan informasi yang relevan, menalar secara logis, sehingga mencapai kesimpulan yang dipercaya (Saroni *et al.*, 2018).

Proses *critical thinking skill* melibatkan analisis dan evaluasi terhadap suatu permasalahan berdasarkan pemikiran logis untuk membuat keputusan (Maqbullah, 2018). Keterampilan *critical thinking skill* adalah berkaitan dengan menghubungkan segala konsep atau pengetahuan yang dimiliki dalam rangka membuat keputusan yang logis sehingga dapat dipercaya (Sundari *et al.*, 2021). Keterampilan *critical thinking skill* sebagai cara berpikir yang logis dan rasional dalam proses pengambilan keputusan yang diyakini, apa yang harus dilakukan, dan apa yang dapat dijelaskan (Saparuddin, 2025)

Enam elemen *critical thinking skill* menurut Ennis, yaitu: *focus*, *reason*, *inference*, *situation*, *clarification*, dan *overview* (FRISCO) (Marasabessy *et al.*, 2021; Setiana *et al.*, 2021). Tahapan stimulasi *critical thinking skill* terdiri dari 5 komponen yang terurai menjadi 12 indikator dan 27 sub indikator. Berikut uraian dari *indicators of mathematics critical thinking*, yaitu (Setiana *et al.*, 2021):

1) Tahap 1. Memberikan penjelasan sederhana (fokus)

Indikator:

- a) Berfokus pada pertanyaan (*focusing on the questions*) mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan, mempertahankan kondisi berpikir.
- b) Menganalisis argumen (*analyzing the arguments*) mengidentifikasi kesimpulan, mengidentifikasi kalimat tanya, meninjau struktur argumen.
- c) Mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengklarifikasi pertanyaan yang menantang (*asking questions, answering questions, clarifying challenging questions*) memberikan penjelasan sederhana mengutip contoh.

2) Tahap 2. Membangun keterampilan dasar (alasan)

Indikator:

Mempertimbangkan apakah sumber tersebut dapat dipercaya atau tidak (*considering whether or not the source can be trusted*) mempertimbangkan kesesuaian sumber, mempertimbangkan penggunaan prosedur yang tepat, kemampuan untuk memberikan alasan, kebiasaan yang cermat.

3) Tahap 3. Kesimpulan (Inferensi)

Indikator:

- a) Mengamati, mempertimbangkan hasil pengamatan (*Observing, considering the results of observations*), Menyimpulkan, mempertimbangkan hasil deduksi (*Deducing, considering the deduction*) melaporkan hasil pengamatan, pertanggung jawaban hasil pengamatan, pengkondisian logika.

- b) Menginduksi, mempertimbangkan hasil induksi (*Inducing, considering the results of induction*) mengemukakan hal-hal yang bersifat umum, mengemukakan kesimpulan dan hipotesis, menarik kesimpulan dari hasil penyelidikan.
- c) Membuat dan meninjau ulang nilai dari hasil yang sangat dipertimbangkan (*Making and reviewing the values of the results as highly considered*) membuat dan menentukan hasil berdasarkan fakta-fakta yang melatarbelakangi, membuat dan menentukan hasil yang dianggap sebagai masalah.
- 4) Tahap 4. Memberikan penjelasan lebih lanjut (Situasi dan Klarifikasi)
 - Indikator:
 - a) Menentukan istilah, mempertimbangkan definisi, membuat formulir definisi, bertindak, dengan memberikan penjelasan lebih lanjut.
 - b) Mengidentifikasi asumsi, penjelasan bukan pernyataan, membangun argumen.
- 5) Tahap 5. Menetapkan strategi dan taktik (Ikhtisar)
 - Indikator:
 - a) Menentukan tindakan, memilih kriteria untuk mempertimbangkan solusi yang memungkinkan, merumuskan solusi alternatif.
 - b) Berinteraksi dengan orang lain, menggunakan argument, menggunakan strategi logis.

2. Self-Efficacy

Menurut (Lubis *et al.*, 2022) *self-efficacy* adalah kepercayaan diri seseorang dalam melakukan tugas. Ciri utama dari orang yang memiliki *self-efficacy* yaitu memiliki kompetensi dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan pekerjaan sebagai pencapaian sebuah prestasi. Selanjutnya dijelaskan lagi bahwa *self-efficacy* memengaruhi proses berpikir, motivasi, dan keadaan emosi seseorang, yang semuanya memengaruhi perilaku seseorang. *Self-efficacy* sangat penting bagi setiap siswa dimana dapat mengorganisir dalam

menghadapi permasalahan termasuk dalam mengatasi kesulitan belajarnya sehingga dapat disesuaikan dan diyakinkan terhadap kemampuan yang dimilikinya (Khasanah, 2024).

Self-efficacy mengarah kepada kepercayaan seseorang berdasarkan kemampuannya untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas tertentu serta dapat memprediksi potensi keberhasilan dari tindakannya sendiri (Tsai & Huang, 2018). *Self-efficacy* merupakan suatu keyakinan seseorang bahwa mereka mampu melaksanakan dan menyelesaikan berbagai tugas atau pekerjaan yang memungkinkan mereka untuk mengatasi semua tantangan dan memenuhi harapan dengan sukses, (Sa'pang dan Purbojo 2020).

Self-efficacy merupakan suatu kepercayaan diri atau keyakinan yang harus dimiliki oleh agar berhasil dalam proses pembelajaran (Rahmi *et al.*, 2017). (Jatisunda, 2017) mengatakan *self-efficacy* adalah aspek psikologis yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan penyelesaian masalah dan tugas dengan baik.

Menurut (Rahmi & Hayati, 2022) berikut macam-macam indikator *self-efficacy* sebagai berikut:

1. Kepercayaan diri dalam kemampuan mengatasi kesulitan materi pelajaran
2. Kepercayaan diri dalam kemampuan menyelesaikan tugas sekolah
3. Kepercayaan diri terhadap kemampuan diri dalam belajar
4. Kekuatan pengendalian diri dalam belajar
5. Kekuatan dalam menyelesaikan masalah belajar
6. Kepercayaan diri dalam memperoleh hasil belajar yang baik
7. Kemampuan mengelola kondisi belajar
8. Strategi untuk menguasai materi pelajaran
9. Kemampuan mengatur waktu belajar
10. Kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi belajar

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut (Ngatiyem, 2021) hal yang paling mendasar dari pembelajaran *problem based learning* adalah menghadirkan suatu bentuk permasalahan yang sesuai dengan fakta pada kesehariannya untuk diselidiki secara terbuka dan mencari solusi dari masalah tersebut. Oleh karena itu peran guru sangat penting, selain sebagai fasilitator, dan motivator guru juga harus kreatif memilih bentuk aktivitas kegiatan belajar yang mampu mendorong siswa untuk aktif secara fisik dan mentalnya sehingga pengalaman belajar.

Menurut (Zalukhu *et al.*, 2024), pembelajaran *problem based learning* adalah instruksi siswa ditempatkan pada situasi dunia nyata di mana mereka harus menyelesaikan masalah dan proses menemukan solusi diorganisasikan ke dalam kelompok atau organisasi dengan mengaitkan pengetahuan yang dimiliki pada masalah untuk diselidiki. (Zalukhu *et al.*, 2024) mengatakan bahwa pembelajaran *problem based learning* adalah cara mengajar dimana siswa disajikan dengan masalah dan kemudian diajarkan bagaimana cara menyelesaikannya dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri.

Problem based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadi aktif dalam *critical thinking skill* dan terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Model pembelajaran *problem based learning* dapat membantu siswa untuk berlatih lebih untuk dapat berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan yang telah dihadapi (Reychan *et al.*, 2025). Menurut (Irwandi *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas dan minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut mendukung bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar melalui keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah.

Berikut merupakan Sintaks atau pun langkah- langkah *problem based learning* (Veronika Tiara *et al.*, 2024)

1. Orientasi siswa terhadap masalah

Pada sesi ini guru hendak mengantarkan tujuan pendidikan, melaksanakan apersepsi buat menggali pengetahuan dini pada partisipan didiknya. Guru hendak membagikan motivasi kepada siswanya supaya ikut serta dalam kasus yang sudah diberikan, sehingga siswa juga hendak mempunyai motivasi dalam mengerjakannya.

2. Mengorganisasi siswa buat belajar

Pada sesi ini guru hendak mengorganisasikan ataupun memusatkan partisipan didik dalam penyelesaian tugas yang ditemui. Pada sesi ini pula hendak dicoba tahap tanya jawab antara murid dengan guru ataupun kebalikannya. Kedudukan guru merupakan selaku pemberi data pada muridnya.

3. Membimbing siswa dalam penyelidikan individual serta kelompok

Pada sesi ini guru hendak membimbing partisipan didik buat mengantarkan data yang sudah diperoleh dari tiap orang kepada sahabat sekelompoknya serta guru pula hendak membimbing anak muridnya dalam memastikan pemecahan dari kasus yang diberikan lebih dahulu. Kedudukan guru dalam sesi ini merupakan membuat seluru muridnya buat ikut serta terlibat aktif dalam mencari serta membongkar permasalahan.

4. Mengembangkan serta menyajikan hasil karya

Pada sesi ini guru memberikan kesempatan kelompok lain buat membagikan asumsi terhadap hasil dialog yang ditampilkan. Tidak hanya itu, guru juga memberikan penguatan serta uraian yang mencukupi terpaut hasil dialog tersebut. Guru menerangkan ketentuan dalam menyampaikan hasil dialog antarkelompok, sebagian kelompok akan mampu dalam mengantarkan hasil dialog mereka. Dari sisi partisipan didik, mereka masih dapat menguasai apa yang dipaparkan oleh guru.

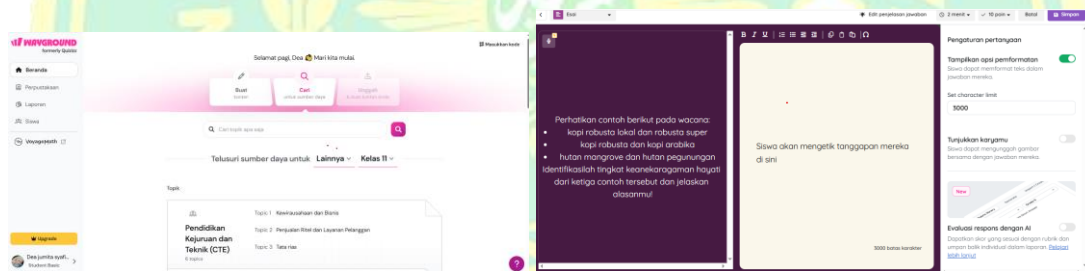
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Sesi ini, hasil penelitian menampilkan kalau aspek dari guru, guru melaksanakan refleksi ataupun menyempurnakan rangkuman belajar, dan

membimbing siswa dalam menyusun rangkuman hasil pendidikan. Dari sisi siswa, mereka mencermati rangkuman serta refleksi yang diberikan oleh guru, masih membimbing dalam menganalisis permasalahan, serta membuat rangkuman hasil pendidikan.

4. Media Quizizz dalam Pembelajaran

Quizizz adalah media yang menyediakan bentuk soal berupa pertanyaan formatif dengan berbagai pilihan yang disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik untuk semua siswa (Pusparani, 2020). Quizizz adalah sebuah platform berbasis website yang menyajikan kuis interaktif dengan tujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Menurut (Wahyu *et al.*, 2023). (Wahyu *et al.*, 2023) menyebutkan bahwa quizizz adalah sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang memungkinkan permainan dengan banyak pemain di dalam kelas, menciptakan proses belajar yang lebih inovatif dan aktif.



Gambar 1.1 Tampilan Beranda dan Latihan Quizizz 1

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game (permainan) yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. (Jong & Tacoh, 2024).

Menurut (Sitorus & Santoso, 2022) fungsi dan manfaat quizizz dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa.
- 2) Melatih kemampuan belajar siswa.
- 3) Sebagai media melatih keterampilan berfikir.
- 4) Meningkatkan siswa semakin kreatif.
- 5) mempraktikkan profesi tertentu di kehidupan nyata.

Sedangkan Menurut (Jong & Tacoh, 2024) fungsi dan manfaat quizizz dalam pembelajaran adalah:

- 1) Quizizz dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang efektif.
- 2) Quizizz dapat membantu guru dalam mengelola dan memonitor kemajuan siswa dengan memberikan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga lebih mudah untuk melacak perkembangan siswa.
- 3) Quizizz dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang cepat dan mendorong siswa untuk belajar mandiri.
- 4) Quizizz dirancang dengan fitur-fitur yang menyenangkan seperti leader board dan animasi, yang dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan minat siswa.

Menurut (Jong & Tacoh, 2024) media quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media quizizz. Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, Menurut (Salsabila *et al.*, 2020) kelemahan quizizz yaitu, jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah, Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan tab lain untuk mencari jawaban, Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan

peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat, Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambatan bergabung.

Beberapa fitur yang tersedia pada quizizz antara lain 1). Membuat kuis: Pengguna dapat membuat kuis dengan mudah dengan menambahkan pertanyaan dan jawaban yang diinginkan. 2). Tema kuis: Pengguna dapat memilih dari berbagai tema kuis yang tersedia untuk memberikan tampilan yang menarik bagi siswa. 3). Mode permainan: Quizizz menyediakan beberapa mode permainan seperti mode klasik, mode live, dan mode homework untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. 4). Analisis hasil: Quizizz menyediakan laporan hasil yang detail untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. 5). Integrasi: Quizizz dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi seperti Google Classroom atau LMS lainnya. 6). Aksesibilitas: Quizizz menyediakan fitur aksesibilitas seperti pengaturan ukuran font, warna, dan kontras untuk memudahkan siswa yang memiliki masalah penglihatan. (Jong dan Tacoh, 2024)

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Zalukhu *et al.*, 2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Paper Mode Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMA Negeri 1 Lotu” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* yang dipadukan dengan media quizizz terhadap *critical thinking skill* siswa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih dominannya pembelajaran konvensional yang berdampak pada rendahnya *critical thinking skill* siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe *nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan quizizz dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang disusun berdasarkan indikator *critical thinking skill*, yaitu

interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 74,22 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 56,67. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan $t_{hitung} 6,828 > t_{tabel} 1,670$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *problem based learning* berbantuan paper mode quizizz terhadap *critical thinking skill* siswa. Selain itu, nilai *N-gain* kelas eksperimen (0,6293) berada pada kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol (0,3872) berada pada kategori kurang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* yang dipadukan dengan quizizz lebih efektif dalam meningkatkan *critical thinking skill* siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Restudila *et al.*, 2023) dengan judul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Pembelajaran Biologi” bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *problem based learning* terhadap *critical thinking skill* siswa SMA pada pembelajaran Biologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan *critical thinking skill* siswa. Melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan eksplorasi informasi, siswa menjadi lebih aktif dalam menganalisis permasalahan, mengomunikasikan hasil diskusi, serta merumuskan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, model *problem based learning* mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga *critical thinking skill* siswa berkembang dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Dhea 2025) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan *Self Efficacy* Peserta Didik” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* terhadap *critical thinking skill* dan *self-efficacy* siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Global Madani Bandar Lampung dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Instrumen

yang digunakan berupa tes uraian untuk mengukur *critical thinking skill* dan angket untuk mengukur *self-efficacy* siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* memberikan pengaruh positif terhadap kedua variabel tersebut, ditunjukkan oleh nilai *N-gain critical thinking skill* pada kelas eksperimen sebesar 56,93 yang berada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 31,67. Pada variabel *self-efficacy*, kelas eksperimen memperoleh *N-gain* sebesar 45,59 dengan kategori sedang, sementara kelas kontrol hanya 16,92 dengan kategori rendah. Uji hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan *critical thinking skill* sekaligus *self-efficacy* siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Saepuloh *et al.*, 2021) dengan judul “*Improving Students' Critical Thinking and Self-Efficacy by Learning Higher Order Thinking Skills Through Problem Based Learning Models*” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* terhadap *critical thinking skill* dan *self-efficacy* siswa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya *critical thinking skill* dan *self-efficacy* siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menganalisis suatu permasalahan, mengambil keputusan, serta kurang yakin terhadap kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan tugas belajar. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan melibatkan 62 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *problem based learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes esai untuk mengukur *critical thinking skill*, angket untuk mengukur *self-efficacy*, serta lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *problem based learning* memiliki *critical thinking skill* dan *self-efficacy* yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan model konvensional. Penerapan model *problem based learning* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, menganalisis masalah,

mencari solusi, dan mengemukakan pendapat sehingga *critical thinking skill* mereka meningkat. Selain itu, *self-efficacy* siswa dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2,670 lebih besar dari pada ttabel sebesar 2,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *critical thinking skill* dan *self-efficacy* siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani *et al.*, 2020) dengan judul “*The Effects of Integrated Problem-Based Learning, Predict, Observe, Explain on Problem-Solving Skills and Self-Efficacy*” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning, Predict Observe Explain*, serta integrasi PBL-POE terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa pada pembelajaran Biologi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA di Kota Bengkulu dengan menggunakan metode *quasi experiment* melalui desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan pemecahan masalah dan angket *self-efficacy* untuk mengetahui tingkat keyakinan diri siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan integrasi PBL-POE memperoleh rata-rata *self-efficacy* tertinggi sebesar 91,71, dibandingkan kelompok *problem based learning* sebesar 77,72, POE sebesar 75,79, dan pembelajaran konvensional sebesar 63,55. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa karena siswa dilatih untuk aktif dalam mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran.

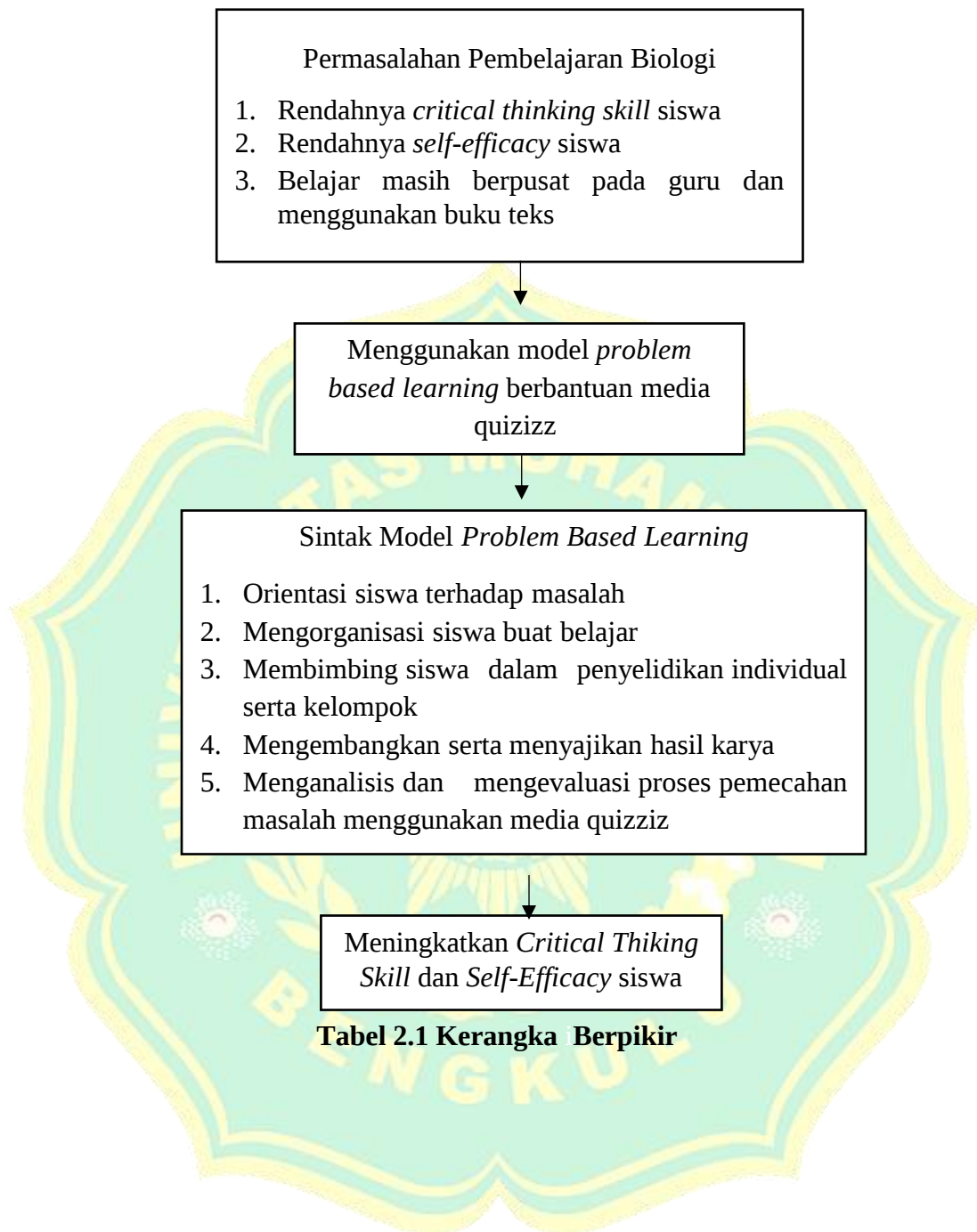
C. Kerangka Berpikir

Pendidikan di era modern ini memerlukan siswa untuk memiliki *critical thinking skill* yang lebih tinggi, salah satunya adalah *critical thinking skill*.

Keberhasilan siswa dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh *self-efficacy*, yaitu seberapa yakin siswa merasa mampu untuk menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan dalam belajar. Namun, kenyataannya, banyak siswa di Madrasah Aliyah yang masih mengalami kesulitan dalam berpikir secara mendalam, menganalisis masalah, serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*. Model *problem based learning* bersifat berorientasi siswa, di mana siswa diajak untuk memahami dan menyelesaikan masalah yang nyata melalui kegiatan berdiskusi dan bekerja dalam kelompok. Dengan penerapan *problem based learning*, siswa dapat belajar untuk *critical thinking skill*, menyampaikan pendapat dengan berani, serta mampu merumuskan solusi yang logis. Oleh karena itu, *problem based learning* menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan *critical thinking skill* tingkat tinggi pada siswa.

Untuk membuat penerapan *problem based learning* semakin menarik dan relevan dengan dunia digital yang dikuasai siswa, model ini dapat digabungkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti quizizz. Quizizz adalah platform kuis interaktif yang menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bersaing. Platform ini memungkinkan guru untuk mengajukan pertanyaan secara langsung melalui perangkat siswa, sementara hasil dan umpan balik ditampilkan secara otomatis. Dengan menggunakan quizizz, siswa menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan semakin percaya diri karena mereka bisa mendapatkan umpan balik dengan cepat. Untuk lebih mempermudah kerangka pemikiran tersebut, penulis gambarkan dalam bentuk bagan kerangka penelitian sebagai berikut



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *problem based learning* yang menggunakan media quizizz terhadap *critical thinking skill* dan *self-efficacy* siswa di Madrasah Aliyah Tarbiyah Islamiyah Kerkap Bengkulu Utara.
2. H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *problem based learning* yang menggunakan media quizizz terhadap *critical thinking skill* dan *self-efficacy* siswa di Madrasah Aliyah Tarbiyah Islamiyah Kerkap Bengkulu Utara.

