

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI
BERBANTUAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI WAY NGISON
KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh
META MONIKA
NPM (1811100172)**

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI
BERBANTUAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI WAY NGISON
KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh
**META MONIKA
NPM (1811100172)**

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II: Yuli Yanti, M.Pd.I**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444H/2023M**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang merupakan salah satu metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelas V A) menggunakan strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif yang berjumlah 23 peserta didik dan kelompok kontrol (kelas V B) menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM) berbantuan media video interaktif yang berjumlah 21 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel} = 0,009 < 0,05$. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Ekspositori, Media Video Interaktif, Kemampuan Berpikir Kritis

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the significant effect of expository learning strategies assisted by interactive video media on the critical thinking skills of fifth grade students at SD Negeri Way Ngison, West Lampung Regency. The method used in this study is the experimental method which is one of the quantitative methods with a Quasi Experimental Design. In this design there are two groups, namely the experimental group (grade 5 A) using an expository learning strategy assisted by interactive video media, totaling 23 students and the control group (class 5 B) using a problem-based learning strategy (SPBM) assisted by interactive video media, totaling 21 students. The sampling technique uses Purposive Sampling. Data collection techniques in this study used a written test. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that based on the hypotheses that have been formulated previously, it can be seen that the value of $t_{count} < t_{table} = 0.009 < 0.05$. Thus H_1 is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence of the expository learning strategy assisted by interactive video media on the critical thinking skills of fifth grade students at SD Negeri Way Ngison, West Lampung Regency.

Keywords: Expository Learning Strategy, Interactive Video Media, Critical Thinking Ability

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meta Monika
NPM : 1811100172
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI BERBANTUAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI WAY NGISON KABUPATEN LAMPUNG BARAT” Adalah Benar-Benar Merupakan Hasil Karya Penyusun Sendiri, Bukan Duplikasi Atau pun Plagiat Dari Karya Orang Lain Kecuali Pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya. Demikian surat pernyataan ini ini saya buat agar dapat dimaklumi.
Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Agustus 2023
Penulis



Meta Monika
NPM. 1811100172



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN
EKSPOSITORI BERBANTUAN MEDIA
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI
WAY NGISON KABUPATEN LAMPUNG
BARAT**

**Nama : Meta Monika
NPM : 1811100172
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tep. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI BERBANTUAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI WAY NGISON KABUPATEN LAMPUNG BARAT**, oleh: **Meta Monika NPM: 1811100172**, Prodi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal: **Selasa, 27 Juni 2023 pukul 10.00 - 12.00 WIB.**

TIM MUNAQSYAH SKRIPSI

Ketua : Sri Latifah, M.Sc.

Sekretaris : Anton Trihasnanto, M.Pd

Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 19640828198803 2002

MOTTO

قَدْرَةَ تَقْدُرُونَ لَا فَاتِكُمْ الْخَالِقِ فِي تَفَكَّرُوا وَلَا الْخَلْقِ فِي تَفَكَّرُوا

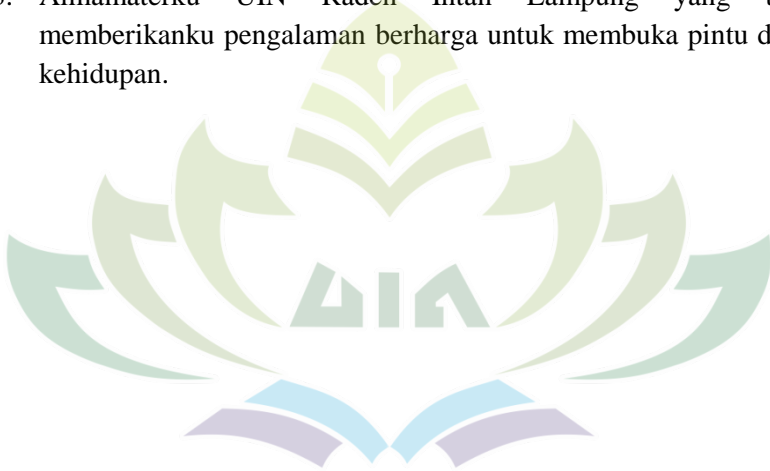
Artinya: “Berpikirlah tentang ciptaan dan jangan berpikir tentang Pencipta, karena kamu tidak akan mampu memikirkan-nya.” (HR. Abu Nu’aim).



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha pengasih dan Maha penyayang, skripsi ini dibuat dan dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta. Ayahanda Asrin dan Ibunda Evi Diana atas ketulusannya dalam membesarkan, mendidik, serta membimbing penulis dengan penuh kasih dan sayang serta keikhlasannya dalam iriingan do'a hingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak perempuan dan adik laki-lakiku tersayang. Yesi Indah Sari dan Erik Evanza yang selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan serta kasih sayang.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikanku pengalaman berharga untuk membuka pintu dunia kehidupan.



RIWAYAT HIDUP

Meta Monika, dilahirkan di Pekon Way Ngison, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 11 Juni 2001, yang merupakan anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Asrin dan ibu Evi Diana. Penulis mengawali pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat dan lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan ke pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat dan lulus pada tahun 2015, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan tingkat atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Barat Kabupaten Lampung Barat dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan jenjang pendidikannya dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Way Ngison, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat. Selanjutnya, penulis melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 4 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan tak lupa pula sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya termasuk kita selaku umatnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat” sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing skripsi, sehingga dapat terealisasikan sesuai dengan harapan. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Deri Firmansah, M.Pd selaku sekertaris prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan Yuli Yanti, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan saran serta bimbingannya dengan penuh kebijaksanaan dalam membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas selama di bangku perkuliahan.

6. Kepala Sekolah Dasar Negeri Way Ngison Lampung Barat, Bapak Jasri, S.Pd beserta Staf TU dan para pendidik yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut dalam membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

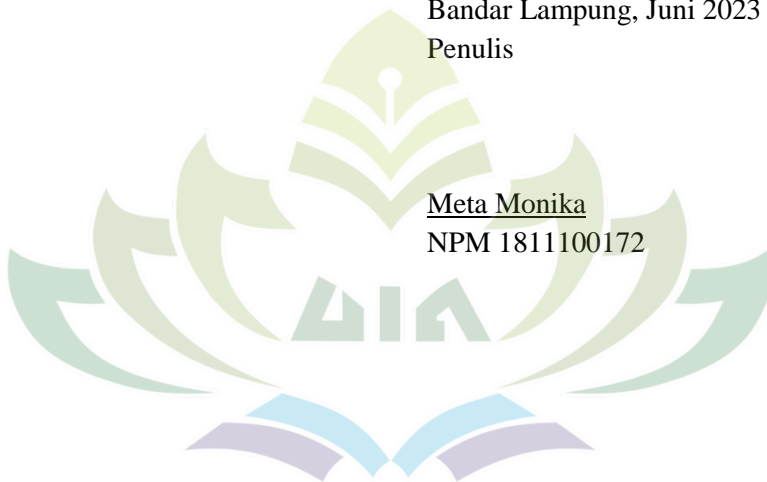
Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan, guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberi sumbangsig yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Bandar Lampung, Juni 2023

Penulis

Meta Monika

NPM 1811100172



DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah	10
D. Batasan Masalah.....	10
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
I. Sistematika Penulisan.....	14

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HEPOTESIS	17
A. Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	17
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Ekspositori	17
2. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Ekspositori	20
3. Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori	22
4. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Ekspositori	23
5. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Ekspositori	24
6. Strategi Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Kleas Kontrol.....	26
B. Media Pembelajaran	29
1. Pengertian Media Pembelajaran	29

2.	Klasifikasi Media Pembelajaran	31
3.	Tujuan Media Pembelajaran	32
4.	Fungsi Media Pembelajaran.....	32
5.	Manfaat Media Pembelajaran	33
6.	Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	34
7.	Pengertian Video Interaktif.....	35
8.	Kelebihan dan Kekurangan Media Video.....	36
C.	Kemampuan Berfikir Kritis.....	37
1.	Pengertian Berfikir.....	37
2.	Pengertian Berfikir Kritis.....	38
3.	Karakteristik, Ciri dan Standar Berfikir Kritis.....	40
4.	Indikator Kemampuan Berfikir Kritis.....	41
5.	Mengukur Kemampuan Berfikir Kritis	43
6.	Langkah-Langkah Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis.....	44
D.	Pembelajaran Tematik.....	44
1.	Pengertian Pembelajaran Tematik	44
2.	Fungsi, Tujuan dan Peran Pembelajaran Tematik	45
3.	Implikasi Pembelajaran Tematik	47
4.	Keunggulan Pembelajaran Tematik.....	48
5.	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	49
6.	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik	49
7.	Pentingnya Pembelajaran Tematik	49
E.	Pengajuan Hipotesis	50
BAB III METODE PENELITIAN		51
A.	Waktu dan Tempat Penelitian	51
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
C.	Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data.....	52
D.	Definisi Operasional Variabel.....	53
E.	Uji Instrument	54
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas Data.....	61
G.	Uji Prasarat Analisis.....	65
H.	Uji Hipotesis.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		67
A.	Deskripsi Data	67
B.	Pembahasan Hasil Penelitian Dan Analisis.....	67
1.	Uji Validitas.....	67
2.	Uji Reliabilitas	69
3.	Uji Tingkat Kesukaran.....	70

4. Uji Daya Pembeda	70
5. Uji Normalitas	73
6. Uji Homogenitas	74
7. Uji t.....	75
C. Hasil Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	91



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VA dan VB.....	7
Tabel 2.1 Indikator dan Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis	42
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian <i>Quasi Eksperimental Design</i>	51
Tabel 3.2 Jumlah Populasi yang Menjadi Obyek Penelitian.....	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	54
Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Hasil Belajar	60
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Berpikir Kritis Peserta Didik	61
Tabel 3.6 Kriteria Uji Validitas Butir Soal.....	62
Tabel 3.7 Koefesien Reliabilitas	63
Tabel 3.8 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran.....	63
Tabel 3.9 Kriteria Uji Daya Pembeda	64
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	68
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	69
Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda	71
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	74
Tabel 4.7 Hasil Uji Independet Sample Test.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Melaksanakan Penelitian	91
Lampiran 2 Soal	92
Lampiran 3 Data Awal Nilai Pembelajaran Tematik	96
Lampiran 4 Nilai Pre-Test Pos-Test Peserta Didik	98
Lampiran 5 Uji Validitas	100
Lampiran 6 Uji Reabilitas	101
Lampiran 7 Uji Tingkat Kesukaran	102
Lampiran 8 Uji Daya Pembeda	103
Lampiran 9 Uji Normalitas	104
Lampiran 10 Uji Homogenitas	105
Lampiran 11 Uji Independet T Test	106
Lampiran 12 Foto Proses Pembelajaran	107
Lampiran 13 Silabus	111
Lampiran 14 RPP	118
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman arti dan makna dalam penelitian yang berjudul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat”** berikut dijelaskan beberapa istilah yang digunakan, yaitu:

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal.¹

Strategi pembelajaran ekspositori yang dimaksud penulis adalah strategi pembelajaran langsung atau penyampaian materi secara langsung yang di gunakan dalam penyampaian materi pembelajaran secara optimal.

2. Media video Interaktif

Media video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.²

Video interaktif yang dimaksud penulis adalah video yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

¹Karwono, Achmad Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan* (Depok: Rajawali Pers, 2020), 100-101.

²Ratri Kurnia Wardani, Harlinda Syofyan, “Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 373, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+video+interaktif&oq=pengertian+video+in#d=gs_qabs&t=1655973374308&u=%23p%3DXhsy60W5HB8J.

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan.³

Berpikir kritis yang dimaksud penulis adalah kemampuan berpikir secara logis yang dimiliki oleh peserta didik dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

4. Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat.

Jadi yang penulis maksud dalam judul penelitian ini adalah ingin mengetahui secara mendalam bagaimana pengaruh strategi pembelajaran ekspositori dengan berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Menurut Ahmadi dan Uhbiyati mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kerah alam dan sesame manusia.⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan

³Linda Zakiah, Ika Lestari, *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 3.

⁴Rahmat Hidayat, Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI, 2019), 23.

bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Pendidikan sendiri memiliki tujuan yang merupakan suatu faktor yang amat sangat penting, karena tujuan pendidikan ini adalah arah yang hendak dicapai atau yang hendak di tuju oleh pendidikan. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Selain itu pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Berdasarkan tujuan pendidikan diatas yang merupakan hasil pendidikan, Benyamin S. Bloom menyatakan bahwa hasil belajar dibagi ke dalam domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada tiap domain ini terdapat beberapa jenjang kemampuan, dari yang paling mudah sampai pada yang sulit dan kompleks.⁶ Untuk mendapatkan hasil belajar maksimal tentunya ada beberapa faktor yang mendukung baik dari diri peserta didik ataupun lingkungannya, salah satu faktor yang mendukung untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal adalah proses pengajaran yang disampaikan oleh guru, yang dijelaskan dalam al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31-32 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

Artinya: *"Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat*

⁵Ibid., 24-25.

⁶Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 25.

seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!" "Mereka menjawab, "Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkaulah Yang Maha Mengetahui, Maha Bijaksana." (QS. Al-Baqarah 2: Ayat 31- 32)

Berdasarkan analisis tentang konsep pendidikan islam dalam tafsir Ibnu Katsir QS. Al-Baqarah: Ayat 31-32 menjelaskan tentang konsep pengajaran. Dijelaskan bahwa Nabi Adam as yang merupakan manusia diberikan keistimewaan oleh Allah berupa pengajaran langsung yang tidak diberikan kepada malaikat. Sebagai manusia biasa pada umumnya dibutuhkan sebuah proses pengajaran dari seorang guru jika ingin benar-benar memiliki dan mendaptkan ilmu. Pengajaran merupakan sebuah elemen penting dalam sebuah pendidikan. Dalam pelaksanaannya seorang peserta didik mampu menyerap materi pelajaran melalui proses pengajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini adalah sebagai interpretasi dari proses pengajaran yang diberikan oleh Allah SWT kepada Nabi Adam as.⁷

Untuk mencapai tujuan pendidikan diatas tentunya tidak lepas dari beberapa faktor yang memepengaruhi keberhasilan proses dalam pembelajaran, yaitu mulai dari faktor guru, siswa, lingkungan, sarana, dan prasarana karena itu semua sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar pada jenjang belajar serta materi pembelajaran. Mengajar tidak sekedar mengkomunikasikan pengetahuan, tetapi mengajar juga berarti usaha untuk mentransfer ilmu agar dapat dipahami dan dimengerti serta dapat diterapkan oleh peserta didik. Hal ini dapat terealisasi, salah satunya dengan upaya penggunaan strategi pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa aktif

⁷Mochmad Husen, "Konsep Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 31-32 (Studi Komparatif Dalam Tafsir Ibnu Katsir Dan Tafsir Al-Misbah)," *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah* 8, no. 1 (2020): 101-102, <https://ejournal.latansamashiro.ac.id/index.php/JAD/article/view/413/403>.

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.⁸

Strategi adalah sebuah pola yang direncanakan dan diterapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, biasanya disebut strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran adalah suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Kozma secara umum menjelaskan strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Sanjaya Wirta istilah strategi dalam konteks belajar-mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru-peserta didik di dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar.⁹ Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.¹⁰

Selain menggunakan strategi pembelajaran, salah satu factor yang penting saat proses pembelajaran ialah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas adalah sebuah kebutuhan yang tidak bisa dinafikan, karena menginovasikan

⁸Kosilah, Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020): 1139-1140,

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+model+pembelajaran+kooperatif+tipe+assure+dalam+meningkatkan+hasil+belajar+siswa&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DchUGNWu1JR8J.

⁹Siti Nurhasanah, dkk, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019), 6-7.

¹⁰Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 61.

model pembelajaran saat proses pembelajaran akan memperkaya proses belajar mengajar.¹¹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.¹² Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran video interaktif. Media video interaktif adalah media pembelajaran audio visual yang merupakan alat peraga yang bisa ditangkap dengan indra mata dan indra pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bertujuan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.¹³ Penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan minat peserta didik untuk menjalani proses belajar mengajar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif.¹⁴

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Way Ngison Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat, ditemukan fakta bahwa salah satu aspek kemampuan berpikir yaitu berpikir kritis di kelas masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan salah satunya dalam proses pembelajaran yang berlangsung pada saat pendidik menjelaskan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sudah berfariatif, namun masih banyak peserta didik yang cenderung masih kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya pada proses pembelajaran sedang berlangsung, masih kurang percaya diri dalam memberikan alasan dari jawaban yang telah diberikan, menarik kesimpulan dari materi

¹¹Yuli Yanti, Syifa Fauziah, Nurul Hidayah, "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III," *Ar-Riyyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 169, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/5516/pdf>.

¹²Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Tahta Media Grup, 2021), 29.

¹³Noveri Amal Jaya Harefa, Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi* (Banten: Unpam Press, 2021), 29-30.

¹⁴Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2020): 199-200, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/download/5874/2505>.

pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, serta memperkirakan dan menghubungkan materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Sehingga mengakibatkan kurangnya partisipasi atau keaktifan peserta didik dan menyebabkan peserta didik kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam proses pembelajaran. Informasi ini diperoleh dari wawancara secara langsung kepada guru kelas V yaitu dengan Bapak Darsani. Hal tersebut sejalan dengan diketahuinya hasil nilai tes kemampuan berpikir kritis peserta didik yang masih tergolong rendah. Dengan dibuktikan oleh data nilai sebagai berikut.¹⁵

Tabel 1.1
Data Nilai Tes Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik VA dan VB SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat

No.	Indikator	Kelas	
		VA	VB
1.	Mencipta Ide / Gagasan Sendiri (C4)	45	48
2.	Mengambil Keputusan Sendiri (C5)	46	57
3.	Menganalisis (C6)	37	31
	Rata-Rata Nilai	42,67	45,33

Sumber: Data nilai tes kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat

Kategori Skor:

- 80-100 : Baik Sekali
- 66-79 : Baik
- 56-65 : Cukup
- 40-55 : Kurang
- 30-39 : Sangat Kurang

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik di

¹⁵Darsani, "Strategi Pembelajaran", *Wawancara Guru Kelas*, Januari 10, 2022.

kelas VA dan VB SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat masih tergolong rendah (Kurang 40-55). Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu penggunaan strategi dan alat bantu berupa media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Berdasarkan permasalahan di atas maka, strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif dianggap sangat cocok untuk mengatasi permasalahan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap pembelajaran tematik. Karena strategi pembelajaran ekspositori memiliki keunggulan diantaranya: 1) Melalui strategi pembelajaran ekspositori guru dapat mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, sehingga dapat diketahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan yang telah disampaikan. 2) Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas. 3) Strategi Pembelajaran Ekspositori selain siswa dapat mendengar tentang suatu materi pembelajaran, juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi) materi yang disampaikan oleh guru.¹⁶

Selain itu media pembelajaran video interaktif juga memiliki manfaat seperti diantaranya: 1) Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami peserta didik. 3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, sehingga membuat peserta didik tidak cepat bosan. 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹⁷ Penggunaan media audio visual pada saat belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik akan lebih maksimal. Dengan

¹⁶ Tri Ariani, "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika," *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 4, no. 1 (2017): 20-21, [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+strategi+pe mbelajaran+ekspositori+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+fisika&btnG=#d=gs_qa bs&u=%23p%3D_2Er1kj4dpUJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+strategi+pe+mbelajaran+ekspositori+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+fisika&btnG=#d=gs_qa bs&u=%23p%3D_2Er1kj4dpUJ).

¹⁷ Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Tahta Media Grup, 2021), 152-153.

adanya fitur audio dapat membantu peserta didik untuk menerima pesan pembelajaran melalui mendengarkan, sedangkan dengan adanya aspek visual dapat membantu peserta didik untuk membuat pesan pembelajaran melalui visualisme. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui lensa projector secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya. Media audio visual adalah media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas maka strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif ini sangat cocok untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik di SD/MI, karena sesuai dengan keunggulan dan manfaat yang dimiliki oleh strategi pembelajaran ekspositori dan media video interaktif maka guru dapat lebih mengatur waktu dalam menyampaikan materi tematik mulai dari urutan dan keluasan materi yang di sampaikan, dapat memberikan pengajaran yang menarik kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan dan tidak cepat merasa bosan. Selain itu dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan berbantuan media video interaktif ini guru dapat lebih mudah menyajikan materi, menghubungkan materi pembelajaran dan menerapkan dalam fakta yang ada di lingkungan sekitar.¹⁹

Dari hasil penelitian maka peneliti tertarik meneliti di SD Negeri Way Ngison Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri Way Ngison Kabupaten Lampung Barat”**.

¹⁸Yuli Yanti, Syifa Fauziah, Nurul Hidayah, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III,” *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 171-172, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/5516/pdf>.

¹⁹Sapuadi, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Harapan Cerdas, 2019), 8-9.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang fokus dan kurang memperhatikan guru saat sedang menyampaikan materi pembelajaran.
2. Peserta didik yang masih kurang berpartisipasi atau kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik terutama dalam kemampuan berpikir kritis.

D. Batasan Masalah

Untuk membatasi agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Pengaruh strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif.
2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik kelas V.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Adakah pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik?

F. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep, sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan.
 - b. Dapat menjadi bahan pembelajaran untuk peneliti selanjutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang permasalahan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam strategi pembelajaran dan media pembelajaran. Selain itu dapat menjadi bekal bagi calon pendidik yang baik.
 - b. Bagi Pendidik
 - 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam sistem pengajaran bagi pihak sekolah.
 - 2) Sebagai ilmu dan pengetahuan tambahan bagi guru tentang strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik.
 - c. Bagi Peserta Didik

Memudahkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tematik.
 - d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan kajian bersama untuk rujukan dalam pembelajaran

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Nia Indriyani dalam penelitian pada tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Metode Ekspotori Yang Dikombinasikan Dengan

Mind Napping Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran ekspositori yang dikombinasikan dengan *mind mapping* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA.²⁰ Persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Eksperiment*. Sedangkan perbedaan penelitian adalah jika penelitian terdahulu dengan dikombinasikan dengan *Mind Napping* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik.

2. Ita Nuriah dalam penelitian pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 3 Kelas III".²¹ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan video interaktif dalam pembelajaran tematik. Sedangkan perbedaan penelitian adalah jika pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian jenis pengembangan dengan menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*, sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan dengan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.
3. Dyah Aini Purbarani, Nyoman Dantes, Putu Budi Adnyana dalam penelitian pada tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian yang telah

²⁰ Nia Indriyani, "Pengaruh Metode Ekspotori Yang Dikombinasikan Dengan *Mind Napping* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 107.

²¹Ita Nuriah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 3 Kelas III" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

dilakukan dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual berkategori “sangat tinggi”.²² Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam penggunaan alat bantu media dan hasil kemampuan berpikir kritis yang di capai. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah, jika pada penelitian terdahulu menggunakan *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada pembelajaran tematik.

4. Muhammad Rohmat Hidayat dalam penelitian pada tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Kitab Matan Al Ghayah Wa At Taqrib Di SMP Negeri 1 Sumobito Jombang”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan strategi pembelajaran ekspositori yang digunakan pendidik dalam pegajaran kitab *Matan Al Ghayah Wa At Raqrib* pada peserta didik SMP Negeri 1 Sumobito Jombang terbilang lebih efektif. Selain itu dalam pelaksanaan strategi pembelajaran ekspositori dalam meningkatkan pemahaman peserta didik di SMP Negeri 1 Sumobito Jombang dari tig akelas yang diteliti, rata-rata dapat menulis pegon, mampu membaca kitab taqrib makna jawa, dan dapat mengetahui makna kata perkata.²³ Persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Sedangkan perbedaan penelitian adalah jika penelitian terdahulu untuk meingkatkan pemahaman peserta didik Pada Kitab Matan Al Ghayah Wa At Taqrib di tingkat SMP, sedangkan pada

²²Dyah Aini Purbarani, “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2018), 30.

²³ Muhammad Rohmat Hidayat, “Penggunaan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Kitab Matan Al Ghayah Wa At Taqrib Di SMP Negeri 1 Sumobito Jombang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), 75-76.

penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran tematik di SD/MI.

5. Munadhifah dalam penelitian pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Konsep Perpindahan Kalor Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’Arif Kedungboto”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari multimedia interaktif pada konsep perpindahan kalor dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’Arif Kedungboto.²⁴ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video interaktif terhadap berpikir kritis peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian adalah, pada penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian pengembangan dan pada konsep perpindahan kalor, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif pada pembelajaran tematik.

I. Sistematika Penulisan

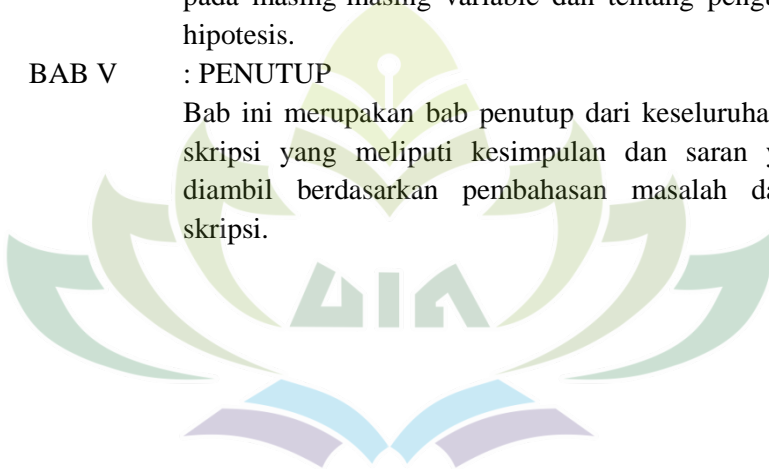
Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

²⁴ Munadhifah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Konsep Perpindahan Kalor Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’Arif Kedungboto” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), 97.

- BAB II : LANDASAN TEORI**
Pada bab ini menjelaskan mengenai deskripsi teoritik dan teori-teori, dan pengajuan hepotesis.
- BAB III : METODE PENELITIAN**
Pada bab inimendeskripsikan mengenai waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, uji instrument, uji validitas dan reliabilitas data, uji prasarat analisis dan uji hepotesis.
- BAB IV : HASIL PEMBAHASAN**
Pada bab ini menjelaskan deskripsi karakteristik data pada masing-masing variable dan tentang pengujian hipotesis.
- BAB V : PENUTUP**
Bab ini merupakan bab penutup dari keseluruhan isi skripsi yang meliputi kesimpulan dan saran yang diambil berdasarkan pembahasan masalah dalam skripsi.





BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HEPOTESIS

A. Strategi Pembelajaran Ekspositori

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Ekspositori

Menurut Gerlach dan Ely strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Menurut Sanjaya Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal.²⁵

Menurut Sanjaya strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang pendidik kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Menurut Romiszowski strategi pembelajaran ekspositori berlangsung melalui beberapa tahap sebagai berikut. *Pertama*, penyajian informasi dilakukan dengan ceramah, Latihan, atau demonstrasi. *Kedua*, tes penguasaan dan penyajian ulang bila dipandang perlu. *Ketiga*, memberikan kesempatan penerapan dalam bentuk contoh dan soal, dengan jumlah dan tingkat kesulitan yang bertambah. *Keempat*, memberikan kesempatan penerapan informasi baru dalam situasi dan masalah sebenarnya.²⁶ Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Karena

²⁵Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 61.

²⁶Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 91.

strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan strategi *chalk and talk*.

Berdasarkan pemaparan tentang pengertian strategi pembelajaran ekspositori di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan penyampaian materi pembelajaran dari guru dengan berbagai tahap mulai dari penyampaian informasi, tes dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung, memberikan contoh dan penyelesaian pada masalah yang sebenarnya.

Terdapat beberapa karakteristik strategi pembelajaran ekspositori, yaitu:

- a. Strategi pembelajaran ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang mengidentikkannya dengan ceramah.
- b. Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang.
- c. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.²⁷

Strategi pembelajaran ekspositori akan efektif manakala:

- a. Guru akan menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang akan dan harus dipelajari peserta didik (*overview*).
- b. Apabila guru menginginkan agar siswa mempunyai gaya model intelektual tertentu, agar siswa bisa mengingat bahan

²⁷Karwono, Achamd Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan* (Depok: Rajawali Pers, 2020), 100-101.

pelajaran, sehingga ia akan dapat mengungkapkannya Kembali manakala diperlukan.

- c. Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan.
- d. Jika ingin membangkitkan keingintahuan siswa tentang topik tertentu, sebagai contoh materi pelajaran yang bersifat pancingan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik. Prosedur tersebut biasanya langkah baku atau langkah standar yang harus ditaati dalam melakukan suatu proses tertentu.
- f. Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskan untuk seluruh siswa.
- g. Apabila guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan rendah.
- h. Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa, misalnya tidak adanya sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
- i. Jika tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.²⁸

Strategi pembelajaran ekspositori memiliki beberapa karakteristik diantaranya sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini.
- b. Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntuk peserta didik untuk berpikir ulang.
- c. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri.²⁹

²⁸ Safriadi, "Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori," *Jurnal Mudarrisuna* 7, no. 1 (2017): 55-56, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1908/1418>.

²⁹ Karwono, Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 70-71.

2. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Ekspositori

Dalam penggunaan strategi pembelajaran ekspositori terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Adapun prinsip-prinsip tersebut antara lain:

a. Berorientasi Pada Tujuan

Walaupun penyampaian materi pelajaran merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositori melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran. Justru tujuan itulah yang harus menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan strategi pembelajaran ekspositori. Sebelum strategi pembelajaran ekspositori ini diterapkan terlebih dahulu guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur. Seperti kriteria pada umumnya, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur atau berorientasi pada kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Strategi pembelajaran ekspositori tidak mungkin dapat mengejar tujuan kemampuan berpikir tingkat tinggi, misalnya kemampuan untuk menganalisis, mensintesis sesuatu, atau mungkin mengevaluasi sesuatu, namun tidak berarti tujuan kemampuan berpikir taraf rendah tidak perlu dirumuskan. Justru tujuan itulah yang harus dijadikan ukuran dalam menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.

b. Prinsip Komunikasi

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi, yang menunjuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang ingin disampaikan dalam hal ini adalah materi pelajaran yang diorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi guru berfungsi sebagai sumber pesan dan peserta didik berfungsi sebagai penerima pesan. Dalam proses komunikasi, bagaimanapun

sederhananya, selalu terjadi urutan pemindahan pesan (informasi) dari sumber pesan ke penerima pesan.

Sistem komunikasi dikatakan efektif manakala pesan itu dapat mudah ditangkap oleh penerima pesan secara utuh. Sebaliknya, sistem komunikasi dikatakan tidak efektif, manakala penerima pesan tidak dapat menangkap setiap pesan yang disampaikan. Kesulitan menangkap pesan dapat terjadi oleh berbagai gangguan (*noise*) yang dapat menghambat kelancaran proses komunikasi. Akibat gangguan (*noise*) tersebut memungkinkan penerima pesan (siswa) tidak memahami atau tidak dapat menerima sama sekali pesan yang ingin disampaikan. Sebagai suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian, maka prinsip komunikasi merupakan prinsip yang sangat penting untuk diperhatikan.

c. Prinsip Kesiapan

Peserta didik dapat menerima informasi sebagai stimulus yang kita berikan, terlebih dahulu kita harus memposisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Jangan mulai kita sajikan mata pelajaran manakala peserta didik belum siap menerimanya.

d. Prinsip Berkelanjutan

Proses pembelajaran ekspositori harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bukan hanya berlangsung pada saat itu, akan tetapi juga untuk waktu selanjutnya. Ekspositori yang berhasil adalah manakala melalui proses penyampaian dapat membawa siswa pada situasi ketidakseimbangan (*disequilibrium*), sehingga mendorong mereka untuk mencari dan menemukan atau menambah wawasan melalui proses belajar mandiri. Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung pada kemampuan guru untuk bertutur atau menyampaikan materi pelajaran.³⁰

³⁰Karwono, Achamd Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan* (Depok: Rajawali Pers, 2020), 101-103.

3. Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Dalam menggunakan strategi pembelajaran ekspositori ada beberapa hal yang harus dipahami setiap guru antara lain:

a. Rumuskan Tujuan yang Ingin Dicapai

Merumuskan tujuan merupakan langkah pertama yang harus dipersiapkan guru. Tujuan yang ingin dicapai sebaiknya dirumuskan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang spesifik yang berorientasi pada hasil belajar. Melalui tujuan yang jelas selain dapat membimbing siswa dalam menyimak materi pelajaran juga akan diketahui efektivitas dan efisiensi penggunaan strategi pembelajaran ekspositori ini.

b. Kuasai Materi Pelajaran dengan Baik

Penguasaan materi pelajaran dengan baik merupakan syarat mutlak penggunaan strategi pembelajaran ekspositori. Penguasaan materi yang sempurna akan membuat kepercayaan diri guru meningkat, sehingga guru akan mudah mengelola kelas, ia akan bebas bergerak, berani menatap siswa, tidak takut dengan perilaku-perilaku siswa yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran.

c. Kenali Medan dan Berbagai Hal yang Dapat Mempengaruhi Proses Penyampaian

Pengenalan medan yang baik memungkinkan guru dapat mengantisipasi berbagai kemungkinan yang dapat mengganggu proses penyajian materi pelajaran. Yang perlu dikenali adalah:

1. Latar belakang audiens atau siswa yang akan menerima materi pelajaran, misalnya kemampuan dasar atau pengalaman belajar siswa sesuai dengan materi yang akan disampaikan, minat dan gaya belajar siswa.
2. Kondisi ruangan, baik menyangkut luar dan besarnya ruangan, pencahayaan, posisi tempat duduk, maupun kelengkapan ruangan itu sendiri.³¹

³¹ Safriadi, "Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori," *Jurnal Mudarrisuna* 7, no. 1 (2017): 59-60, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1908/1418>.

4. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Ekspositori

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam penerapan strategi pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut:

a. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam strategi ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan, di antaranya adalah:

- 1) Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negatif.
- 2) Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai.
- 3) Bukalah file dokumen otak siswa.

b. Penyajian (*Presentation*)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Guru harus memikirkan bagaimana agar materi pelajaran dapat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik dengan mudah. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan langkah ini, yaitu:

- 1) Penggunaan Bahasa
- 2) Intonasi suara
- 3) Menjaga kontak mata dengan siswa, dan
- 4) Menggunakan joke-joke yang menyegarkan.

c. Korelasi (*Correlation*)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman peserta didik atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah korelasi dilakukan untuk memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya

maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik peserta didik.

d. Menyimpulkan (*Generalization*)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti (*core*) dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi pembelajaran ekspositori, sebab melalui langkah menyimpulkan peserta didik akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian.

e. Mengaplikasikan (*Application*)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan peserta didik setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pembelajaran ekspositori, sebab melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh peserta didik. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini di antaranya:

- 1) Dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan.
- 2) Dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

5. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Dengan strategi pembelajaran ekspositori guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, sehingga dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai bahan yang telah disampaikan.
- b. Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- c. Melalui strategi pembelajaran ekspositori selain peserta didik dapat mendengar melalui penuturan (kuliah) tentang suatu

materi pelajaran, peserta didik juga sekaligus bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi).

- d. Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ekspositori ini bisa digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas yang besar.³²

Selain memiliki keunggulan, strategi pembelajaran ekspositori juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- a. Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori ini sangat tergantung pada apa yang dimiliki oleh guru seperti persiapan, pengetahuan, motivasi dan kemampuan bertutur serta berkomunikasi seorang guru.
- b. Strategi pembelajaran ekspositori ini menyamaratakan kemampuan peserta didik dalam menguasai pelajaran, menangkap makna dari bertutur guru, minat dan gaya belajar peserta didik.
- c. Dalam strategi pembelajaran ekspositori ini komunikasinya searah dari guru ke peserta didik akan mengakibatkan peserta didik hanya memiliki pengetahuan terbatas pada apa yang diberikan oleh guru.³³

Tahapan pembelajaran dalam strategi pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap pendahuluan pendidik menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, peserta didik mendengarkan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.
2. Pada tahap penyajian atas materi pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan ceramah dan tanya jawab, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi untuk memperjelas materi yang disajikan dan diakhiri dengan penyampaian latihan.

³²Karwono, Achamd Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan* (Depok: Rajawali Pers, 2020), 104-106.

³³Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 66.

3. Pada tahap penutup pendidik melaksanakan evaluasi berupa tes dan kegiatan tindak lanjut seperti penugasan dalam rangka perbaikan dan pementapan atau pendalaman materi.³⁴

6. Strategi Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Kleas Kontrol

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

Strategi pembelajaran berbasis masalah mengutamakan proses belajar dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu peserta didik mencapai keterampilan mengarahkan diri.³⁵ Strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang difokuskan kepada proses penyelesaian masalah/problema secara ilmiah. Problema tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain misalnya peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, dari peristiwa dalam keluarga atau dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat.

b. Tahapan-Tahapan dalam SPBM

John Dewey menjelaskan 6 langkah SPBM yang kemudia dia namakan metode pemecahan masalah (*problem solving*), yaitu:

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah peserta didik menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.

³⁴ Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 94.

³⁵ Haudi, *Strategi Pembelajaran* (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 104

5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah peserta didik mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.

David Johnson & Johnson mengemukakan ada lima langkah SPBM melalui kegiatan kelompok, yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik, sehingga peserta didik menjadi jelas masalah apa yang akan dikaji.
 2. Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab-sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai faktor baik faktor yang bisa menghambatnya maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah.
 3. Merumuskan alternative strategi, yaitu menguji setiap Tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas.
 4. Menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan.
 5. Melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi akhir.
- c. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

Secara umum langkah-langkah strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM) adalah sebagai berikut:

1. Menyadari masalah. Pada tahap ini pendidik membimbing peserta didik agar dapat menemukan masalah.
2. Merumuskan masalah. Pendidik diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat menentukan prioritas masalah dan dapat merumuskan masalah dengan jelas dan spesifik.
3. Merumuskan hipotesis. Kemampuan yang diharapkan dari peserta didik dalam tahapan ini adalah peserta didik dapat merumuskan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah ditetapkan.

4. Mengumpulkan data. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan peserta didik untuk mengumpulkan dan memilih data, kemudian memetakan dan menyajikan dalam berbagai tampilan.
 5. Menguji hepotesis. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan menganalisis data dan sekaligus membahasnya sehingga pada gilirannya mampu membuat kesimpulan yang benar.
 6. Menentukan pilihan penyelesaian.³⁶
- d. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)
- Keunggulan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)
1. Peserta didik lebih memahami materi pelajaran.
 2. Menantang kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan.
 3. Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
 4. Membantu peserta didik mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
 5. Membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan rasa tanggung jawab.
 6. Meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.
 7. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia nyata.
 8. Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik untuk secara terus menerus belajar.

Kelemahan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

1. Jika peserta didik tidak memiliki minat dan tidak mempunyai kepercayaan diri, maka peserta didik tidak mau untuk mencoba.

³⁶ Syamsidah, Hamidah Suryani, *Buku Model Problem Based Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 18-20.

2. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan pelaksanaan SPBM.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar tentang apa yang sedang mereka pelajari.

B. Media Video Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa media pembelajaran dibagi menjadi dua kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.³⁷ Menurut Arsyad secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan Menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran.³⁸

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat

³⁷Noveri Amal Jaya Harefa, Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi* (Banten: Unpam Press, 2021), 8.

³⁸Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), 45.

merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.³⁹

Menurut para ahli media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Musfiqon mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.
- b. Azikiwe berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Dalam artian media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.
- c. Sudjana mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.
- d. Aqib menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik.
- e. Mudhofir mengatakan bahwa media pembelajaran selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapatkan sikap dan keterampilan.⁴⁰

Dari berbagai pendapat mengenai media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi

³⁹Ibid., 46.

⁴⁰Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Tahta Media Grup, 2021), 27-28.

yaitu peserta didik yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan, dan menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Bertz mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 8, yaitu:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media semi gerak
- g. Media audio
- h. Media cetak.

Sementara menurut Gagne mengelompokkan media dalam 7 macam, yaitu:

- a. Benda untuk didemonstrasikan
- b. Komunikasi lisan
- c. Media cetak
- d. Gambar diam
- e. Gambar gerak
- f. Film bersuara
- g. Mesin belajar

Seels dan Richey membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetak
- b. Media hasil teknologi audio-visual
- c. Media hasil teknologi berbasis computer
- d. Media hasil teknologi gabungan⁴¹

⁴¹ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 7-9.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Sumantri menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang peserta didik untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh peserta didik.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Sudjana mengemukakan beberapa fungsi media pengajaran sebagai berikut:

- a. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, yang berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.
- c. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengantungkan pengertian bahwa penggunaan (pemfaatan) media harus sejalan dengan tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya media tidak hanya digunakan sebagai pelengkap proses belajar-mengajar, tetapi membuatnya lebih menarik bagi peserta didik.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru.

- f. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Selain itu fungsi menggunakan media pembelajaran adalah untuk:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka dalam pembelajaran.
- b. Membuat duplikasi dari objek sebenarnya dalam pembelajaran.
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- d. Memberi kesamaan persepsi pada semua peserta didik.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak dalam pembelajaran.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten pada peserta didik.
- g. Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik pada peserta didik.⁴²

5. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik. Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di

⁴² Hasnul fikri, Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 12-14.

lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan tenaga pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Sedangkan Latuheru memberikan pendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- b. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- c. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang social ekonomi dari anak didik.
- d. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- e. Media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas runag dan waktu.
- f. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
- g. Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit Nampak dengan mata.
- h. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- i. Media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indra mata.
- j. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, tenaga pendidik, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

6. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Setyosari mengidentifikasi prinsip-prinsip media sebagai berikut:

- a. Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.

- b. Identifikasi karakteristik peserta didik yang memerlukan media pembelajaran khusus.
- c. Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
- d. Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan.
- e. Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Sedangkan menurut Saud prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- b. Berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi peserta didik.
- c. Bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif peserta didik dalam belajar.⁴³

7. Pengertian Video Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video termasuk kedalam media audio visual. Azhar mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.⁴⁴

⁴³Noveri Amal Jaya Harefa, Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dana Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi* (Banten: Unpam Press, 2021), 10-15.

⁴⁴Vannisa Aviana Melinda, Dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 3, no. 2 (2017): 160, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2383>.

Menurut Prastowo video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Sedangkan menurut Niswa menjelaskan bahwa video interaktif berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif peserta didik dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Dalam video intreaktif terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. yasa mengatakan bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat ataupun mendengarkan materi yang ada di dalam media tersebut.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa video interaktif adalah media pembelajaran audio visual yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang dapat menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan peserta didik.

8. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Daryanto mengemukakan tetantang kelebihan pemanfaatan media video antara lain:

- a. Video memberikan suatu dimensi baru dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak dengan suara yang menyertainya.
- b. Video dapat menampilkan fenomena yang sulit digambarkan secara nyata.

⁴⁵ Ratri Kurnia Wardani, Harlinda Syofyan, "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 373, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+video+interaktif&oq=pengertian+video+in#d=gs_qabs&t=1655973374308&u=%23p%3DXhsy60W5HB8J.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

- a. *Opposition*, pengambilan yang kurang baik dapat menyebabkan adanya keraguan penonton dalam mengartikan gambar yang dilihatnya.
- b. Material pendukung, video butuh alat proyeksi untuk menampilkan gambar yang berada di dalamnya.
- c. *Budget*, untuk membuat video pembelajaran membutuhkan anggaran yang tidak sedikit.⁴⁶

C. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Berpikir

Menurut Philip L. Harriman mengemukakan bahwa berpikir adalah istilah yang sangat luas dengan berbagai definisi. Misalnya, angan-angan, pertimbangan, kreativitas, pemecahan masalah, penentuan dan perencanaan. Sedangkan menurut Fyold L. Ruch mengemukakan bahwa berpikir merupakan unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan symbol-simbol sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak. Symbol-simbol yang digunakan dalam berpikir pada umumnya berupa kata-kata atau bahasa. Berpikir dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Berpikir Asosiatif, yaitu suatu ide merangsang timbulnya ide-ide lain. Dalam proses berpikir ini dinyatakan bahwa dalam alam kejiwaan yang penting ialah terjadinya, tersimpannya, dan bekerjanya tanggapan-tanggapan. Jalan pikiran dalam proses berpikir asosiatif tidak ditentukan atau diarahkan sebelumnya. Jenis berpikir ini disebut juga jenis berpikir *divergen* (menyebar) atau kreatif. Istilah-istilah yang dengan berpikir *divergen* adalah berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir imajiner (*imaginative thinking*), dan berpikir asli (*original thinking*). Istilah-istilah lain yang sama pengertiannya dengan berpikir logis (*logical thinking*):

⁴⁶ Rizki Alamsyah, Dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2018): 231, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/download/4563/3409>.

berpikir kritis (*critical thinking*), dan *reasoning*. Proses berpikir asosiatif mempunyai beberapa jenis yaitu:

- 1) Asosiasi bebas: satu ide akan menimbulkan ide mengenai hal lain, hal apa saja tanpa ada batasnya.
 - 2) Asosiasi terkontrol: satu ide tertentu akan menimbulkan ide mengenai hal lain dalam batas-batas tertentu saja.
 - 3) Melamun: mengkhayal bebas sebebaskan-bebasnya tanpa batas, juga mengenai hal-hal yang tidak realistis.
 - 4) Mimpi: ide-ide tentang berbagai hal yang timbul secara tidak disadari pada waktu tidur.
- b. Berpikir terarah. Proses berpikir terarah adalah proses berpikir yang sudah ditentukan sebelumnya dan diarahkan pada sesuatu. Dalam berpikir terarah diperlukan penyusunan strategi untuk dapat mengarahkan jalan pikiran pada pemecahan masalah persoalan, yaitu:
- 1) Strategi menyeluruh: persoalan dipandang sebagai suatu keseluruhan dan dicoba dipecahkan dalam rangka keseluruhan.
 - 2) Strategi detilistis: persoalan dibagi dalam bagian-bagian dan dicoba dipecahkan bagian demi bagian.⁴⁷

2. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan suatu proses intelktual dalam menemukan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi maupun pengalaman yang nantinya digunakan untuk melakukan pertimbangan dalam mengambil suatu tindakan. Menurut pendapat para ahli mendefinisikan berpikir kritis sebagai berikut:

- a. Menurut Ennis “*critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*”, yang artinya berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif

⁴⁷ Anita Mulidya, “Berpikir Dan Problem Solving,” *Jurnal Pendidikan Bahasan Arab dan Sastra Arab* 4, no. 1 (2018): 13-15, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+berpikir+&btnG=#d=gs_qabs&t=1656110627884&u=%23p%3DVQfDCzq-B-MJ.

yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan.

- b. Menurut Emily R. Lai “*critical thinking includes the component skills of analyzing arguments, making inferences using inductive or deductive reasoning, judging or evaluating, and making decisions or solving problems*” yang artinya bahwa berpikir kritis meliputi komponen keterampilan-keterampilan menganalisis argument, membuat kesimpulan menggunakan penalaran yang bersifat induktif atau deduktif, penilaian atau evaluasi, dan membuat keputusan atau memecahkan masalah.
- c. Bailin berpendapat bahwa berpikir kritis sebagai pemikiran dari kualitas tertentu yang pada dasarnya merupakan pemikiran yang baik yang memenuhi kriteria atau standar kecukupan dan akurasi.
- d. Menurut Wilingham, berpikir kritis adalah orang yang berpikir kritis melihat kedua sisi dari sebuah masalah, bersikap terbuka terhadap peristiwa baru yang maeragukan pikiran, penalaran yang tidak menggunakan emosi, meminta klain yang disukung bukti, menarik kesimpulan dan fakta yang ada, memecahkan masalah dan seterusnya.
- e. Menurut ratna, *Critical thinking skill* adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik.
- f. Eliana Crespo menjelaskan bahwa *Critical thinking* adalah istilah umum yang diberikan untuk berbagai keterampilan kognitif dan intelektual membutuhkan:
 - 1) Mengidentifikasi, menganalisis, dan meng-evaluasi secara efektif
 - 2) Menemukan dan mengatasi prasangka
 - 3) Merumuskan dan menyajikan alasan-alasan yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan
 - 4) Membuat pilihan yang cerdas dan beralasan tentang apa yang harus dipercaya dan yang harus dilakukan.

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara luas, namun tetap memiliki keterbatasan mengenai kekuasaan Allah SWT sebagaimana hadits dari sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:

قَدْرَهُ تَقْدُرُونَ لَا فَإِنَّكُمْ الْخَالِقَ فِي تَفَكَّرُوا وَلَا الْخَلْقَ فِي تَفَكَّرُوا

Artinya: *“Berpikirlah tentang ciptaan dan jangan berpikir tentang Pencipta, karena kamu tidak akan mampu memikirkan-nya.”* (HR. Abu Nu’aim).

Berdasarkan hadits diatas dijelaskan bahwa salah satu ciri khas manusia yang membedakannya dengan makhluk lain, yaitu dapat berpikir. Dengan kemamouan berpikir itulah manusia bisa meraih berbagai kemajuan, kemanfaatan, dan kebaikan. Dari penjelasan hadits tersebut ada beberapa manfaat dari berpikir kritis di antaranya:

1. Membiasakan diri berpikir kritis untuk memilih alternatif jawaban dan ide-ide kreatif.
2. Dengan berpikir kritis dapat dengan mudah memahami sudut pandang orang lain.
3. Dapat menjadi rekan kerja yang baik.
4. Lebih mandiri
5. Dengan berpikir kritis dapat lebih mudah dalam menemukan peluang dan hal-hal baru.

3. Karakteristik, Ciri dan Standar Berpikir Kritis

Emily R. Lai menyebutkan beberapa karakteristik yang harus dimiliki dalam kemampuanberpikir kritis yaitu di antaranya:

- a. Menganalisis argument, klaim atau bukti
- b. Membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan induktif atau deduktif
- c. Menilai atau mengevaluasi
- d. Membuat keputusan atau memecahkan masalah

Cece Wijaya menyebutkan ciri-ciri berpikir kritis, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengenal secara rinci bagian-bagian dari keputusan

- b. Pandai mendeteksi permasalahan
- c. Mampu membedakan ide yang relevan dengan ide yang tidak relevan
- d. Mampu membedakan fakta, fiksi dan pendapat
- e. Dapat membedakan antara kritik yang membangun dan merusak
- f. Mampu mengidentifikasi atribut-atribut manusia, tempat, dan benda seperti dalam sifat, bentuk, wujud, dan lain-lain
- g. Mampu mendaftarkan segala akibat yang mungkin terjadi atau alternative terhadap pemecahan masalah, ide dan situasi
- h. Mampu membuat hubungan yang berurutan antara satu masalah dengan masalah lainnya
- i. Mampu menarik kesimpulan generalisasi dari data yang telah tersedia dengan data yang diperoleh di lapangan
- j. Mampu membuat prediksi dari informasi yang tersedia
- k. Dapat membedakan konklusi salah dan tepat terhadap informasi yang diterima
- l. Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah ada dan terseleksi

Eliana Crespo merumuskan standar intelektual berpikir kritis yang paling signifikan, yaitu di antaranya:

- a. Kejelasan
- b. Akurasi
- c. Presisi
- d. Relevansi
- e. Kedalaman
- f. Luas
- g. Logika
- h. Keadilan⁴⁸

4. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Ratna Hidayah mengemukakan bahwa konsep dan indikator kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu

⁴⁸Linda Zakiah, Ika Lestari, *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 3-13.

keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Other Thinking Skills* / HOTS. *High Other Thinking Skills* (HOTS) tidak dapat dipisahkan dari dimensi keterampilan berpikir pada ranah kognitif Taksonomi Bloom. Bloom membagi enam tingkatan pada ranah kognitif yang kemudia direvisi oleh Anderson dan Kratwohl yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Menurut Arifin Nugroho *High Other Thinking Skills* (HOTS) memiliki ciri yang khas yaitu level kemampuan ini mencakup kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*crate*).⁴⁹ Menurut taksonomi Anderson (Perbaikan Taksonomi Bloom) ada beberapa kriteria dalam berpikir kritis, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator dan Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis⁵⁰

Indikator	Level Kognitif	Sub Indikator
Kemampuan Berpikir Kritis	Mencipta	Mencipta ide / gagasan sendiri
	Mengevaluasi	Megambil keputusan sendiri
	Menganalisis	Mengalisis

Sedangkan menurut Ennis indicator dalam keterampilan berpikir kritis antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.2
Indicator Keterampilan Berpikir Kritis⁵¹

No.	Indicator Berpikir Kritis	Sub Indokator Berpikir Kritis
1	Berikan penjelasan sederhana (klarifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memfokuskan masalah • Menganalisis argument

⁴⁹Ibid., 35-38.

⁵⁰ Safari, *Evaluasi Pendidikan: Penyusunan Kisi-Kisi, Prnulisan, dan Analisis Butir Soal Berdasarkan Kurikulum 2013 Menuju Penilaian Abad 21* (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2019), 352.

⁵¹S Latifah, dkk., "Pengaruh Mobile Instant Messaging Dengan Pendekatan Sauntifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembekajaran Fisika Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Fisika: Seri Konferensi* 1, no 1 (2021): 5, https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=G2x5j14AAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=G2x5j14AAAJ:4TOpqqG69KYC.

	dasar)	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan klarifikasi atau pertanyaan yang menantang
2	Membangun keterampilan dasar (<i>basic</i> mendukung)	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertimbangkan kredibilitas sumber • Mengamati dan mempertimbangkan hasil dari observasi
3	<i>Inferencing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan dan mempertimbangkan deduksi atau inducing dan mempertimbangkan hasil induksi • Memutuskan dan mempertimbangkan hasil
4	Memberikan penjelasan lebih lanjut (klarifikasi lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi • Mengidentifikasi asumsi
5	Mengatur strategi dan taktik (strategi dan taktik)	<ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan dan mendefinisikan suatu Tindakan • Menyampaikan argumentasi tertulis dan lisan

5. Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis

Ada 12 keterampilan berpikir kritis yang dijadikan dasar dalam menulis butir soal yang menuntut penalaran tinggi diantaranya sebagai berikut:

- a. Membandingkan
- b. Hubungan sebab-akibat
- c. Memberi alasan (*justifying*)
- d. Meringkas
- e. Menyimpulkan
- f. Berpendapat (*inferring*)
- g. Mengelompokkan
- h. Menciptakan
- i. Menerapkan
- j. Analisis

- k. Sintesis
- l. Evaluasi⁵²

6. Langkah-Langkah Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Sihotang terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik diantaranya:

- a. Mengenali masalah.
- b. Menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah.
- c. Mengumpulkan dan Menyusun informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- d. Mengenal asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan.
- e. Menggunakan bahasa yang tepat, jelas dan khas dalam membicarakan suatu persoalan atau suatu hal yang diterimanya.
- f. Mengevaluasi data dan menilai fakta serta pernyataan-pernyataan.
- g. Mencermati adanya hubungan logis antara masalah-masalah dengan jawaban-jawaban yang diberikan.
- h. Menarik kesimpulan atau pendapat tentang isu atau persoalan yang sedang dibicarakan.⁵³

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Menurut Mardianto, pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak

⁵²Ibid., 374-375.

⁵³Mauliana Wahyudi, Dkk, "Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 5, no. 1 (2020): 70-71, <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/25853/12241>.

memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Menurut Kadir & Hanun, Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dan menggunakan tema tertentu. Menurut Poerwadarminta berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Lubis, tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam mmebangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat. Hubungan antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya bagi peserta didik merupakan hal yang penting dalam belajar, sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkung madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar, yang meliputi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran.

2. Fungsi, Tujuan dan Peran Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik berfungsi sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran, dengan memadukan beberapa mata

pelajaran sekaligus (antar matapelajaran) untuk pembelajaran di SD/MI. Adapun tujuan pembelajaran tematik ialah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang berhubungan dalam tema serta dapat menambah semangat belajar.

BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan/atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Selain itu pembelajaran tematik mempunyai peran sebagai berikut:

- a. Peserta didik lebih mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. Peserta didik lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata.
- d. Kompetensi berbahasa bisa lebih dikembangkan dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.

Melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya maupun pengetahuan dengan pengetahuan yang lainnya, atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran dapat menjadi menarik. Pembelajaran tersebut justru akan mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi.

3. Implikasi Pembelajaran Tematik

Implikasi pembelajaran tematik terdiri dari dua, yaitu:

a. Implikasi bagi guru

Pembelajaran tematik memerlukan kecerdikan guru kelas untuk melakukan perencanaan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar peserta didik. Seyogyanya guru mampu menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Implikasi bagi peserta didik

Beban guru yang semakin meningkat akan berimplikasi pula terhadap beban peserta didik. Peserta didik harus aktif dalam belajar, baik dalam berindividu maupun berkelompok. Selain itu, peserta didik dapat mengintegrasikan karakter baik di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.⁵⁴

⁵⁴Maulana Arfan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), 6-10.

4. Keunggulan Dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Dapat mengurangi tumpang tindih antara berbagai mata pelajaran.
- b. Menghemat waktu pelaksanaan pembelajaran.
- c. Peserta didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna pada materi-materi yang disajikan dalam kurikulum.
- d. Pembelajaran menjadi bersifat menyeluruh dari segi pengetahuan dan pengalaman.
- e. Keterkaitan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik.

Sedangkan kelemahan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- a. Materi belajar menjadi lebih dangkal, sehingga guru dituntut untuk berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi, menguasai metodologi pembelajaran, serta terampil dalam mengemas dan mengembangkan materi ajar.
- b. Tidak menggunakan jadwal karena tema bersifat incidental, sehingga menuntut kreativitas guru dalam pengembangan jadwal pelajaran yang mumpuni.
- c. Pembelajaran menjadi multitafsir/bias.
- d. Pembelajaran tematik memerlukan media, bahan ajar atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, sesuai dengan mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu kegiatan pembelajaran.
- e. Aspek penilaian pembelajaran tematik membutuhkan penilaian yang bersifat menyeluruh (komprehensif), yang dilakukan dengan cara menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang terkait yang telah dipadukan dalam tema.

5. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Adapun karakteristik pembelajaran tematik antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik sebagai pusat pembelajaran
- b. Memberikan pengalaman langsung
- c. Menghilangkan batas pemisah antar mata pelajaran
- d. Fleksibel (luwes)
- e. Menggunakan prinsip belajar menyenangkan
- f. Holistic
- g. bermakna

6. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan berpedoman pada prinsip sebagai berikut:

- a. Prinsip perencanaan pembelajaran.
- b. Penentuan tema.
- c. Prinsip proses pembelajaran.
- d. Prinsip evaluasi.
- e. Prinsip terukur.⁵⁵

7. Pentingnya Pembelajaran Tematik

Melalui pembelajaran tematik, peserta didik di sekolah dasar menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan kegiatan peserta didik sebagai bagian penting untuk mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru. Melalui pengalaman langsung, peserta didik akan mendapatkan sesuatu yang lebih bermanfaat dalam pengembangan rasa ingin tahu, sekaligus menjadi bagian dari keterampilan di kehidupannya sehari-hari. Belajar dengan cara mengeksplorasi menjadi bagian terpenting untuk kehidupan sehari-hari dan sebagai salah satu ciri khas pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan bagi peserta

⁵⁵Eko Setiawan, *Pembelajaran Tematik Teori & Praktis* (Jakarta: Esensi Erlangga, 2018), 21-25.

didik SD/MI, agar nantinya mereka mampu menjadi peserta didik yang memiliki *skill* dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan.⁵⁶

E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.⁵⁷ Dari penjelsan di atas dapat dipahami bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah penelitian. Dugaan tersebut bias menjadi benar apabila terbukti dan fakta-fakta membenarkannya dan dugaan tersebut bias menjadi salah bila tidak terbukti, yang bias dilihat dari hasil penelitian.

- a. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan Strategi Pembelajaran Ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Way Ngison Lampung Barat”.

- b. Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan Strategi Pembelajaran Ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Way Ngison Lampung Barat.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan Strategi Pembelajaran Ekspositori berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Way Ngison Lampung Barat.

⁵⁶Maulana Arfan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota AKAPI, 2021), 10-12.

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 219.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rrusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajawali Pers. 2019.
- Anita Mulidya, “Bepikir Dan Problem Sovling.” *Jurnal Pendidikan Bahasan Arab da Sastra Arab* 4, no. 1 (2018): 13-15. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+berpikir+&btnG=#d=gs_qabs&t=1656110627884&u=%23p%3DVQfDCzq-B-MJ.
- Darsani, “Strategi Pembelajaran.” *Wawancara Guru Kelas*, Januari 10. 2022.
- Dyah Aini Purbarani, “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2018).
- Eko Setiawan, *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga. 2018.
- Haudi, *Strategi Pembelajaran*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri. 2021.
- Hasnul fikri, Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru. 2018.
- Hery Setiyawan, “Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2020): 200. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/download/5874/2505>.
- Ita Nuriah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 3 Kelas III.” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

Karwono, Achamd Irfan Muzni, *Strategi Pembelajaran Dalam Profesi Keguruan*. Depok: Rajawali Pers. 2020.

Karwono, Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers. 2019.

Komarudin, Sarkadi, *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta Timur: Laboratorium Sosial Politik Press Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Jarata. 2017.

Kosilah, Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020): 1139-1140. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+model+pembelajaran+kooperatif+tipe+assure+dalam+meningkatkan+hasil+belajar+siswa&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DchUGNWu1JR8J.

Linda Zakiah, Ika Lestari, *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi. 2019.

Maulana Arfan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana. 2020.

Maulana Arfan Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota AKAPI). 2021.

Mauliana Wahyudi, et.al., "Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 5, no. 1 (2020): 69. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/25853/12241>.

Mochmad Husen, "Konsep Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 31-32 (Studi Komparatif Dalam Tafsir Ibnu Katsir Dan Tafsir Al-Misbah)." *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah* 8, no. 1 (2020): 101-102. <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/JAD/article/view/413/403>.

Muhammad Hasan, et.al., *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup. 2021.

Muhammad Rohmat Hidayat, “Penggunaan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Kitab Matan Al Ghayah Wa At Taqrib Di SMP Negeri 1 Sumobito Jombang.” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

Munadhifah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Konsep Perpindahan Kalor Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’Arif Kedungboto.” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

Nia Indriyani, “Pengaruh Metode Ekspotori Yang Dikombinasikan Dengan *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA.” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

Noveri Amal Jaya Harefa, Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press. 2021.

Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press. 2019.

Rahmat Hidayat, Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI. 2019.

Ratri Kurnia Wardani, Harlinda Syofyan, “Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 373.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+video+interaktif&oq=pengertian+video+in#d=gs_qabs&t=1655973374308&u=%23p%3DXhsy60W5HB8J.

Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2019.

- Rizki Alamsyah, et.al., “Pengembangan Media Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2018): 231. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/download/4563/3409>.
- Rusydi Ananda, Muhammad Fadli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Sampali Medan: CV Widya Puspita. 2018.
- S Latifah, et.al., “Pengaruh Mobile Instant Messaging Dengan Pendekatan Sauntifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Fisika: Seri Konferensi* 1, no. 1 (2021): 5. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=G2x5j14AAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=G2x5j14AAAAJ:4TOpqqG69KYC.
- Safari, *Evaluasi Pendidikan: Penyusunan Kisi-Kisi, Penulisan & Analisis Butir Soal Berdasarkan Kurikulum 2013 Menuju Penilaian Abad 21*. Jakarta: Erlangga. 2019
- Safriadi, “Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Ekspositori.” *Jurnal Mudarrisuna* 7, no. 1 (2017): 55. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1908/1418>.
- Sapuadi, *Strategi Pembelajaran*. Medan: Harapan Cerdas. 2019.
- Siti Nurhasanah, et.al., *Stratgei Pembelajaran*. Jakarta Timur: Edu Pustaka. 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019.
- Syamsidah, Hamidah Suryani, *Buku Model Problem Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish. 2018.
- Tri Ariani, “Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika.” *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 4, no. 1 (2017): 20-21.

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+strategi+pembelajaran+ekspositori+untuk+meningkatkan+hasil+belajar+fisika&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D_2Er1kj4dpUJ.

Vannisa Aviana Melinda, et.al., “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong.” *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 3, no. 2 (2017): 160. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2383>.

Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif. 2017.

Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing. 2017.

Yuli Yanti, Syifa Fauziah, Nurul Hidayah, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III.” *Ar-Riyyah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 169. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/5516/pdf>.