

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Sukmadinata (2021:5) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka atau rancangan yang digunakan untuk merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Selanjutnya Menurut Sanjaya (2023:6), model pembelajaran adalah pola dasar yang digunakan untuk merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Arends (2022:11) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah desain atau pola yang digunakan guru untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola dasar yang membantu guru merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran secara terstruktur dan sistematis.

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Menurut Bogaç & Aydın (2021:1), model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu pendekatan di mana siswa aktif mencari dan menemukan pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung, yang memungkinkan siswa membangun konsep-konsep baru secara otentik. Menurut Zainuddin & Fitriani (2022:6) mendefinisikan bawah *Discovery Learning* sebagai suatu strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep baru dengan menggunakan penalaran dan keterampilan observasi mereka sendiri. Selanjutnya menurut Widodo dan Rachmawati (2023:45) mengungkapkan bahwa *Discovery Learning* adalah metode yang mendorong siswa untuk

menemukan informasi dan pengetahuan secara mandiri melalui serangkaian aktivitas yang memacu rasa ingin tahu. Sedangkan menurut Faisal dan Pratiwi (2023:34) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan prinsip-prinsip dasar suatu konsep melalui percakapan, diskusi, dan eksperimen.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan diatas dapat dikatakan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa diberikan kesempatan untuk menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Model ini tidak hanya fokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada proses kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa yang berkembang seiring mereka menemukan informasi atau konsep baru. *Discovery learning* memberikan kebebasan bagi siswa untuk berpikir kreatif, berinovasi, dan bekerja secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

b. Ciri-Ciri *Discovery Learning*

Dalam penelitian (Novi Tari Simbolon 2022 : 205), ada tiga ciri-ciri utama *Discovery Learning*, yaitu:

1. eksplorasi dan problem solving untuk menciptakan, mengintegrasikan, dan mengeneralisasi pengetahuan.
2. aktivitas pembelajaran berdasarkan minat mahasiswa. Mahasiswa menentukan urutan dan frekuensinya sendiri.
3. aktivitas untuk mendorong integrasi pengetahuan baru ke dalam pengetahuan awal yang sudah dimiliki mahasiswa.

Sedangkan menurut Setiawan (2022) ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran *Discovery Learning* antara lain yaitu:

1. Mendorong kemandirian dan insiatif siswa dalam belajar.
2. Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon.

3. Mendorong siswa berpikir kritis.
4. Siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.
5. Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa ciri-ciri *Discovery Learning* dimana menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran, mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi, berpikir kritis, dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan yang sudah ada. Model ini juga mengembangkan kemandirian, inisiatif, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa, sambil menjaga relevansi dan keterhubungan dengan materi yang diajarkan.

c. Tujuan *Discovery Learning*

Menurut (Damayanti Nababan et al, 2023: 770) Adapun tujuan pembelajaran *Discovery Learning* adalah:

1. Pada kegiatan penyelidikan ataupun penemuan siswa mempunyai kesempatan supaya terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Melalui penemuan yang telah dilakukan, peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi konkret dan juga abstrak.
3. Peserta didik belajar merumuskan strategi tanya jawab yang konkret dan mudah dipahami melalui penggunaan metode tanya jawab untuk memperoleh pengetahuan baru.
4. Pembelajaran melalui penemuan mampu membantu peserta didik dalam membentuk cara bekerja sama dengan efektif, saling memberi informasi, mampu mendengar pendapat orang lain.
5. Keterampilan-keterampilan, konsep, serta prinsip yang dipelajari akan lebih bermakna jika dilakukan melalui penemuan-penemuan oleh peserta didik.
6. Keterampilan yang dipelajari mampu dilakokan dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Ahmad, R. (2022) adapun tujuan *Discovery Learning* antara lain yaitu:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat saat penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan fakta-fakta dalam situasi konkret maupun abstrak.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam penemuannya.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja Bersama yang efektif, saling berbagi informasi, serta mendengar pendapat orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan dan bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam berbagai kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa tujuan *Discovery Learning* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan aplikatif, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan secara mandiri melalui pengalaman nyata, kerja sama, dan strategi tanya jawab.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Dalam penelitian (Aulia Marisya, Elfia Sukma 2020 : 2192) Model *Discovery Learning* memiliki banyak kelebihan diantaranya:

- 1) Membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif untuk penemuan kunci keberhasilan belajarnya.
- 2) Menumbuhkan rasa senang siswa, karena tumbuhnya rasa pencarian yang berhasil.

- 3) Siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya.
- 4) Siswa mampu memperkuat konsep dirinya dan memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan teman-temannya.
- 5) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran.
- 6) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru dengan bekal hasil temuan sebelumnya.
- 7) Mendorong siswa untuk selalu berpikir dan bekerja keras atas inisiatif sendiri.
- 8) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing.

Sedangkan menurut Haryanto (2019) di dalam model pembelajaran *Discovery Learning* pasti mempunyai kurang dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan dalam penerapan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model *Discovery Learning*

- a) Mendorong peserta didik berpikir dan berkerja atas inisiatif sendiri.
- b) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- c) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- e) Membantu dan mengembangkan ingatan dan tranfer pada situasi proses belajar yang baru.
- f) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide baru yang lebih baik.
- g) Membantu peserta didik menghilangkan sikap skeptisisme (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

- h) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
- i) Pengetahuan yang diperoleh sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- j) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- k) Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan, guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik dan sebagai penulis dalam situasi diskusi.
- l) Dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan berkerja sama dengan yang lain.

2. Kekurangan model *Discovery Learning*

- a) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antar guru dan siswa.
- b) Menyita waktu yang banyak, guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru ini bukanlah hal yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberikan motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
- c) Menyita pekerjaan guru.
- d) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan.
- e) Tidak berlaku untuk semua topik.

Selanjutnya menurut (Damayanti Nababan et al, 2023: 771) ada beberapa kelebihan dan kelemahan strategi *Discovery Learning* antar lain yaitu: a. Kelebihan *Discovery Learning*

1. Strategi ini mampu mengembangkan penguasaan keterampilan dan pengetahuan peserta didik

2. Pengetahuan yang diperoleh akan mampu diingat oleh tiap pribadi yang melangsungkan pembelajaran tersebut dalam jangka Panjang
3. Mampu menumbuhkan minat belajar siswa
4. Mendukung siswa untuk mampu berjalan maju dalam mengembangkan kemampuannya
5. Diberi kebebasan untuk mendapat informasi dengan caranya sendiri supaya lebih termotivasi, dan hal itu perlu dihargai
6. Menumbuhkan rasa percaya diri anak
7. Mampu mengatasi masalah
8. Membimbing siswa untuk mampu menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

b. Kelemahan *Discovery Learning*

1. Bagi siswa yang kurang pandai akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga ketika dipaksakan untuk mengikuti pembelajaran akan menimbulkan stress pada diri peserta didik
2. Strategi ini tidak tepat digunakan pada peserta didik dengan jumlah banyak
3. Sebenarnya strategi ini lebih tepat dalam mengembangkan pemahaman, namun kurang dalam mengembangkan keterampilan, sikap.
4. Tidak memberikan kesempatan untuk berpikir tentang materi/hal yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kelemahan dan kelebihan *Discovery Learning* memiliki banyak kelebihan, terutama dalam meningkatkan keterampilan kognitif, motivasi, dan rasa percaya diri siswa melalui pengalaman penemuan yang aktif. Namun, model ini juga memiliki kekurangan, seperti tantangan dalam hal waktu, kebutuhan dukungan untuk siswa dengan kemampuan terbatas, dan keterbatasannya dalam pengembangan beberapa aspek keterampilan. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penerapannya, *Discovery Learning* memerlukan penyesuaian dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa yang berbeda.

e. Langkah-Langkah Penerapan model *Discovery Learning*

Dalam penelitian (Apri Dwi Prasetyo, Muhammad Abduh 2021 : 243)

Dalam penerapan model *Discovery Learning* terdiri dari enam langkah-langkah utama :

1. Stimulation, memulai kegiatan proses mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan peecahan masalah.
2. Problem statement (pernyataan/identifikasi masalah), yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
3. Data collection (pengumpulan data), memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyakbanyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
4. Data processing (pengolahan data), mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui diskusi, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan.
5. Verification (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dihubungkan dengan hasil data processing.
6. Generalization (generalisasi), menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Sedangkan menurut syah (hasnan, 2021) adapun langkah-langkah *Discovery Learning* dalam kaitanya pelaksanaan di kelsa adalah sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang menyebabkan mereka kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak langsung memberikan generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki

sendiri. Di samping itu, guru dapat memulai kegiatan di dalam kelas dengan mengajukan pemahaman sendiri, anjuran membaca buku dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah kepada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini bentuk pemberian stimulasi dengan menggunakan teknik bertanya, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian secara tidak sengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Selanjutnya ditafsirkan dan semuanya diolah, diklasifikasikan, ditabulasi bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Data processing disebut juga dengan pengkodean

kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut alternative jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan suatu kebenaran hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternative, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan, terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak. Pembuktian menurut Bruner bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

Tahap ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasilnya. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa langkah-langkah *Discovery Learning* bertujuan untuk membawa siswa melalui proses eksplorasi aktif yang mengarah pada penemuan pengetahuan mereka sendiri. Dimulai dengan memberikan rangsangan untuk memulai pencarian, diikuti dengan pengidentifikasian masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian hipotesis, hingga menarik kesimpulan dan menggeneralisasi temuan. Proses ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

2.1.2 Aplikasi *Kinemaster*

a. Pengertian Aplikasi *Kinemaster*

Kinemaster merupakan aplikasi untuk mengedit video dengan tampilan komputer dengan tampilan ponsel. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Menurut (Octavianty, Astuti, Hikma, & Iwan, 2021) *Kinemaster* ini merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Video *kinemaster* dapat juga langsung dibagikan pada platform media sosial. *kinemaster* merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan Ios dalam memodifikasi video, dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan pengguna melakukan editing video dengan semua tools yang sudah disediakan di menu tampilan. dengan hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional.

Kinemaster merupakan program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone dengan menyunting video dari beberapa langkah-langkah dalam teks prosedur atau contoh video yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dari teks prosedur dengan memberikan lagu atau foto agar lebih menarik tergantung isi kata kunci yang terdapat dalam video *kinemaster*. Peserta didik akan dengan mudah menulis dan membuat teks prosedur jika menggunakan aplikasi *kinemaster* di dalam smartphone tersebut.

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone. Langkah-langkah menggunakan *kinemaster* sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visual/video dari media browser, memasukkan audio recording atau file, memberikan efek dan menyunting timeline, menyimpan save video.

Aplikasi *kinemaster* merupakan salah satu aplikasi pembuat video yang bisa didownload pada play store yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan media handphone dengan

menggunakan aplikasi kinemaster diperlukan strategi yang tepat, hal ini dimaksudkan agar pelajaran tidak terjebak pada sifat monoton guru menjelaskan materi pembelajaran tetapi diajak untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang mengacu kepada keterampilan abad 21 yaitu 4C (*communication, collaborative, critical thinking and creativity*).

Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan dapat diawali dengan penjelasan singkat dari guru tentang cara pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster, pendidik memberikan dan mengajarkan secara singkat bagaimana proses untuk pembuatan video pembelajaran tersebut, sehingga dapat membawa suasana belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, kemudian dilanjutkan meminta peserta didik untuk mendownload kinemaster tersebut pada handphone peserta didik masing-masing dan membagi materi pembelajaran yang akan dibuat videonya.

Kinemaster merupakan aplikasi editor video professional yang sangat lengkap untuk android. *Kinemaster* menjadi salah satu alasan aplikasi pilihan editor alasan dari aplikasi ini mempunyai gaya artistik dengan berbagai filter yang menarik. Filter dengan gaya yang terinspirasi dari piccasso dan juga mozaik serta terdapat berbagai banyak fitur yang unik dan juga emoji yang memberikan efek lucu dan juga menghibur.

Smartphone yang dimiliki guru dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah menggunakan video menggunakan *smartphone* adalah dengan aplikasi kinemaster. Fitur-fitur yang terdapat pada kinemaster dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan termasuk membuat video pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat video menggunakan *smartphone* adalah dengan mengikuti pendidikan dan pelatihan.

Dari paparan berbagai jurnal, kinemaster merupakan aplikasi akan tetapi peneliti berasumsi menggunakan media dalam judul bukan aplikasi, karna kinemaster adalah sebagai media pembelajaran. Kinemaster sangat cocok digunakan dari pada aplikasi audiovisual dalam hal ini sangat berperan aktif

dalam proses pembelajaran karna dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik. *Kinemaster* merupakan media yang didesain untuk memudahkan pendidik dalam membuat video pembelajaran. Menggunakan video pada proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton karena materi yang disampaikan tidak lagi menggunakan metode ceramah akan tetapi penyampaian materi dengan menggunakan video dengan aplikasi *Kinemaster*.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi *Kinemaster*

Menurut (Nurlina & Fauzan, 2021:38) terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan terhadap aplikasi *Kinemaster* antar lain sebagai berikut:

a. Kelebihan aplikasi *Kinemaster*

1. aplikasinya mudah untuk didapatkan, aplikasi kinemaster ini dapat di download di playstore atau Appstore yang ada di perangkat smartphone.
2. Aplikasinya gratis atau tidak berbayar, selain aplikasi ini mudah di dapatkan aplikasi ini juga tidak mengeluarkan biaya alias gratis selama proses pemakaiannya
3. Selain gratis aplikasi kinemaster ini juga ada yang berbayar jika memakai aplikasi yang premium dan bisa berlangganan bulanan dengan kelebihan tidak ada iklan pada saat penggunaannya.
4. Aplikasi yang selalu update, maksudnya yaitu aplikasi ini selalu mengikuti perkembangan zaman selalu update terhadap fitur-fitur terbaru sehingga saat menggunakannya pengguna lebih kreatif dan berkreasi.
5. Aset dan fitur dalam aplikasi lengkap, walaupun aplikasi kinemaster ini merupakan aplikasi editing di smartphone tetapi aset dan fitur nya juga lengkap hampir sama dengan mengedit di pc, mulai dari efek, animasi, stiker, musik dan lain-lain.
6. Aplikasi yang mudah dioperasikan, walau seseorang bukan seorang editing yang profesional tetapi tetap bisa membuat suatu tampilan yang bagus karena tampilan kerjanya mudah dipahami.

7. Mudah dibawa kemana mana, karena aplikasi ini di simpan di smartphone jadi mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat mengedit video kapan saja kita butuh dan ingin mengerjakannya sedang di perjalanan, atau di suatu tempat dimana kita berada, tidak sama dengan dengan mengedit di laptop yang harus di bawa dengan cara disengaja.
 8. Video yang di hasilkan oleh aplikasi ini berkalitas, walaupun dengan menggunakan aplikasi berbasis smartphone, tetapi video yang dihasilkan juga berkualitas, karena kita dapat mengatur resolusinya sesuai dengan yang di inginkan, sehingga hasil yang di dapatkan tidak kalah dengan hasil membuat video dengan menggunakan aplikasi editing video yang profesional.
- b. kelemahan aplikasi *Kinemaster*
1. Layar kerjanya yang kecil, karena kita mengedit videonya menggunakan hp atau smartphone, jadi layar yang ditampilkan sangat terbatas atau terlihat lebih kecil di bandingkan dengan kita mengedit video di laptop yang layarnya lebih besar, sehingga akan kelihatan agak rumit.
 2. Sering menampilkan iklan, karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang gratis sehingga membutuhkan waktu dan kuota lebih banyak untuk menonton video iklan yang berbeda dengan versi premium yang tidak menampilkan iklan karena menggunakan aplikasi premium yang harus berlangganan membayar perbulan atau pertahun.

Sedangkan dalam penggunaan aplikasi *Kinemaster* ada beberapa kelebihan dan kelemahan antar lain sebagai berikut yaitu:

1. Kelebihan aplikasi *Kinemaster*

- a) bisa membagikan video tersebut secara instan ke media social.
- b) fitur-fitur yang Super Powerfull. Fitur-fitur yang dimiliki oleh kinemaster merupakan paket lengkap sebuah aplikasi edit video. Selain lengkapnya fitur, kinemaster ini juga mudah untuk digunakan oleh siapapun.
- c) efek transisi terlihat profesional.
- d) user interface yang simple.

- e) layers multi.
- f) memiliki filter warna dan fitur penyesuaian warna.
- g) volume envelope.
- h) Fitur kontrol kecepatan dan klip grafis.
- i) filter audio.

2. Kekurangan aplikasi *Kinemaster*

- a) terdapat watermark.
- b) membutuhkan spek device yang mencukupi.
- c) kualitas video tidak full HD.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kelemahan dan kelebihan aplikasi *Kinemaster* sangat berguna dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang lengkap. Namun, keterbatasan ukuran layar dan adanya watermark pada versi gratis menjadi kekurangannya.

c. Manfaat Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* dalam Pembelajaran.

Menurut (Wulandari & Fitria Rahma, 2021:39) ada beberapa manfaat penggunaan aplikasi kinemaster antara lain yaitu:

1. Proser belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik Dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan guru dalam mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran sehingga siswa dapat menampilkannya dengan lebih menarik dan mudah dipahami dan dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran.
2. Efesiensi dalam proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik. Siswa yang belajar dengan media yang digunakan dalam pembelajaran maka kegiatan pembelajaran nya akan jauh lebih meningkat dan efesiensi karena dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan guru dalam proses penyampaian materi lebih bisa berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah dipahami dulu baru lanjut kematri yang lumayan sulit.
3. Membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar Media belajar yang menari dan bagus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu peserta didik untuk fokusndengan proses

penerimaan materi yang di berikan pendidik dengan senang hati dan tidak merasa bosan karena materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran yang bagus sehingga siswa tidak bosan saat berada didalam kelas.

4. Meningkatkan motifasi peserta didik dalam proses pembelajaran Dengan memakai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima bahan dalam pembelajaran yang diajarkan pendidik didalam kelas, guru dapat menampilkan materi pembelajaran dengan media pembelajaranyang dapat menarik perhatian siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.
5. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh saat belajar mengajar Dalam proses belajar, siswa benar-benar dapat memahami materi yang diajarkan, bukan secara abstrak. Dengan menggunakan media pelajaran, guru dapat membantu pesera didik menyampikan materi secara utuh sehingga baik pendidik maupun peserta didik memiliki pengalaman belajar yang sama.

Sedangkan dengan adanya *Kinemaster* pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran yang dalam bentuk video sehingga pembelajaran semakin menarik. Manfaatnya bagi pendidik adalah:

- 1). *Kinemaster* bisa digunakan untuk pendidik dalam pembuatan video pembelajaran.
- 2). *Kinemaster* salah satu media pembelajaran.
- 3).Menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.
- 4) *Kinemaster* membantu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa manfaat aplikasi kinemaster memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran, baik bagi pendidik maupun siswa. Aplikasi ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, serta memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan kreatif.

Kinemaster juga dapat dinilai mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bernuansa menarik dan didalam terdapat sajian berupa animasi yang berbagai macam bentuknya serta terdapat suara atau musik dalam pembuatan video tersebut. Dalam hal ini *kinemaster* sangat berpengaruh terhadap proses peningkatan kegiatan pembelajaran dan memberikan keefektifan untuk memahami materi yang sudah disampaikan serta meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media kinemaster digunakan untuk melihat seberapa besar ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, seberapa besar daya pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, dan seberapa efektif media kinemaster dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur yang mereka pelajari, juga dapat meningkat kreativitas mereka dibidang komunikasi dan teknologi.

2.1.3 Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir merupakan kegiatan mental untuk menyusun suatu ide dengan membuat suatu kesimpulan. Berpikir adalah kegiatan penalaran yang merujuk pada suatu hukum sebab akibat, mengamati dan menentukan suatu penilaian terhadap suatu fenomena baru. Berpikir merupakan proses transformasi informasi tentang bagaimana mendapatkan hasil pemikiran yang dilakukan melalui interaksi kompleks dari atribut mental yang mencakup kecerdasan, pertimbangan, penalaran, penggambaran, pemecahan masalah logis, pembentukan konsep, dan kreatifitas. Selain Berpikir, dewasa ini kita juga mengenal Istilah “Berpikir Kritis”. Berpikir kritis dilakukan setiap orang untuk mendapatkan pemahaman, melakukan evaluasi, serta menyelesaikan masalah.

Berpikir kritis adalah salah satu ketrampilan yang seharusnya dimiliki oleh manusia modern agar bisa berkomunikasi dan bertahan hidup di era global dewasa ini. Manfaat berpikir kritis antara lain membuat seseorang lebih mandiri, percaya diri dan mampu memecahkan persoalan dengan lebih bijak. Menurut (Sudiarta et al., 2021) menyatakan bahwa berfikir kritis adalah salah

satu keterampilan tingkat tinggi yang sangat penting diajarkan kepada siswa selain keterampilan berfikir kreatif. Sedangkan menurut (Saputra, 2021) berpikir kritis adalah proses memecahkan masalah yang sistematis yang melibatkan berbagai aktivitas mental, seperti mendeskripsikan masalah, memberikan pendapat, melakukan deduksi dan induksi, melaksanakan evaluasi, dan mengambil keputusan. berdasarkan pendapat kedua tokoh tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa berpikir kritis proses berpikir yang melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara objektif dan rasional. Ini berarti berpikir dengan cara yang sistematis, mempertanyakan asumsi, dan mencari bukti yang mendukung atau membantah argumen.

b. Ciri – Ciri Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut (Liana Vivin Wihartanti 2019:363) ada beberapa ciri-ciri berpikir kritis antara lain yaitu:

1. Pandai mendeteksi permasalahan
2. Suka mengumpulkan data untuk pembuktian factual
3. Mampu menginterpretasi gambar atau kartun
4. Mampu membuat interpretasi pengertian, definisi, reasoning, dan isu kontroversi
5. Mampu mendaftar segala akibat yang mungkin terjadi atau alternatif pemecahan terhadap masalah, ide, dan situasi
6. Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah ada dan terseleksi.

Sedangkan pada 2019, para ahli menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis melibatkan banyak karakteristik mendalam, termasuk komponen kognitif, metakognitif, dan afektif. Berikut adalah ciri-ciri yang diidentifikasi oleh para ahli:

- a. Kemampuan untuk menganalisis informasi
- b. Kemampuan untuk menilai argumen dan bukti
- c. Kemampuan untuk menemukan dan mengajukan pertanyaan yang tepat
- d. Kemampuan untuk membuat kesimpulan berdasarkan alasan dan bukti
- e. Kemampuan untuk refleksi diri (metakognisi).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa Berpikir kritis mencakup berbagai keterampilan dan kemampuan, mulai dari mendeteksi masalah, mengumpulkan data, menginterpretasikan informasi, hingga menarik kesimpulan yang tepat. Ciri-ciri berpikir kritis mencakup analisis informasi, penilaian argumen, kemampuan untuk mengajukan pertanyaan yang tepat, serta kemampuan untuk merenung dan memperbaiki proses berpikir itu sendiri (metakognisi). Dengan memiliki keterampilan ini, seseorang dapat mengatasi masalah secara lebih efektif dan membuat keputusan yang lebih baik.

c. Karakteristik Berpikir Kritis

Menurut (Idham Kholid 2024:271) ada beberapa karakteristik siswa dalam berpikir kritis antar lain sebagai berikut:

1. Mengemukakan Pertanyaan-Pertanyaan dan Permasalahan
2. Mengumpulkan dan menilai informasi-informasi yang relevan
3. Menarik kesimpulan dengan alasan yang kuat
4. Mengatasi Kebingungan

Sedangkan berpikir kritis memiliki beberapa karakteristik, Emily R. Lai (2021) menyebutkan beberapa karakteristik yang harus dimiliki dalam kemampuan berpikir kritis yaitu di antaranya:

1. menganalisis argumen, klaim, atau bukti
2. membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan induktif atau deduktif
3. menilai atau mengevaluasi
4. membuat keputusan atau memecahkan masalah

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa Karakteristik berpikir kritis mencakup kemampuan untuk mengemukakan pertanyaan, mengumpulkan dan menilai informasi, menarik kesimpulan yang didasarkan pada alasan yang kuat, serta mengatasi kebingungan dengan cara mencari pemahaman lebih lanjut. Selain itu, berpikir kritis juga melibatkan kemampuan untuk menganalisis argumen, membuat kesimpulan dengan alasan logis, menilai informasi, dan membuat keputusan yang efektif. Kemampuan-

kemampuan ini membantu siswa untuk berpikir secara lebih analitis, rasional, dan solutif dalam menghadapi berbagai permasalahan.

d. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis sangat penting baik dalam kehidupan akademik maupun sehari-hari. Beberapa indikator digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis seseorang atau siswa. Indikator-indikator ini menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih dalam, logis, analitis, dan reflektif. Menurut Ennis 1991 indikator kemampuan berpikir kritis ada beberapa bagian antara lain yaitu :

1. merumuskan suatu pertanyaan
2. menganalisis dan mengidentifikasi suatu masalah
3. inferensi
4. menganalisis argumentasi
5. Mengevaluasi dan menilai suatu masalah

e. Kelemahan Dan Kelebihan Berpikir kritis

Berpikir kritis memiliki kelemahan dan kelebihan , Benyamin et al (2021) menyebutkan beberapa kelemahan dan kelebihan yaitu di antaranya:

- a. Kelebihan berpikir kritis
 1. Mempermudah pengambilan keputusan
 2. Menyelesaikan masalah dengan baik
 3. Memperbaiki kemampuan berargumen
 4. Mengurangi bias atau prasangka
 5. Meningkatkan pembelajaran
- b. Kekurangan berpikir kritis
 1. Membuat kita terlalu lelah
 2. Terlalu banyak berpikir
 3. Bisa menimbulkan konflik
 4. Butuh waktu
 5. Meragukan semua hal

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA (2022)

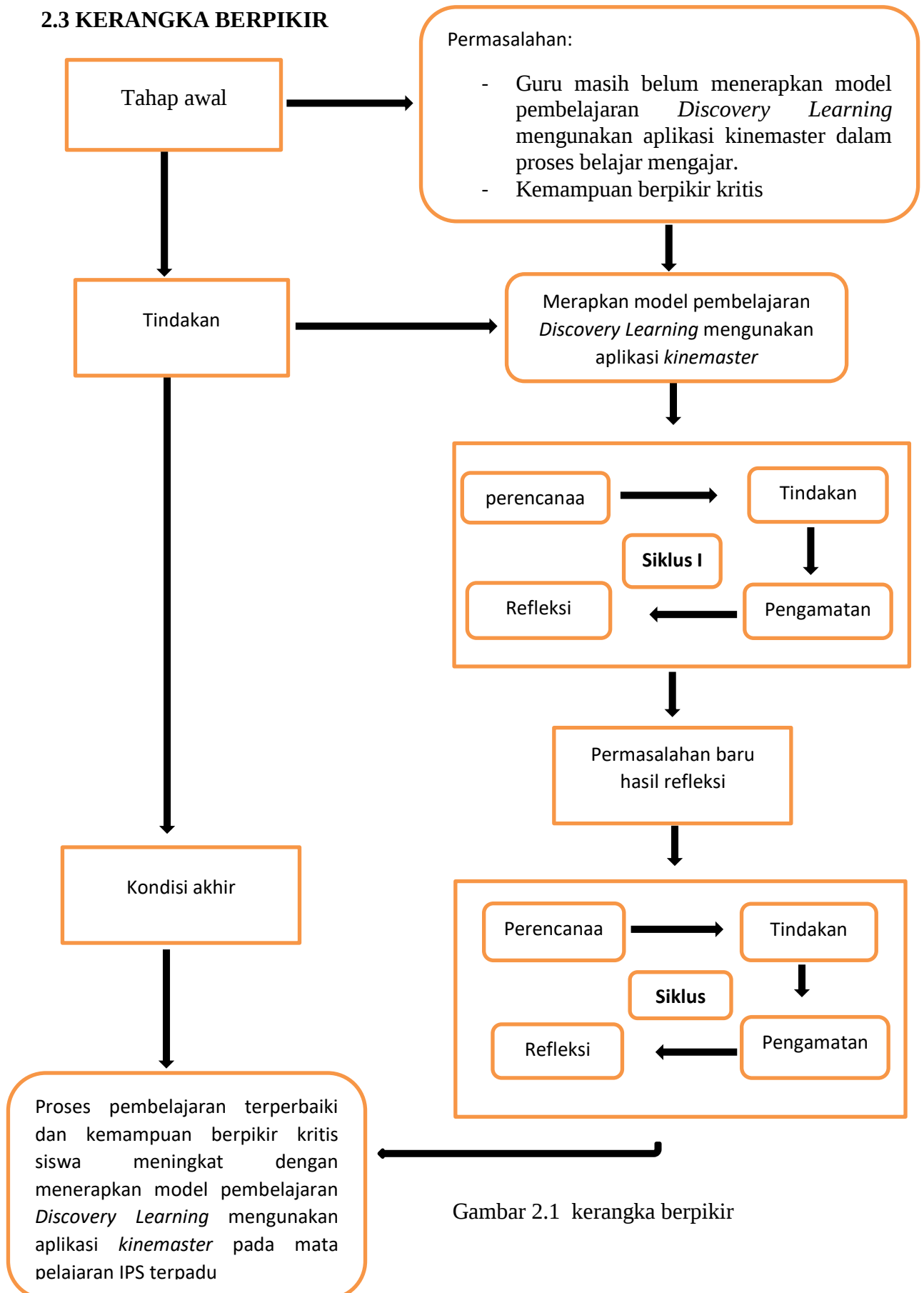
Pemilihan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dalam penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan terkait dengan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Proses penelitian ini dilakukan dengan melibatkan guru untuk bekerja sama melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan secara bersama-sama pula. Sebelum melaksanakan tindakan di kelas, peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam mendiskusikan permasalahan dan solusinya untuk kelas tersebut sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengumpulan data penelitian untuk kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan dengan memberikan tes tertulis, observasi, dan dokumentasi serta wawancara. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif yang disajikan dalam bentuk tabel yang dideskripsikan.

2.2.2 PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *PHET SIMULATION* (2021)

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus terdiri dari tahap perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dimana dalam pengumpulan datanya melakukan pengamatan atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. pengumpulan data yang digunakan dalam riset ini adalah kuesioner, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Data yang

diperoleh pada penelitian ini dilakukan melalui pengamatan, tes diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan dalam peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus yang dilaksanakan dan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau pernyataan lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, sedangkan penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dari hasil tes.

2.3 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1 kerangka berpikir

