

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal dasar negara untuk mencerdaskan generasi muda. Pendidikan merupakan proses interaksi yang sadar dan terencana antara manusia dan lingkungannya. Dalam undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kemampuan kognitifnya melalui pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar, karena pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup suatu negara.

Di sekolah dasar, siswa mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang wajib dipelajari siswa karena pentingnya kegunaannya dalam kehidupan bangsa Indonesia. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, maka guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak kaku dengan meningkatkan interaksi dengan siswa pada saat pembelajaran, hal ini agar siswa merasa nyaman dan santai pada saat pembelajaran, dan materi dapat diserap dengan baik oleh siswa, suasana belajar yang demikian dapat mengubah pandangan matematika sulit dan menakutkan pada siswa (Amalia dkk., 2022). Hal ini didukung oleh penelitian Ermawati dkk., (2024: 176) menyatakan, banyak masalah yang menjadikan pembelajaran matematika menjadi buruk, salah satu masalahnya adalah kebanyakan siswa percaya bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang beranggapan mata pelajaran yang sulit dipelajari adalah matematika. Hal tersebut juga dibuktikan melalui hasil

survei yang dilakukan dan Program International Student Assessment (PISA) terkait kemampuan matematika siswa di seluruh dunia. Hasil survei PISA 2018 menunjukkan data bahwa siswa Indonesia menduduki peringkat terbawah dalam kemampuan matematika dengan poin 375 atau Kurang dari 1% siswa Indonesia ada pada kategori kemampuan matematika yang baik, hasil survei tersebut sangat memprihatinkan khususnya bagi dunia Pendidikan di Indonesia.

Bidang pembelajaran matematika sejatinya memiliki peran penting dalam berbagai dimensi kehidupan manusia. Matematika dapat menjelaskan dan menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu pemahaman dan strategi, sehingga konsentrasi dalam belajar sangat diperlukan. Pentingnya mempelajari matematika karena matematika dapat membantu anak belajar berpikir secara sistematis dan terstruktur. Matematika merupakan pelajaran yang dapat memberikan bekal kepada siswa menjadi karakter yang dapat berpikiran logis, analitis, sistematis, kreatif dan kritis.

Salah satu aktivitas yang perlu diperhatikan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah berpikir kritis, kemampuan ini harus dikembangkan karena kemampuan berpikir kritis bukan sesuatu yang dimiliki seseorang sejak lahir, tetapi perlu dipelajari dan ditingkatkan. Pada dasarnya siswa dibekali dengan kemampuan berpikir kritis dalam belajarnya, yaitu kemampuan bertanya, berhipotesis, mengklasifikasikan, mengamati dan melakukan interpretasi (Miswari dkk., 2020). Upaya yang dilakukan untuk membentuk siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yaitu dengan adanya interaksi dua arah yang terjalin antara guru dengan siswa. Dalam pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan. Dalam pembelajaran siswa juga dipandang sebagai pemikir dan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses belajarnya (Nuryanti dkk., 2018).

Pembelajaran matematika yang dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis penting untuk diterapkan. Pelajaran matematika dapat membiasakan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan sejak dini. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir

kritis siswa rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa masih menjadi masalah saat ini. Hal yang menyebabkan situasi ini terjadi adalah sebagian besar guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang tepat. Maka, sangat penting untuk menemukan model pembelajaran yang efektif yang dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu model pembelajaran inovatif yang bisa digunakan adalah *Snowball Throwing*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023 di SDN 1 Ngemplak, ditemukan bahwa dalam pembelajaran guru masih kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif, siswa juga masih pasif serta belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan guru belum menggunakan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir siswa yang masih konkret dan belum dapat berpikir secara abstrak. Namun, dalam pembelajaran guru seringkali hanya menggunakan media pembelajaran berbasis video. Hal ini berakibat pada kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah dalam memahami materi yang disampaikan kaitannya dengan pembelajaran matematika karena kemampuan berpikir siswa yang masih konkret, sehingga dengan media pembelajaran berbasis video siswa cenderung hanya melihat dan mendengarkan video yang ditayangkan oleh guru. Akibatnya dalam pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran dan tidak berani jika diminta untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan oleh guru. Untuk memperkuat hasil observasi tersebut peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV di SDN 1 Ngemplak.

Hasil Wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Ngemplak diperoleh bahwa dalam pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, siswa juga cenderung pasif dan kurang senang dengan pembelajaran matematika karena matematika sulit menurut siswa. Terlebih dalam pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan tidak menggunakan media pembelajaran konkret, media yang digunakan hanya berupa video pembelajaran yang kurang dapat memberikan bayangan kepada siswa secara

konkret terkait materi yang disampaikan. Selain itu peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas IV yang diperoleh bahwa dalam pembelajaran matematika siswa cenderung merasa sulit karena siswa seringkali harus membayangkan dan guru dalam pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang konkret, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa video pembelajaran, sehingga siswa cenderung hanya melihat dan mendengarkan video. Akibatnya dalam pembelajaran siswa tidak terlibat secara aktif dan siswa tidak berani bertanya maupun menjawab saat diminta guru menjawab pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Sehingga proses dan suasana pembelajaran harus diciptakan menyenangkan dan inovatif bagi siswa dan siswa dapat memahami materi yang dipelajari sehingga siswa tidak malu ataupun takut saat menjawab maupun ingin menanyakan sesuatu yang belum dimengerti sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis terhadap pembelajaran yang diperoleh.

Kemampuan siswa untuk berpikir kritis merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam menghadapi suatu permasalahan dalam pembelajaran. Berpikir kritis tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran (Hilyana dkk., 2023). Berpikir kritis adalah siswa diajarkan untuk menggunakan pemikiran logis untuk menganalisis dan mengevaluasi baik apa yang dikatakan guru kepada mereka maupun masalah lainnya (Setyawan dkk., 2023). Berdasarkan pernyataan ini dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir seseorang secara mendalam yang akan mengarahkan individu untuk membuat suatu pertanyaan.

Pembelajaran di kelas perlu ditingkatkan dengan cara melakukan kreasi dengan mengembangkan variasi dalam proses mengajar. Salah satu caranya adalah memvariasikan model pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa. Model pembelajaran perlu diinovasi dalam pembelajaran karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk turut aktif dalam pembelajaran dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Guru harus mempunyai kemampuan memilih model-model pembelajaran yang disesuaikan

dengan kondisi belajar. Suatu pembelajaran dikatakan ideal saat pembelajaran yang berlangsung selalu berubah sesuai dengan kondisi yang sedang berlangsung. Sehingga seperti apapun bentuk kondisi yang dihadapi dalam pembelajaran, siswa akan tetap mempunyai daya tarik terhadap pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran idealnya berlangsung secara menarik dan membuat siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan mudah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran yang ideal akan terjadi jika didukung oleh penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berbantuan media pembelajaran yang konkret. Semakin konkret bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh dan berdampak pada pembelajaran (Ermawati dkk., 2022). Dalam pembelajaran idealnya siswa dituntut aktif dan dapat berpikir secara kritis dalam menerima pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, dalam pembelajaran matematika yang ideal memiliki siswa yang aktif, kritis, dan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan minat dan perhatian yang tinggi (Tamrin dkk., 2019).

Adanya permasalahan kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal pembelajaran ini maka peneliti tertarik melakukan tindak lanjut terkait permasalahan tersebut. Melalui model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Rusman dalam (Sintya dkk., 2020) manfaat media pembelajaran, yaitu (1) media pembelajaran dapat memotivasi siswa karena dengan media dapat menarik perhatian, (2) pemahaman materi menjadi jelas dan lebih mudah dipahami, (3) efisien dan metode pembelajaran lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih aktif tidak hanya mendengar penjelasan materi. Terlebih dengan penggunaan media diharapkan siswa dapat memiliki gambaran kaitannya dengan materi yang dipelajari. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat menjembatani materi pembelajaran yang abstrak dengan menggunakan benda konkret yang dapat diamati siswa tanpa harus membayangkannya (Ermawati & Riswari, 2023).

Media RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok) adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk 3 dimensi yang menyerupai bentuk bangun ruang

kubus dan balok yang tersusun dari stik. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran bangun ruang kubus dan balok. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami bentuk dari bangun ruang kubus dan balok yang abstrak menjadi konkret, dapat dimengerti dan meningkatkan ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok).

Untuk menunjang kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran selain penggunaan media pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang inovatif juga dapat mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran yaitu *snowball throwing*. Selain itu model *snowball throwing* diharapkan dapat mendorong siswa terbiasa berpikir secara kritis terkait informasi yang diperolehnya. Sehingga untuk mengatasi permasalahan di SDN 1 Ngemplak tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan media RANGKUB sebagai solusi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran inovatif yang mampu menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan ketrampilan membuat, menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Hal tersebut tentu lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan pembelajaran konvensional dimana pembelajaran lebih berpusat pada guru. Hal tersebut dibuktikan dari penelitian yang ditulis oleh (Jumaroh et al. 2022) Penggunaan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model *Snowball Throwing* adalah jenis model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara keseluruhan untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan (Bukit et al. 2023). Terdapat beberapa langkah yang dilakukan ketika menggunakan model *snowball throwing*. Menurut (Nadofah dkk., 2023) adapun

langkah model ini yaitu, (1) penjelasan materi pelajaran, (2) proses pembentukan kelompok kemudian ketuanya dipanggil untuk dijelaskan tentang materi yang akan dipelajari, (3) ketua kelompok menjelaskan informasi mengenai materi kepada anggota kelompoknya, (4) masing-masing kelompok bertanggung jawab membuat pertanyaan berkaitan materi yang di sampaikan ketua kelompoknya, (5) kertas pertanyaan diremas membentuk bola kemudian dilemparkan pada kelompok lain, (6) kelompok yang mendapat bola menjawab pertanyaan yang ada di dalam kertas.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang mengikut sertakan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dalam membuat soal dan mempersiapkan diri untuk menerima pertanyaan yang diajukan kelompok lain. Penerapan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Bayor dalam (Sihite dkk., 2023) *Snowball Throwing* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir mandiri dan kritis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yusnina et al. 2020) memperoleh hasil bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan media komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumaroh et al. (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan penerapan model *Snowball Throwing*.

Melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok), siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang dalam satu kelompok tersebut terdiri dari 4 siswa. Menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok) Siswa akan belajar sekaligus bermain sehingga siswa tidak merasa takut dan sulit dalam belajar matematika. Dalam aktivitas belajar siswa tersebut siswa akan memiliki nilai tambah sebagai berikut. 1) Siswa lebih aktif serta memiliki semangat belajar lebih saat mempelajari matematika, 2) pembelajaran dilaksanakan secara konkret dan menumbuhkan pemahaman dan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media RANGKUB Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV.” Dari masalah diatas maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Ngemplak sebelum dan sesudah diterapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Ngemplak melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Ngemplak sebelum dan sesudah diterapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB.
2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Ngemplak melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media RANGKUB.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yaitu diharapkan membawa manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran dan pada bidang pendidikan, khususnya dalam mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media RANGKUB Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 1 Ngemplak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang terdapat dalam penelitian ini mempunyai manfaat:

1) Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan cara baru dalam berpikir sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. Siswa juga dapat mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis melalui model pembelajaran *Snowball Throwing*.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai solusi atau pertimbangan dalam penerapan model mengajar oleh pendidik untuk meningkatkan kesadaran dan memotivasi siswa lebih kritis pada proses belajarnya.

3) Bagi Sekolah

Informasi yang diperoleh diharapkan mampu memberikan referensi dan gambaran mengenai model dan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

4) Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan bekal tambahan peneliti sebagai calon guru sehingga dapat lebih baik ke depannya dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini di SDN 1 Ngemplak, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu pembelajaran materi mengenal sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok pada kelas IV Semester 2 Sekolah Dasar.

1.6 Definisi Operasional

Pelaksanaan penelitian ini berupaya untuk memberikan gambaran terkait judul penelitian yang disajikan yaitu Efektivitas Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media RANGKUB Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 1 Ngemplak. Berikut definisi dari beberapa point yang dapat menjelaskan apa yang peneliti sajikan.

1.6.1 Model *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran interaktif yang dapat menggali kemampuan siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan melalui selembar kertas dan dibentuk seperti bola yang disajikan dalam bentuk permainan. Pada pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* langkah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu setelah terbentuk kelompok belajar siswa akan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah terbentuk, setiap kelompok menentukan ketua dari kelompoknya masing-masing, setelah itu ketua masing-masing kelompok menerima penjelasan dari guru terkait pembelajaran, kemudian ketua masing-masing kelompok menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari, kemudian masing-masing kelompok menyusun pertanyaan terkait materi yang sudah dijelaskan pada selembar kertas, guru membimbing siswa untuk membentuk lembar kertas menjadi bola, barulah bola kertas tersebut dilemparkan secara bergantian kepada kelompok lain, dan kelompok yang mendapatkan bola

harus menjawab pertanyaan yang ada di dalam bola kertas tersebut. Model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* ini dapat menumbuhkan kreativitas antar siswa, belajar untuk mempelajari informasi saat melakukan kegiatan diskusi, dan membangun keterampilan berpikir kritis, dan berani mengungkapkan hasil pemikirannya.

Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* memiliki kelebihan dan juga memiliki kekurangan. Kelebihan dari model *snowball throwing* sebagai berikut. 1) Suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan karena adanya kegiatan bermain yaitu melempar bola kertas. 2) Siswa ikut berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. 3) Siswa dapat berlatih mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan menjawab soal dari kelompok yang lain. 4) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa. 5) Pembelajaran menjadi lebih inovatif dan tidak membosankan.

Namun, dari banyaknya kelebihan tersebut penerapan model *snowball throwing* juga memiliki kelemahan sebagai berikut. 1) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan materi dengan baik dapat menghambat anggotanya untuk memahami materi. 2) Memerlukan waktu yang panjang. 3) Kelas sering kali gaduh saat pembelajaran berlangsung.

1.6.2 Media RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok)

Media merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa. Media RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok) merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang termasuk kedalam media konkret berbentuk kerangka kubus dan balok. Media kubus dan balok ini akan membantu siswa memahami bentuk kubus dan balok dengan lebih realistis. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi siswa karena dapat membantu siswa yang masih berpikir secara konkret dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Berikut media RANGKUB (Kerangka Kubus dan Balok) yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 1. 1 Media Pembelajaran RANGKUB

1.6.3 Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara mendalam dan cermat, serta memerlukan penalaran tinggi terhadap permasalahan dan informasi yang diterima agar dapat memahami informasi tersebut secara mendalam. Oleh karena itu, seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis tidak mudah mempercayai suatu informasi, namun mampu memahaminya terlebih dahulu dan menarik kesimpulan dari informasi yang diterimanya. Untuk menentukan kemampuan berpikir kritis pada seseorang terdapat beberapa indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

- 1) Mencari pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan
- 2) Mencari alasan
- 3) Berusaha mengetahui informasi dengan baik
- 4) Mencari alternatif
- 5) Bersikap dan berpikir terbuka
- 6) Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan
- 7) Bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan masalah.