

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan kompetensi abad 21 siswa harus menguasai 4 kompetensi yaitu berpikir kritis, komunikasi, kreativitas dan berkolaborasi. Komunikasi merupakan proses yang di dalamnya terdapat partisipasi atau pihak-pihak yang berargumen saling menciptakan, membagi menyampaikan, dan bertukar informasi antara satu dengan lainnya dalam rangka mencapai pengertian bersama (Pratiwi, 2017). Jadi komunikasi bukan hanya berlangsung di antara dua orang, melainkan dapat dilakukan dalam kelompok kecil, yang memungkinkan semua anggota kelompok kecil dapat saling bertatap muka dan memiliki giliran untuk berbicara atau mendengarkan dalam suasana yang akrab.

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membangun, mendorong, mendidik, dan membangun karakter seseorang atau siswa. Pada dasarnya, tujuan pendidikan adalah pola tingkah laku yang harus dikuasai siswa, termasuk pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Dalam lembaga pendidikan, siswa dapat memperoleh pengetahuan, perspektif, dan kemampuan. Selama proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan kemampuan di institusi pendidikan (Syarif Bahri Djamarah, 2002). Faktor-faktor ini termasuk guru, siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan (Wina Sanjaya, 2008).

Pembelajaran menurut Dirman dan Cicih Jurasih (2014:12), adalah proses kombinasi dan interaktif dari berbagai unsur yang terlibat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen proses termasuk peserta didik sebagai subjek belajar yang mempelajari materi atau bahan terbuka sebagai proses, mendapatkan bimbingan dan arahan dari guru dan didukung oleh fasilitas yang memadai untuk mencapai tujuan tersebut.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah pelaksanaan dari pembelajaran itu sendiri. Seperti pembelajaran yang belum dilaksanakan secara efektif untuk menarik perhatian siswa yang menyebabkan

pembelajaran menjadi tidak kondusif (Setyosari, 2014:21). Lingkungan pembelajaran yang kondusif diperlukan agar perkembangan siswa dapat terjadi secara lebih optimal. Optimalisasi tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya komponen pembelajaran yang saling bersinggungan, meliputi guru, siswa, tujuan pembelajaran, metode, materi, alat, serta evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menentukan strategi, pendekatan, model, serta media dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk memperhatikan komponen pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu MA Garut dengan melakukan wawancara pada guru biologi kelas XI, pada kondisi nyata dalam kegiatan pembelajaran, terutama di bidang Biologi, pembelajaran masih dilaksanakan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantu power point (PPT) dan belum menerapkan kemampuan berpikir kritis. Untuk perolehan nilai diperoleh nilai ulangan harian materi sistem reproduksi siswa kelas XI MIPA dengan rata-rata nilai kelas XI MIPA 1 sebesar 78, XI MIPA 2 sebesar 80. Namun meski demikian soal ulangan harian yang diberikan kepada siswa tidak memuat indikator kemampuan berpikir kritis, di mana soal-soal yang digunakan oleh guru mata pelajaran Biologi hanya berfokus pada teori dan konsep dalam buku pedoman, jika siswa hanya mengandalkan buku ataupun teori dan konsep itu membuat siswa cenderung menghafal informasi dan sulit untuk melihat relevansi dan implikasi materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu penting untuk mengubah pendekatan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis analitis dan kreatif, dengan demikian diterapkan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Round robin* di mana model ini fokus melibatkan siswa secara langsung dalam diskusi, pemecahan masalah, dan kerja sama tim, model ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi dan kerja sama antar siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Round robin* merupakan salah satu jenis model pembelajaran *Kooperatif* yang memiliki keuntungan seperti *Brainstorming* karena memungkinkan semua siswa untuk menyumbangkan ide mereka dengan orang lain dan berpartisipasi dalam diskusi dengan kelompok

mereka. Selain itu, model ini memungkinkan semua siswa untuk memberikan pendapat mereka dan berpartisipasi dalam diskusi. Seperti yang dinyatakan oleh D'Antonio (dalam Reswari, 2011), model pembelajaran *Round robin* sangat disukai siswa karena lebih mudah digunakan bagi siswa daripada model pembelajaran lainnya. Namun, model ini membutuhkan sumber daya dan alat yang cukup, jadi media audio-visual dipilih untuk menyempurnakan model.

Pembelajaran *Kooperatif* adalah strategi yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi, sehingga siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Majid, Abdul. 2013). Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kerja sama. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berbagi ide, dan mendiskusikan berbagai perspektif. Dengan cara ini siswa dapat belajar dari satu sama lain, memperkuat pengetahuan yang telah mereka peroleh, serta membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran juga menjadi permasalahan dalam materi ini. Siswa hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru dan buku teks yang seringkali sulit untuk dipahami secara visual. Kurangnya penggunaan media yang interaktif membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif. Seperti menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Riyana (2012), bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat.

Penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran sangat penting karena media berbasis teknologi membantu pembiasaan diri yang dikembangkan dalam dunia pendidikan. Media berbasis teknologi audio-visual menjadi jenis media yang diperuntukkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Abdulhak dan Deni, 2013:84). Melalui media audio-visual peserta didik dapat benar-benar mengalami apa yang dimaksudkan dengan “melihat dan mendengar”. Media ini menjadi

perantara dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran. Isi yang termuat dalam media audio-visual yang disesuaikan berdasarkan materi pembelajaran yang akan disajikan, hal itu menjadi latar belakang penggunaan media audio-visual lebih tepat, cepat dan mudah untuk diimplementasikan.

Menurut Facione (2020) berpikir kritis merupakan pengaturan diri dalam memjutkan sesuatu yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan kesimpulan maupun penyajian informasi berdasarkan fakta, teori, metodologi, kriteria dan keadaan relevan lainnya. Sementara itu berpikir kritis memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi, mengerjakan tugas dan menemukan jalan keluar untuk memecahkan masalah yang ditemui, serta bisa menarik kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan selama pembelajaran (Suriati, dkk., 2021).

Sistem reproduksi merupakan salah satu sistem utama dalam tubuh manusia yang bertanggung jawab atas kelangsungan generasi. Pemahaman yang mendalam mengenai sistem reproduksi penting tidak hanya dari sudut pandang biologis, tetapi juga memiliki implikasi luas dalam kesehatan, pendidikan, dan etika. Dalam konteks pendidikan, pengajaran materi sistem reproduksi menawarkan peluang yang signifikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, sejauh mana integrasi ini efektif dan bagaimana kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan secara optimal dalam pembelajaran sistem reproduksi. Selanjutnya lingkungan sekitar siswa yang masih kental dengan kebudayaan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang tepat dalam mengeksplorasi konsep materi sistem reproduksi, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna melalui pemanfaatan sumber belajar dan keterlibatan siswa secara langsung dalam memperoleh konsep (Temuningsih, 2017:71).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, diperlukan penelitian lebih mendalam mengenai kemampuan argumentasi ilmiah pada materi system saraf. Sasaran utama dari penelitian ini adalah siswa/siswi yang berada di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, besarnya pengaruh model pembelajaran *Kooperatif tipe Round robin* belum dapat diketahui maka dari itu dilakukan

penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Round robin Berbantu Media Audio visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah untuk dikaji pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model *Kooperatif tipe Round robin* berbantu media *audio visual* pada materi Sistem Reproduksi?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan dan tanpa menggunakan model *Kooperatif tipe Round robin* berbantu media *audio visual* pada materi Sistem Reproduksi?
3. Bagaimana pengaruh model *Kooperatif tipe Round robin* berbantu media *audio visual* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi Sistem Reproduksi?
4. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Kooperatif tipe Round robin* pada materi Sistem Reproduksi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model *Kooperatif tipe round robin* berbantu media *audio visual* pada materi Sistem Reproduksi.
2. Menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas yang dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Round robin* pada materi Sistem Reproduksi.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Round robin* berbantu media *audio visual* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi Sistem Reproduksi.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap model *Round robin* pada materi Sistem Reproduksi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat atas penelitian ini, diantaranya;

1. Manfaat Teoritis

- a. Referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan model *Round robin* terhadap kemampuan berpikir kritis
- b. Literatur bagi dunia pendidikan mengenai pengaruh model *Round robin* terhadap kemampuan berpikir kritis

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian, bagi peneliti dan peserta didik :

a. Bagi Peneliti

Memperoleh gambaran atau bayangan baru mengenai penggunaan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Round robin* berbantu media *audio visual*. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang model *Round robin* sebagai sarana peningkatan kompetensi siswa dalam proses sains yang berkaitan dengan studi Biologi.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar baru, lebih aktif dan menarik, siswa dapat belajar dengan memanfaatkan sumber yang dapat meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran serta meningkatkan partisipasi dalam kegiatan pendidikann.

c. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan pendidik memiliki pengetahuan dan lebih termotivasi dalam meningkatkan suatu pemahaman dan sesuai dengan perkembangan zaman serta pembelajaran baru untuk pendidik terhadap kemampuan berpikir kritis.

e. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan atau masukan sebagai bahan pertimbangan, dan dapat memberikan pengalaman atau contoh pada guru-guru lain untuk menerapkan pembelajaran model atau inovasi dalam pembelajaran.

### **E. Kerangka Berpikir**

Pada pelaksanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus mampu merancang tahapan pembelajaran yang terarah. Tahapan yang

pertama yaitu menganalisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Capaian Pembelajaran (CP), serta menentukan Tujuan Pembelajaran (TP). Pada kurikulum merdeka dengan Capaian Pembelajaran Biologi kelas XI SMA/MA yang harus dikuasai siswa yaitu : pada akhir fase E siswa mampu mendeskripsikan struktur sel serta biproses yang terjadi seperti transport membrane dan pembelahan sel. Menganalisis keterkaitan struktur organ pada system organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada system organ tersebut.

Setelah capaian pembelajaran (CP) pada materi sistem reproduksi dianalisis, maka kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran (TP) dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Berdasarkan capaian pembelajaran (CP) yang telah di analisis, maka tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi Sistem Reproduksi ini yaitu melalui pembelajaran kooperatif tipe *Round robin* berbantu media *audio visual*, siswa mampu menjelaskan tentang struktur dan fungsi dari system reproduksi manusia, proses fertilisasi, kehamilan dan proses menstruasi serta berbagai penyakit yang dapat menyerang system reproduksi manusia.

Adapun kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dirumuskan dari capaian pembelajaran (CP) yang kemudian disusun memakai kata kerja operasional (KKO) ranah kognitif yang disesuaikan dengan tingkat SLTA yaitu dari C4 sampai C6 pada taksonomi Bloom. KKTP yang sudah disusun pada materi sistem reproduksi ini , yaitu : Menganalisis proses dan fungsi sistem reproduksi pada manusia (C4), Memprediksi gangguan atau kelainan pada sistem reproduksi (C5), Merancang strategi pencegahan gangguan pada sistem reproduksi (C6).

Berdasarkan analisis pada capaian pembelajaran (CP) dan ditentukannya tujuan pembelajaran (TP) serta kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) tersebut, maka dapat diketahui bahwa karakteristik materi sistem reproduksi ini sesuai dengan kemampuan berpikir kritis yang akan dilatihkan. Adapun Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (dalam Rahmawati, dkk.,2016, hlm. 113) terdiri dari lima indikator, diantaranya yaitu Elementary clarification (penjelasan sederhana) merupakan ketarmpilan untuk memfokuskan pertanyaan untuk mengklarifikasi informasi,

menganalisis argument yang disajikan, Basic support (Kemampuan dasar) merupakan kemampuan yang mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak dan mempertimbangkan laporan hasil observasi yang relevan, Inference (Menyimpulkan) merupakan penyusunan atau mempertimbangkan deduksi, menyusun dan mempertimbangkan induksi. Advance clarification (penjelasan lebih lanjut) meliputi mengidentifikasi istilah dan definisi yang perlu dipertimbangkan dan terakhir Strategies and tactics (strategi dan taktik) meliputi menentukan tindakan yang perlu diambil untuk mencapai tujuan dan berinteraksi dengan orang lain.

Langkah dalam proses pembelajaran, perlakuan pada kelas eksperimen, diawali dengan mengajukan pertanyaan sebelum ujian, yang dijawab dalam waktu tertentu. Selanjutnya beralih ke model pembelajaran *Round robin*. Pembelajaran dengan model *Round robin* dilakukan secara berkelompok. Menurut Huda (2011), model pembelajaran *Round robin* dimaksudkan untuk meningkatkan team building siswa karena setiap siswa mengarang cerita dan saling membagi sesuatu dengan teman sekelompoknya. Selain itu, model ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara karena memungkinkan siswa atau peserta didik untuk menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapat mereka dalam bahasa mereka sendiri yang benar.

Dalam penerapannya, model *Kooperatif tipe Round robin* memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Menurut Hazmi (2019) kelebihan dari model ini yaitu (a) memotivasi siswa untuk beraktivitas dan membuat suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, (b) Melatih siswa untuk mendengarkan dan memahami instruksi dengan cepat, (c) Melatih kemampuan berpikir kritis, (d) Membentuk sikap berani berpendapat. Adapun kekurangannya yaitu, (a) Suasana kelas menjadi ramai, (b) Membutuhkan waktu yang panjang, (c) Memerlukan beberapa pertimbangan mengenai materi pembelajaran yang diambil.

Media pembelajaran dapat membantu keberhasilan model yang diterapkan. Menurut Febliza (2015) *Audio-visual* merupakan sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, di mana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra

pendengaran. Guru memulai pertanyaan dan memberikan waktu untuk berpikir. Kemudian, peserta didik secara bergiliran menyampaikan solusi, memikirkan tanggapan mereka, dan secara mandiri menuliskannya sebelum *Round robin*. Selama *Round robin*, peserta didik mencatat setiap jawaban di kertas mereka sendiri. Perlakuan kelas reguler dilakukan tanpa menggunakan model pembelajaran *Round robin* dengan dukungan media *audio-visual*. Langkahnya sama seperti pada kelas eksperimen.

Kemampuan berpikir kritis juga dapat dilatihkan melalui pembelajaran lain, yaitu melalui model *discovery learning*. Menurut (Anisa dkk., 2021), model *discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang melatih siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dengan menemukan sendiri pengetahuannya melalui berbagai kegiatan pembelajaran seperti observasi, eksperimen, dan menarik kesimpulan. Menurut Kemendikbud (2013), tahapan dan kegiatan dalam model *discovery learning* dijelaskan pada Tabel 1.1 berikut:

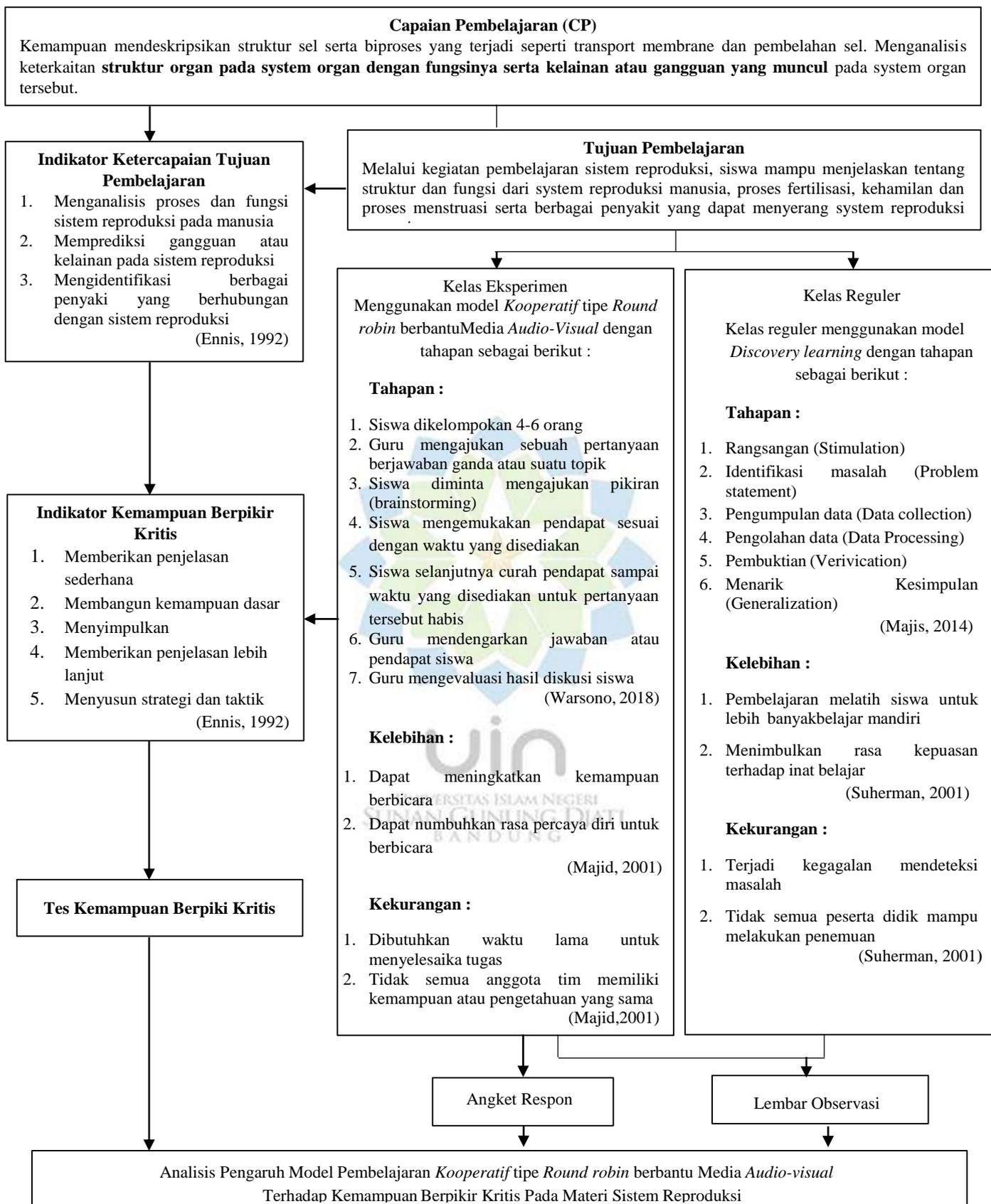
No	Sintaks/Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
1.	Stimulation (stimulasi atau pemberian rangsangan)	Siswa diberikan suatu permasalahan, sehingga merangsang atau memotivasi siswa untuk dapat menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut.
2.	Problem statement (mengidentifikasi masalah)	Siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebanyak mungkin, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis masalah yang ditetapkan.
3.	Data collection (mengumpulkan data dan informasi)	Siswa melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, melakukan uji coba, menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis, dan lain sebagainya.
4.	Data processing (mengolah data)	Siswa mengolah data atau informasi yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya, kemudian menganalisis dan menginterpretasi data atau informasi tersebut.
5.	Verification (membuktikan atau analisis dan interpretasi data)	Setelah dianalisis dan diinterpretasi pada tahap sebelumnya, pada tahap ini siswa melakukan pembuktian atau verifikasi untuk menguji hipotesis yang ditetapkan

		dengan temuan alternatif yang dihubungkan dengan data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan siswa menjadi aktif serta kreatif dalam memecahkan masalah
6.	Generalization (menyimpulkan)	Pada tahap terakhir ini siswa menyimpulkan hasil verifikasi yang telah dilakukan dengan merumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Kesimpulan yang telah dibuat ini dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama.

(Sumber: Kemendikbud, 2013)

Sebagai salah satu model pembelajaran, *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan saat diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Menurut Khasinah (2021), kelebihan dari model ini mencakup peningkatan partisipasi dan motivasi siswa, pemanfaatan potensi siswa secara optimal, pengembangan keterampilan kolaborasi dan kerja sama tim, mendorong kemandirian, serta membantu siswa lebih mudah mengingat konsep, data, atau informasi. Namun, kekurangannya antara lain: membutuhkan waktu yang lebih lama karena proses pembelajaran yang tidak singkat, kurang efektif untuk kelas dengan jumlah siswa besar, lebih menitikberatkan pada pengembangan aspek kognitif dibandingkan aspek lainnya, dan sering kali siswa kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan jika tidak memiliki pemahaman awal yang cukup terhadap konsep yang dipelajari.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok belajar siswa untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Round robin* dan *discovery learning*. Untuk dapat mengetahui adanya pengaruh perlakuan hasil belajar siswa terhadap perlakuan model pembelajaran tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis, maka dapat dilihat keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat disajikan dalam skema seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 1.1 berikut**



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: “Model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Round robin* berbantu media *audio-visual* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem reproduksi”. Adapun hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  Tidak terdapat Pengaruh Model *Kooperatif* tipe *Round robin* berbantu media *audio-visual* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem reproduksi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  Terdapat Pengaruh Model *Round robin* berbantu media *audio-visual* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem reproduksi.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Round robin* telah banyak dikaji dan dilakukan oleh orang lain dengan variabel dan materi yang berbeda. Berikut beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian yaitu, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Akbar dan Akhtar (2021) dalam penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan model Pembelajaran *Kooperatif* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Shafa Jayantika (2023) dengan judul “Pengaruh Model *Kooperatif* Tipe *Round robin* Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Laju Reaksi”, berpengaruh positif terhadap pembelajaran materi laju reaksi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Esti Nurul Aini dan Listyaning Sumardiyanti (2023) dengan judul “Efektivitas Teknik *Round robin* Untuk Meningkatkan Kecakapan Berpikir Kritis Dalam Menulis Preference”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kecakapan berpikir kritis dalam menulis Preference.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Elfia Delina (2021) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Round robin* Terhadap Kemampuan

Berpikir Kritis Pada Materi Gaya dan Gerak Siswa Kelas IV MI Al-Khoiriyyah”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Usniati, Intan Dwi Hastuti dan Dian Yanuartri (2023) hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran tipe *Round robin* Brainstorming dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik muatan matematika.
6. Penelitian yang dilakukan Rofiatul Azizah (2022) menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat pengaruh positif terhadap model pembelajaran *Radec* berbantu media *audio visual* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem reproduksi.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Sumiyati (2021) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Round robin* berbantu video pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 3 Kota Garut pada materi fungi.
8. Surya, dkk., (2021) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis yang telah dilakukan di SMA Negeri Sidomulyo pada materi pelajaran Biologi berada kategori baik dengan rata-rata 74,8.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Agustiningsih (2020) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi layak dan berpengaruh sebagai media pembelajaran di sekolah.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Wardoyo, A.W (2022) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas melalui penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa penerapan media audio-visual memberikan nilai efektif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.