



## 1. Pendahuluan

Setelah lebih dari dua tahun Indonesia dilanda pandemi Covid-19, pembelajaran di tataran sekolah mulai dari SD hingga SMA sudah mulai diterapkan pembelajaran tatap muka dengan kapasitas penuh. Transisi moda pembelajaran dari pembelajaran daring menjadi tatap muka tentu bisa menjadi *culture shock* tersendiri bagi siswa. Siswa harus beradaptasi dengan ritme pembelajaran yang tidak lagi sesantai dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun sebagaimana saat pembelajaran daring. Transisi dari pembelajaran daring ke tatap muka juga membawa dampak bagi kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Berdasarkan asesmen diagnostik yang dilakukan di awal tahun pelajaran dengan beberapa soal tipe analisis berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari di tingkat sebelumnya, diperoleh hasil bahwa hampir 80% siswa kurang menjawab dengan detail pada soal yang bertipe analisis. Lebih lanjut, pada saat penilaian harian mata pelajaran Ekonomi dengan tipe soal analitis, mayoritas siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Bantul kurang memberikan analisis mendalam yang didukung dengan data dan fakta. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis harus ditingkatkan dan terus diasah. Padahal, kemampuan berpikir kritis berperan penting bagi siswa dalam menghadapi permasalahan. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis, individu dapat mengatur, menyesuaikan, mengubah atau memperbaiki pikiran sehingga dapat bertindak dengan tepat dalam pengambilan keputusan (Khasanah & Ayu, 2017).

Kemampuan berpikir kritis menjadi suatu hal yang mutlak dimiliki oleh siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan abad 21 disamping kemampuan berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi. *US-based Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* (P21) menganggap kemampuan tersebut sebagai kompetensi 4C (Zubaidah, 2018). Lebih lanjut, World Economic Forum (WEC) menegaskan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan tertinggi yang diperlukan dalam menghadapi era *Society 5.0* (Gunarso, 2019). Hal ini mengingat di era ini terjadi peningkatan penguasaan teknologi yang masif dan memunculkan banyak problematika yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh masyarakat (Oktavianto, 2022).

Menurut Scriven & Paul (1993) berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan suatu proses intelektual dalam mengkonseptualisasi, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi dengan aktif dan terampil terhadap

informasi yang diperoleh dari pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi yang tujuannya mengarahkan pada keyakinan dan tindakan. Adapun Nhat (2018) berpendapat bahwa berpikir kritis adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi di mana individu menunjukkan kemampuan mereka untuk mengevaluasi suatu fenomena dari pandangan yang berbeda dalam konteks yang berbeda untuk membuat keputusan akhir yang efektif secara ilmiah dan penuh pertimbangan. Sedangkan Paul & Elder (2008) mendefinisikan berpikir kritis adalah seni menganalisis dan mengevaluasi pemikiran dengan tujuan untuk meningkatkan pemikiran tersebut. Kemampuan berpikir kritis akan membuat seseorang memiliki tujuan yang jelas dalam pemecahan masalah, mempertanyakan informasi, memberikan kesimpulan dan sudut pandang, agar suatu penyelesaian masalah menjadi jelas, tepat, akurat, relevan, dan penyelesaian secara logis, masuk akal, dan adil.

Ennis dalam Sari dkk (2019) mengemukakan bahwa seseorang dipandang kemampuan berpikir kritis apabila memiliki pemikiran terbuka (*open minded*), mengambil sikap jika memiliki alasan dan bukti yang cukup, mempertimbangkan keseluruhan situasi, membekali diri dengan informasi, mencari kebenaran dan keakuratan, menyelesaikan masalah dengan komprehensif dan sistematis, mencari alternatif-alternatif, mencari alasan/sebab, mencari pernyataan yang jelas dari sebuah permasalahan, mengingat-ingat hal yang utama/mendasar, serta mempergunakan sumber referensi yang kredibel.

Peranan guru sangat diperlukan untuk memberikan pembelajaran yang dikemas secara kreatif dan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Guna mewujudkannya diperlukan penggunaan model pembelajaran yang sesuai sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi, salah satunya dengan *project based learning* (PjBL).

Warsono & Hariyanto (2012) berpendapat bahwa PjBL merupakan pembelajaran yang mengaitkan teknologi dengan realitas kehidupan melalui proyek sekolah. Melalui PjBL, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan atau diberi proyek terkait materi ajar. Selanjutnya, siswa akan memecahkan atau merancang proyek berdasar permasalahan serta pertanyaan. Setelah itu, dilanjutkan dengan proses pencarian, penyelidikan, dan penemuan hingga membangun pemahaman komprehensif melalui ide atau gagasan yang baru diperoleh baik dari teori,

konsep, maupun informasi yang telah dikembangkan.

Penggunaan model PjBL akan membawa siswa dapat menyelesaikan proyek secara berkelompok (Pratiwi, 2018). Hal ini akan berdampak pada terjalannya kekompakan dan kebersamaan antar siswa dalam kelompok mengingat dalam satu kelompok terdiri dari karakter yang heterogen. Ardianti dkk (2017) mengemukakan bahwa PjBL dapat mengarahkan siswa pada pengalaman belajar nyata, siswa dapat berkembang baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Lebih lanjut Rita dkk (2020) memaparkan bahwa PjBL menggunakan problem riil sebagai konteks untuk belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh konsep esensial dari materi.

Guna mendorong ketercapaian tujuan PjBL yakni mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, diperlukan alur pembelajaran yang mengikuti indikator kemampuan berpikir kritis. Menurut Ennis (2011) yang disarikan oleh Khasanah & Ayu (2017), indikator tersebut antara lain: 1) kemampuan perumusan pokok-pokok permasalahan; 2) pengungkapan fakta untuk penyelesaian masalah; 3) kemampuan pemilihan argumen yang logis; 4) kemampuan mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda; dan 5) kemampuan memberikan kesimpulan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek harus yang mengakomodir kelima indikator berpikir kritis sangat diperlukan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis melihat terdapat potensi inovasi pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Inovasi tersebut diwujudkan dalam bentuk penugasan kreasi siniar. Siniar atau yang dikenal dengan nama *podcast* merupakan konten siaran audio yang ditayangkan secara *streaming* melalui *platform* penyedia layanan, seperti *spotify*. Melalui *platform* tersebut, pengguna dapat menikmati siaran audio kapanpun dan dimanapun selagi tersambung dengan internet. Penugasan kreasi siniar dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi materi Ketenagakerjaan, di mana siswa diberikan 3 isu-isu terkini seputar problem ketenagakerjaan di dunia nyata dan diminta menganalisis. Dari hasil analisis akan disajikan dalam siniar yang dipublikasikan pada *platform spotify*.

Siniar atau yang lebih dikenal dengan nama *Podcast* pertama kali muncul pada tahun 2004 pada saat Ben Hammersley menyebutkan kata "*podcasting*" pada laman [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com) yang membahas *audioblogs* dan radio *online*. Adapun pendapat lain menyebutkan *podcast* berkembang sejak 2005 saat Apple

menambahkan konten *podcast* pada iTunes dengan tema terbatas.

Istilah *podcast* pada awalnya cenderung identik dengan format materi audio sebagaimana tertera dalam kamus Oxford dalam Fadilah dkk (2017) yakni: "*a digital audio file made available on the Internet for downloading to a computer or portable media player, typically available as series, new instalments of which can be received by subscribers automatically*". Namun, akhir-akhir ini *podcast* juga mengacu pada bentuk video, sehingga muncul istilah *podcast video* dan *podcast audio*. Secara umum, *podcast* atau siniar merupakan konten audio atau video yang tersedia di internet dan dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar *portable* baik gratis maupun berlangganan.

Adapun rumusan masalah dalam *best practice* adalah bagaimana peranan penugasan kreasi siniar dalam pembelajaran Ekonomi sebagai upaya mengasah kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPS 1 Semester 1 SMAN 1 Bantul tahun pelajaran 2022/2023.

Penulisan *best practice* bertujuan mengetahui peranan penugasan kreasi siniar dalam pembelajaran Ekonomi sebagai upaya mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun manfaat penulisan *best practice* antara lain: 1) Bagi Siswa, dapat mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam menyikapi isu-isu terkini; 2) Bagi Guru, dapat meningkatkan kualitas dan inovasi pembelajaran di kelas; 3) Bagi Sekolah, dapat menciptakan iklim yang baik untuk pengembangan diri baik guru maupun siswa; 4) Bagi Masyarakat, hasil kreasi siniar siswa dapat dimanfaatkan sebagai tambahan wawasan terkait isu-isu terkini.

## 2. Metode

Subjek *best practice* adalah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Bantul Semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 sejumlah 36 siswa yang sedang mempelajari materi Ekonomi bab Ketenagakerjaan. Penulisan menggunakan data primer yang bersumber dari kuesioner yang disebarkan melalui *google form* dan penilaian produk *podcast* yang dilakukan guru. Teknis analisis data dilakukan dengan mereduksi data yang telah diperoleh dari kuesioner dan penilaian, menyajikan dalam bentuk data kualitatif dan data kuantitatif, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

Pelaksanaan penugasan kreasi siniar ini dibagi dalam tiga tahapan, yakni analisis isu pada tanggal 27 September 2022 di kelas; perekaman audio siniar dan publikasi pada tanggal 29 September hingga 3 Oktober 2022 di kelas dan

dilanjutkan di rumah masing-masing; serta ujian lisan dan penilaian hasil kreasi siniar yang telah terunggah di *spotify* pada 4 Oktober 2022 di kelas.

Proses kreasi dan penyebaran *podcast* memerlukan 3 elemen penting yakni materi *podcast* berupa rekaman audio, penyedia RSS (*Really Simple Syndication*) atau penyimpanan di server cloud, dan penangkap (*podcatcher*). Ukuran file sekitar 1 megabyte hingga 200 megabyte bergantung pada *frame rate*, ukuran, dan sebagainya. Adapun definisi penugasan kreasi siniar dalam *best practice* ini adalah guru memberikan tugas proyek kepada siswa untuk membuat siniar berdasarkan analisis isu yang telah dilakukan sebelumnya. Proses kreasi *podcast* terdiri dari 3 tahap yakni: 1) Perencanaan, meliputi analisis dan evaluasi isu, penyusunan *script*, persiapan peralatan yang dibutuhkan; 2) Pelaksanaan, meliputi perekaman siniar, editing, dan publikasi; 3) Evaluasi, berupa tahapan penilaian produk.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan proyek kreasi siniar meliputi merencanakan pembelajaran meliputi perumusan indikator, tujuan, materi, skenario, pelaksanaan pembelajaran, serta melaksanakan refleksi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

akan disertai pertanyaan-pertanyaan pemantik sebagai pengarah untuk siswa menganalisis dan melakukan telaah kritis. Setelah menganalisis, siswa kemudian melakukan perekaman audio dan menyajikannya dalam bentuk siniar yang diunggah melalui *platform spotify*.

Pemilihan metode penugasan sinar dengan output publikasi pada *platform spotify* bertujuan utama untuk mengasah keterampilan berpikir kritis. Adapun keseluruhan alur kegiatan penugasan kreasi siniar telah mengandung indikator kemampuan berpikir kritis sebagaimana teori dari Ennis (2011) antara lain: 1) mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan; 2) mampu mengungkap fakta untuk menyelesaikan masalah; 3) mampu memilih argumen yang logis; 4) mampu mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda; dan 5) mampu menarik kesimpulan. Selain itu, metode penugasan kreasi siniar ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan rasa percaya diri siswa untuk berbagi ide dan berkarya pada moda yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Adapun proses pembelajaran dilakukan dengan tahap-tahap seperti yang tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahap-Tahap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| Kegiatan  | Uraian Kegiatan  |
|---|--|
| 1 Merumuskan indikator pembelajaran mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai | Melakukan analisis pencapaian untuk indikator menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi.   |
| 2 Merumuskan tujuan pembelajaran  | Merumuskan tujuan pembelajaran yaitu menganalisis permasalahan terkait ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi   |
| 3 Menyusun materi pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran                     | a. Menyusun Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) yang berisi materi ajar berupa ketenagakerjaan, isu-isu terkini, dan pertanyaan pemantik.<br>b. Menyusun langkah-langkah pembelajaran dan pelaksanaan proyek siniar.  |
| 4 Menyusun skenario pembelajaran  | Langkah pembelajaran yang dilakukan:<br>a. Memberikan UKBM dan melakukan <i>overview</i> materi tentang ketenagakerjaan meliputi definisi ketenagakerjaan, struktur penduduk berdasarkan usia kerja, problematika pengangguran, permasalahan terkait tenaga kerja, dan sistem pengupahan tenaga kerja melalui metode ceramah dan tanya jawab.<br>b. Membagi kelas menjadi 6 kelompok dan menjelaskan teknis penugasan kreasi siniar.<br>c. Siswa dalam kelompok berdiskusi dan menganalisis isu-isu terkini yang nantinya akan disajikan dalam bentuk proyek kreasi siniar.<br>d. Siswa melakukan perekaman siniar dan mengunggahnya melalui Siniar "Amarta Podcast"<br>e. Guru menyimak dan memberikan penilaian terhadap hasil kreasi siniar.<br>f. Siswa dalam kelompok melaksanakan tanya jawab (ujian lisan) dengan guru kaitannya dengan isi kreasi siniar mereka. |
| 5 Melakukan refleksi  | Siswa memberikan umpan balik tentang penugasan kreasi siniar kaitannya dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis mereka.   |

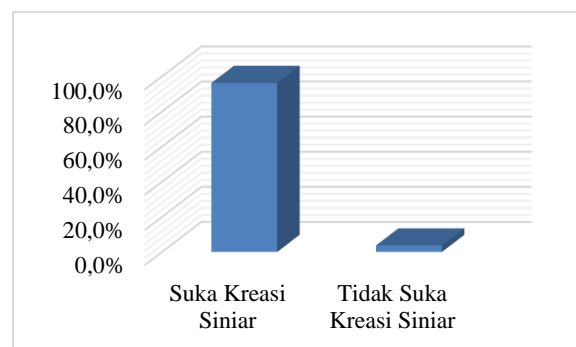
Adapun tahap-tahap yang ditempuh siswa dalam pelaksanaan penugasan kreasi siniar terurai pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Tahap-Tahap Kreasi Siniar

| Tahapan                   | Kegiatan   | Keterangan   |
|---------------------------|--|--|
| 1. Perencanaan            | a. Siswa secara berkelompok mencermati isu yang akan menjadi topik siniar pada Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) yang telah disediakan.   | UKBM berisi materi utama yakni ketenagakerjaan, isu-isu terkini seputar ketenaga kerjaan yang akan menjadi bahan siniar, dan pertanyaan pemantik.  |
|                           | b. Siswa secara berkelompok menganalisis dan mengevaluasi isu yang menjadi topik siniar pada UKBM berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pemantik | Isu yang dibahas terkait ada 3 yakni: Program SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) dalam Mengatasi Problem Pengangguran Lulusan SMK, Talenta Digital Sebagai Peluang Pekerjaan di Era Digital, dan Problematika Upah Minimum Regional.                                  |
|                           | c. Siswa secara berkelompok menyusun <i>script</i> siniar  | Dari hasil analisis dan evaluasi isu tersebut lalu siswa secara berkelompok menyusun <i>script</i> siniar dan guru memberikan <i>feedback</i> .  |
|                           | d. Siswa mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan   | <i>Handphone</i> atau gawai, <i>clip-on microphone</i> , <i>platform anchor</i> , dan <i>platform spotify</i> .  |
| 2. Pelaksanaan            | a. Siswa merekam audio   | Siswa melakukan proses perekaman secara berkelompok pada tempat yang kondusif menggunakan <i>platform anchor</i> .   |
|                           | b. Siswa melakukan <i>editing</i>  | Siswa menambahkan efek musik dalam rekamannya pada <i>platform anchor</i> .  |
|                           | c. Siswa melakukan <i>review</i>   | Siswa melakukan <i>review</i> terhadap hasil rekaman dan melakukan perbaikan.  |
|                           | d. Siswa mengirimkan link hasil siniar kepada guru dan guru melakukan publikasi dengan aplikasi <i>spotify</i> .                             | Hasil rekaman siniar yang dihasilkan siswa dipublikasikan pada aplikasi <i>spotify</i> pada akun "Amarta Podcast".   |
| 3. Evaluasi dan Penilaian | Evaluasi dan penilaian   | Guru melakukan evaluasi dan penilaian siniar yang dibuat siswa meliputi kualitas audio, kedalaman analisis dan evaluasi, kemampuan argumentasi. Kemudian, siswa melakukan tes lisan berupa wawancara bersama guru terkait proyek kreasi siniar yang telah dibuat |

### Hasil yang Dicapai

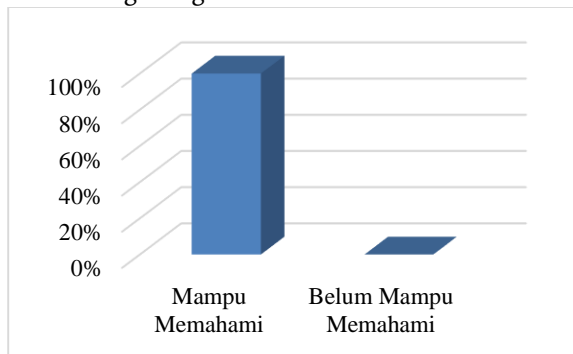
Penulis mendapatkan beberapa hasil yang dicapai selama pelaksanaan *best practice*. Hasil yang dicapai dengan pemberian penugasan kreasi siniar dalam pembelajaran ekonomi untuk mengasah kemampuan berpikir kritis didapat dari analisis data dari umpan balik siswa pada *google form*. Tanggapan siswa terkait ketertarikan dan semangat siswa dalam kegiatan penugasan kreasi siniar sebagaimana terdapat pada diagram berikut:



Gambar 1. Persentase Respon Siswa Terhadap Kreasi Siniar

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil respon siswa melalui *google form* diperoleh bahwa 96,9% siswa menyukai penugasan kreasi siniar dan sisanya sebanyak 3,1% menyatakan tidak suka.

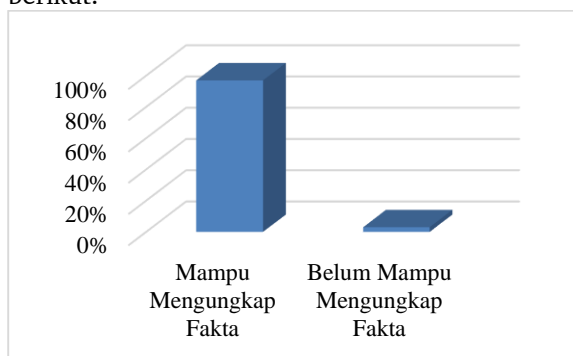
Indikator kemampuan berpikir kritis berupa kemampuan merumuskan pokok-pokok permasalahan dalam isu yang disajikan telah tercapai dengan maksimal sebagaimana tersaji dalam diagram gambar 2 berikut.



Gambar 2. Persentase Pemahaman Siswa Terhadap Pokok-Pokok Permasalahan

Respon siswa menunjukkan bahwa 100% siswa telah mampu memahami pokok-pokok permasalahan dalam isu yang disajikan. Hal ini menunjukkan hasil yang baik bahwa metode penugasan kreasi siniar efektif dalam membuat siswa paham terhadap pokok-pokok permasalahan sebagai salah satu indikator kemampuan berpikir kritis.

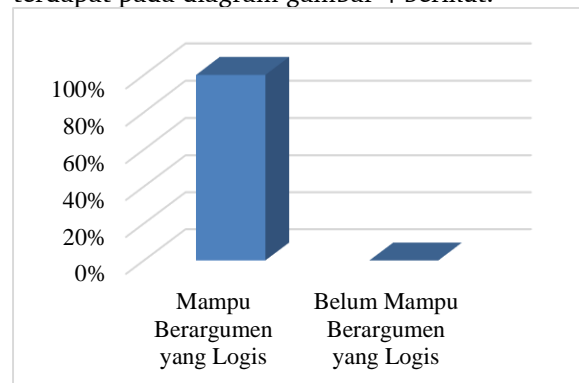
Kemudian, indikator kemampuan berpikir kritis berupa kemampuan mengungkap fakta terkait isu telah tercapai cukup maksimal sebagaimana terdapat pada diagram gambar 3 berikut.



Gambar 3. Persentase Kemampuan Siswa Mengungkap Fakta

Respon siswa menunjukkan bahwa 97% siswa telah mampu mengungkap fakta berkaitan dengan isu yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode penugasan kreasi siniar cukup efektif dalam membuat siswa mampu mengungkap fakta sebagai indikator kemampuan berpikir kritis.

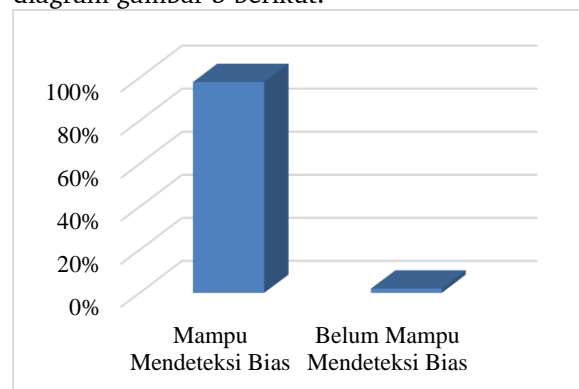
Selanjutnya, kemampuan memilih argumen yang logis sebagai indikator kemampuan berpikir kritis telah tercapai maksimal sebagaimana terdapat pada diagram gambar 4 berikut.



Gambar 4. Persentase Kemampuan Berargumen yang Logis

Respon siswa menunjukkan bahwa 100% siswa telah mampu memilih argumen yang logis dalam menganalisis isu guna menyusun kreasi siniar. Hal ini menunjukkan bahwa metode penugasan siniar efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berargumen yang logis sebagai salah satu indikator berpikir kritis.

Kemampuan siswa dalam mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda sebagai salah satu indikator berpikir kritis telah tercapai cukup maksimal sebagaimana disajikan pada diagram gambar 5 berikut.

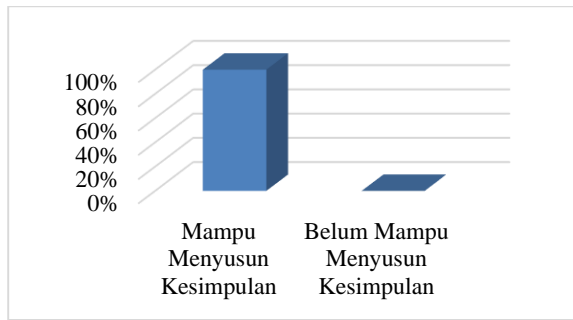


Gambar 5. Persentase Kemampuan Mendeteksi Bias dengan Sudut Pandang Berbeda

Tanggapan siswa pada *google form* menunjukkan bahwa 98% siswa telah mampu mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda terkait isu sedangkan 2% belum. Hal ini membuktikan bahwa metode penugasan kreasi siniar cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda.

Adapun indikator kemampuan berpikir kritis yang terakhir yakni kemampuan menyusun kesimpulan telah tercapai secara maksimal

sebagaimana ditunjukkan pada diagram gambar 6 berikut.



Gambar 6. Persentase Kemampuan Menyusun Kesimpulan

Tanggapan siswa menunjukkan bahwa kesemuanya (100%) telah mampu menyusun kesimpulan dari isu yang dibahas sebagai bahan penyusun kreasi siniar. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode penugasan kreasi siniar telah efektif mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, dari hasil penilaian guru terhadap hasil kreasi siniar yang telah dilakukan siswa dapat direduksikan data pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Penilaian Hasil Kreasi Siniar

| No | Aspek yang dinilai                              | %    |
|----|---|------|
| 1  | Kemampuan menguraikan pokok-pokok permasalahan  | 100  |
| 2  | Ketajaman analisis                              | 83.3 |
| 3  | Dukungan data dan fakta                         | 83.3 |
| 4  | Kualitas audio (suara, intonasi, dan pelafalan) | 100  |

Dari tabel 3 dapat dijelaskan bahwa melalui penilaian hasil kreasi siniar yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa keseluruhan kelompok siswa telah mampu menguraikan pokok-pokok permasalahan terkait isu ketenagakerjaan yang disajikan. Sedangkan aspek ketajaman analisis serta dukungan data dan fakta memperoleh skor penilaian masing-masing 83.3% sehingga dapat dikatakan bahwa masih perlu upaya untuk meningkatkan daya analisis siswa dan kemampuan siswa untuk merferensi data dan fakta dalam pemecahan masalah. Adapun dari aspek kualitas audio telah baik secara keseluruhan, di mana hasil kreasi siniar siswa telah menyajikan suara yang baik, intonasi yang tepat, dan pelafalan yang jelas.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penugasan kreasi siniar yang pada dasarnya merupakan pembelajaran proyek dapat mengasah kemampuan berpikir kritis ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Kibtiyah

(2022). Hasil penelitian tersebut mengungkap bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Ayu (2022) menunjukkan bahwa penggunaan siniar (*podcast*) berpengaruh meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 96,9% siswa berminat atau menyukai pembelajaran kreasi siniar turut didukung oleh penelitian yang dilakukan Sugatri (2021) dan Asmi dkk (2019). Dalam kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa siniar (*podcast*) dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### Kendala-Kendala yang Ditemukan

Selama pembelajaran dengan metode penugasan kreasi siniar dalam pembelajaran Ekonomi materi Ketenagakerjaan, beberapa tantangan yang ditemukan antara lain: 1) Beberapa siswa masih kurang terbiasa dalam menghadapi bacaan artikel isu yang cukup panjang sehingga masih merasa kesulitan dalam menganalisis dan mengevaluasi isu. Tantangan ini dapat dipecahkan dengan peran aktif guru memberikan arahan dan bimbingan serta siswa aktif melakukan konsultasi selama proses kreasi siniar; 2) Beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri dalam *public speaking*, sehingga guru perlu memberikan dorongan motivasi yang lebih agar siswa mau mencoba *public speaking*; 3) Moda *anchor* yang digunakan untuk perekaman masih belum familiar di kalangan siswa. Tantangan ini diatasi dengan guru membimbing penyelidikan lebih lanjut tentang langkah-langkah penggunaan *anchor* dalam kreasi siniar melalui kanal Youtube maupun artikel online lain.

### Faktor-Faktor Pendukung

Penugasan kreasi siniar dalam mata pelajaran Ekonomi materi Ketenagakerjaan dapat mencapai tujuan dengan maksimal untuk mengasah kemampuan berpikir kritis karena didukung oleh beberapa faktor. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain: 1) Semua siswa telah memiliki *gadget* berupa *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses *anchor* dan *spotify*; 2) Siswa telah familiar dengan aplikasi *spotify* yang biasa digunakan untuk mendengar pemutaran lagu maupun siniar; 3) Akses aplikasi *anchor* dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun; 4) Komunikasi antara siswa dan guru yang berlangsung intens dan baik mendukung tercapainya kualitas kreasi siniar

yang baik; 5) Jaringan internet yang tersedia dengan baik di SMAN 1 Bantul memudahkan proses kreasi siniar; 6) Dukungan dari pihak perpustakaan Amarta SMAN 1 Bantul yang memberikan akses fasilitas publikasi siniar melalui Amarta Podcast; dan 7) Semangat dan motivasi yang tinggi dari para siswa untuk berkarya.

#### Alternatif Pengembangan

Tindak lanjut yang dapat dilakukan dalam pengembangan penugasan kreasi siniar dalam pembelajaran Ekonomi materi ketenagakerjaan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa antara lain sebagai berikut: 1) Penerapan pada materi bab lain yang isu-isunya dapat mengasah pemikiran kritis, seperti materi kebijakan moneter dan fiskal, APBN dan APBD, kebijakan perpajakan, maupun kebijakan perdagangan internasional; 2) Penerapan pada mata pelajaran lain pada rumpun IPS yang memerlukan penelaahan kritis, seperti sosiologi dan sejarah; 3) Perpaduan siniar dengan video siniar atau video blog (vlog) agar lebih mengasah kepercayaan diri siswa disamping kemampuan berpikir kritisnya; 4) Dukungan dari berbagai pihak yang konsisten memfasilitasi hasil-hasil karya produk pembelajaran siswa.

#### 4. Simpulan dan Saran

Penugasan kreasi siniar dalam mata pelajaran Ekonomi dengan materi Ketenagakerjaan pada kelas XI IPS 1 semester 1 Tahun Pelajaran 2022/2023 memiliki kontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditandai dari beberapa indikator yakni: a) 100% siswa menyatakan mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan; 2) 97% siswa menyatakan mampu mengungkap fakta yang ada; 3) 100% siswa menyatakan mampu memilih argumen yang logis dalam menganalisis isu; 4) 98% siswa menyatakan mampu mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda; dan 5) 100% siswa menyatakan mampu memberikan kesimpulan terkait isu yang diangkat untuk membuat siniar. Kemudian dari sisi penilaian oleh guru menunjukkan bahwa: 1) keseluruhan kelompok siswa telah mampu menguraikan pokok-pokok permasalahan dari isu yang dianalisis; 2) 83,3% telah mampu melakukan analisis yang tajam didukung dengan data dan fakta; 3) seluruh kelompok siswa mampu menyajikan kreasi siniar dengan kualitas audio baik suara, intonasi, dan pelafalan yang baik.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan praktik baik penugasan kreasi siniar antara lain: 1) Guru memberikan tambahan link atau artikel

terkait isu yang dapat diakses siswa sehingga pemahaman fakta dan data mereka lebih banyak dan berkembang; 2) Siswa diminta untuk memberikan iringan maupun selingan musik berupa lagu-lagu kekinian dalam rekaman siniar sehingga pendengar dapat lebih *enjoy*; 3) Penugasan siniar dapat digunakan sebagai media penilaian keterampilan terutama yang berkaitan dengan keterampilan berbicara atau menyampaikan argumentasi.

#### Daftar Pustaka

- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145-150.
- Asmi, A. R., Dhita, A. N., & Supriyanto. (2019). Pengembangan Audio Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatra Selatan. *Jurnal Historia: Pendidikan dan Penelitian Sejarah*.
- Ayu, A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran SETS (Science, Environment, Technology, and Society) Berbantuan Media Podcast Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMP IT Bustanul Ulum. *Disertasi UIN Raden Intan Lampung*.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. United States: University of Illinois.
- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Aristi, N. (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Kajian Jurnalisme Vol. 1(1)*, 90-104.
- Gunarso. (2019). *Hadapi Era Society 5.0, Pendidikan Harus Kedepankan Soft Skills*. Retrieved from suaramerdeka.com.
- Kesumaningtyas, S., Anjani, D. F., Yumerda, D., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast dalam Pembelajaran Digital: Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5331-5341.
- Khasanah, B. A., & Ayu, I. D. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Jurnal Eksponen*, 46-53.
- Kibtiyah, A. M. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis pada Materi Mengklasifikasikan Informasi Wacana Media Cetak Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 82-87.



- Nhat, H. T. (2018). The Development of Critical Thinking of Students in Vietnamese Schools: From Policies to Practices. *American Journal of Education Research, Vol 6 No 5*.
- Oktavianto, R. (2022). The Development of Merchandising Company Accounting Practicum Electronic Student Activity Sheet Based on STEM in Preparing Financial Statement Material to Improve Complex Problem Solving Skills for Students of Class XI AKL SMKN 1 Bantul. *Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Paul, R., & Elder, L. (2008). *The Miniature Guide to Critical Thinking Concept and Tools (Fifth Edition)*. Santa Barbara: Foundation for Critical Thinking Press.
- Perayani, K., & Rasna, I. W. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Podcast Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 108-117.
- Pratiwi, I. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 178-182.
- Rita, E., Citraning, R. R., & Mustofiyah, L. (2020). Penerapan Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif SMA Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 71-77.
- Sari, R. I., Karyanto, P., & Muzzazinah. (2019). Analysis of Critical Thinking Skills of Senior High School Students in Biological Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1).
- Scriven, M., & Paul, R. (1993). Defining Critical Thinking. *8th Annual International Conference on Critical Thinking and Education Reform*.
- Sugatri, M. (2021). Peranan Siniar sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(1), 58-66.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i1.219>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar 2nd Science Education National Conference* (pp. 1-18). Madura: Universitas Trunojoyo.