

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengajaran ialah proses manusia dalam membantu pengembangan potensi dirinya agar bisa menghadapi tiap-tiap transformasi yang terjadi. Pengajaran bisa dimaknai sebagai upaya terencana dalam mewujudkan proses belajar mengajar pada siswa agar bisa mengembangkan potensi dalam diri siswa yang berwujud kecerdasan akhlak mulia, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, dan keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pengembangan potensi siswa merupakan tujuan dari pengajaran nasional, seperti halnya sudah diatur dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, yang tertera bahwa pengajaran nasional bermaksud untuk mengembangkan potensi siswa agar berakhlak mulia, sehat, berilmu, mahir, inovatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab. Adapun fungsi dari pengajaran nasional, yakni mengembangkan kemampuan pribadi bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara.² Maka dari itu, peranan pengajaran sangat vital untuk kehidupan diri, bangsa dan negara.

Pentingnya pengajaran juga sudah dipaparkan dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 122, yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka sejumlah orang untuk memperdalam pengetahuan mereka perihal agama dan untuk memberi peringatan pada kaumnya jika mereka sudah kembali padanya, supaya mereka itu bisa menjaga dirinya”.

Peranan pengajaran bagi perkembangan dan perwujudan diri tiap-tiap individu sangatlah penting, termasuk dalam perkembangan

¹ Masdelima Azizah Sormin, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Lewat Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Di SMK Negeri 1 Padangsidempuan”, *Jurnal Eksakta*, Vol. 2, No. 1 (2019): 19.

² Mustofa Rembangy, *Pengajaran Transformatif*, (Yogyakarta: Teras, 2010), 26.

bangsa dan negara. Kemajuan suatu kultur sangat bertumpu pada cara kultur itu mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia yang ada. Hal itu memiliki kaitan erat dengan kapabilitas pengajaran yang diberikan tiap-tiap elemen masyarakat pada siswa.³

Pentingnya kapabilitas pengajaran bagi manusia, menyebabkan perlunya peningkatan mutu menyeluruh dari segala aspek pengajaran.⁴ Salah satunya, yakni perlu dijalankannya pembaharuan proses pengajaran. Proses pengajaran yang diperbaharui bisa dilaksanakan saat proses belajar mengajar di sekolah, memuat media, model, metode atau materi pembelajaran.⁵ Satu dari sekian pembaharuan yang menjadi titik fokus dalam penelitian kali ini ialah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi satu dari banyak hal yang diperlukan dalam mendukung penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran ialah suatu perencanaan yang dipakai dalam proses belajar mengajar dengan tujuan menumbuhkan daya kritis, perasaan, ketertarikan dan perhatian siswa, sehingga komunikasi edukasi antara pengajar dan siswa terlaksana tepat guna dan berdaya guna. Pemakaian media yang akurat akan mampu menyampaikan pesan dengan jelas pada siswa selaku penerima pesan.⁶

Pemakaian media pembelajaran juga harus selaras dengan kondisi pengajar, kondisi siswa ataupun kondisi kelas, sehingga akan mendukung pembelajaran secara maksimal. Kebijakan itu akan memberi efek pada perencanaan, proses keberlangsungan ataupun *output* yang dihasilkan. Bagian tervital saat pemilihan media pembelajaran ialah menjadikan media pembelajaran itu mengasyikan

³ Yekti Lestari, Skripsi, “*Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Lewat Strategi Group Resume*”, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2008), 1.

⁴ Yunita Irda, Masykur Rubhan dan Suherman, “Modifikasi Model Pembelajaran Gerlach dan Ely Lewat Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis”, *Al-Jabar: Jurnal Pengajaran Matematika*, Vol. 7 No.1 (2016): 29-38.

⁵ Yekti Lestari, Skripsi, “*Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Lewat Strategi Group Resume*”, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2008), 3.

⁶ Niken Henu Jatiningtias, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), 2-3.

dan berkesan bagi siswa, terlebih pada mata pelajaran khusus yang tingkat kesukarannya tinggi.⁷

Tingkat kesukaran yang tinggi pada satu dari sekian mata pelajaran menyebabkan perlu adanya perhatian khusus dari seorang pengajar saat menyampaikan materi pada siswa. Salah satunya pada mata pelajaran matematika yang dianggap tingkat kesukarannya tinggi. Matematika memerlukan kemampuan terstruktur daya pikir yang baik saat merampungkan soal untuk mendapat jawaban yang benar dan akurat. Meskipun dianggap sukar dan menyeramkan bagi banyak siswa, mata pelajaran matematika tetap menjadi pengetahuan yang vital dan erat kaitannya dengan keseharian hidup. Di sisi lain, matematika juga merupakan ilmu pasti sekaligus induk dari sejumlah ilmu pengetahuan, termasuk adanya kemajuan zaman, perkembangan kultur dan peradaban manusia tidak terlepas dari unsur matematika.⁸

Matematika dianggap sebagai rajanya ilmu atau “*King of Science*”, sebab tergolong bidang studi yang diunggulkan dalam pengajaran. Sebut saja saat ada yang menguasai matematika, tentu akan dianggap mampu menaklukkan mata pelajaran lainnya. Menanggapi hal itu, matematika masih perlu mendapat perhatian khusus dari para ahli dan tenaga pengajar seiring dengan perkembangan matematika yang banyak menimbulkan persoalan.⁹ Matematika dengan karakteristik yang abstrak, ilmu yang eksak, pemahaman konsentrasi dan keseriusan yang tinggi, dan dengan simbol-simbol yang terkadang sukar dipahami, menjadikannya bidang studi yang kurang menarik bagi sejumlah siswa.¹⁰

Kurangnya ketertarikan pada proses pembelajaran menyebabkan suasana kelas menjadi membosankan, sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman matematika. Hal lain yang menjadi penyebab siswa bosan pada proses pembelajaran, yakni penyampaian materi dengan metode yang monoton. Rendahnya pemahaman selama proses pembelajaran bisa menyebabkan

⁷ Moh. Padil Dan Angga Teguh P, *Strategi Pengelolaan SD/MI Visioner*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), 69.

⁸ Lusi Setyawati, Skripsi, “*Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Pada Hasil Belajar Matematika Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII MTS Al-Ma’rif Tulungagung*”, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), 5.

⁹ Lusi Setyawati, Skripsi, “*Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Pada Hasil Belajar Matematika Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII MTS Al-Ma’rif Tulungagung*”, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), 5.

¹⁰ Ridha Yona Astika, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Powtoon pada Materi SPLDV Kelas VIII*”, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), 3.

turunnya daya kritis siswa, sehingga bisa mempengaruhi hasil belajarnya.

Berlandaskan pernyataan diatas, peneliti ingin mengaplikasikan pembaharuan perihal media pembelajaran matematika di MTs Islamiyah Blingoh. Alasan pemilihan penelitian itu sebab masih kurangnya ketertarikan kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Di sisi lain, pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi selama pembelajaran pun belum sering dipakai. Maka, perlu dijalankan pembaharuan yang bisa mempertinggi daya kritis agar hasil belajar juga akan ikut meningkat.

Pembaharuan bisa dijalankan oleh seorang pengajar dengan cara memanfaatkan dan memakai media pembelajaran berbasis teknologi (TIK) dalam penyampaian materi pada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa timbul daya tarik untuk memperhatikan selama proses pembelajaran. Mengingat bahwa dalam pembelajaran siswa didorong aktif menjumpai sendiri dan mentransformasikan maklumat yang didapat, maka seorang pengajar selaku fasilitator dituntut mampu menciptakan suasana kelas yang memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Satu dari sekian pembaharuan media berbasis teknologi yang bisa dipakai, yakni memakai media *Powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi *web* bebas biaya yang memungkinkan pengguna dengan mudah untuk membuat video berdurasi pendek.¹¹ *Powtoon* juga dimaknai sebagai satu dari sekian jenis layanan *online* penyampaian pesan berwujud video yang dibuat dengan sejumlah fitur animasi menarik didalamnya. Hal ini menjadi alternatif perkembangan teknologi kombinasi audio visual yang menarik dan mengasyikan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sukar. Sehubungan dengan hal itu, pemakaian media pembelajaran *Powtoon* sangatlah menarik untuk dijadikan solusi agar siswa tidak bosan selama proses penyampaian materi.¹²

Pemakaian perangkat lunak *Powtoon* sebagai media pembelajaran bisa menghasilkan media presentasi berbasis teknologi yang lebih menarik dan juga modern, sebab dibuat dengan efek unik

¹¹ Siti Hartina, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS*”, (Lampung: UIN Raden Intan, 2020), 10

¹² Rio Ariyanto, Sri Kantun dan Sukidin, “Pemakaian Media Powtoon untuk Meningkatkan Ketertarikan dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia”, *Jurnal Pengajaran Ekonomi*, Vol. 12 No.1 (2018): 123.

dengan kombinasi antara gambar, teks, audio, video dan sejumlah fitur lainnya yang diperlukan selama proses presentasi.¹³ Hal menarik seperti inilah yang bisa membantu dalam mempertinggi daya kritis siswa dalam menerima materi, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Daya kritis atau berpikir kritis menurut Glaser dideskripsikan sebagai suatu tabiat untuk berpikir mendalam perihal sejumlah hal yang berada di jangkauan pengalaman seseorang. Dalam hal ini yang memfokuskan pada siswa, maka siswa sangatlah vital untuk menguasai keterampilan berpikir kritis agar lebih terampil dalam menyusun argumen, keabsahan sumber dan membuat tindakan.¹⁴

Berpikir kritis ialah memaparkan apa yang ada di dalam pikiran. Belajar untuk berpikir kritis bermakna: belajar bagaimana bertanya, kapan bertanya, apa pertanyaannya, bagaimana nalarnya, kapan memakai nalarnya dan metode penalaran apa yang dipakai.¹⁵ Sehubungan dengan hal itu, diperlukan upaya melatih para siswa menanamkan kebiasaan berpikir kritis sejak dini agar bisa mengatasi sejumlah persoalan yang terjadi di keseharian hidup. Dengan terbiasa berpikir kritis dengan baik, siswa tentu bisa mempertanggungjawabkan segala tindakannya disertai alasan yang logis.¹⁶

Kebiasaan berpikir kritis pada siswa sangatlah berguna, terutama pada pembelajaran matematika. Pada pembelajaran matematika diperlukan keterampilan berpikir kritis agar siswa mampu merampungkan persoalan dari materi yang cenderung abstrak. Tapi, berlandaskan fakta yang terjadi bahwa keterampilan berpikir kritis masih rendah dan secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka, seperti yang sudah disebutkan peneliti sebelumnya, solusi untuk mempertinggi daya kritis dan hasil belajar siswa, yakni dengan memakai media pembelajaran *Powtoon*.

¹³ Syahrul Fajar, Cepi Riyana dan Nadia Hanoum, “Pengaruh Pemakaian Media Powtoon Pada Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu”, *Edu Technology*, Vol. 3 No. 2 (2017): 5.

¹⁴ A. Fisher, “*Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*”, (Jakarta: Erlangga, 2008), 3.

¹⁵ Widha Nur Shanti, Dyahsih Alin Sholihah Dan Adhetia Mariyanti, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Lewat Problem Solving”, *Literasi*, Vol. 8 No. 1, (2017): 52.

¹⁶ Aulia Firdaus, Lulu Choirun Nisa dan Nadhifah, “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berlandaskan Gaya Berpikir”, *Kreano*, Vol. 10, No. 1 (2019): 69.

Berlandaskan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik menjalankan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa”**.

B. Rumusan masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang di atas, persoalan yang akan dikaji dalam pengujian ini, yakni:

1. Apakah media pembelajaran *Powtoon* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Lingkaran kelas VIII MTs Nahdlatusy Syubban Blingoh?
2. Apakah media pembelajaran *Powtoon* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran kelas VIII MTs Nahdlatusy Syubban Blingoh?
3. Apakah media pembelajaran *Powtoon* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran kelas VIII MTs Nahdlatusy Syubban Blingoh?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan, yakni:

1. Untuk menguak fakta perihal efektif tidaknya media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Lingkaran kelas VIII MTs Nahdlatusy Syubban Blingoh.
2. Untuk menguak fakta perihal efektif tidaknya media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran kelas VIII MTs Nahdlatusy Syubban Blingoh.
3. Untuk menguak fakta perihal efektif tidaknya media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran kelas VIII MTs Nahdlatusy Syubban Blingoh.

D. Manfaat Penelitian

Berlandaskan penelitian yang dijalankan, maka diharapkan pengujian ini bisa memberikan manfaat bagi semua kalangan. Adapun manfaatnya yakni:

1. Bagi Peneliti
 - a) Manfaat Praktis

Pengujian ini bisa menjadi tempat dan pengembangan diri untuk menuangkan ide dan pemikiran dalam merampungkan persoalan yang terjadi pada aktivitas pembelajaran, yakni efektivitas media pembelajaran *Powtoon* untuk mempertinggi daya kritis dan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran. Sehingga, saat peneliti menjadi pengajar akan mengupayakan peningkatan daya kritis dan hasil belajar siswa yang lebih baik.

b) Manfaat Teoritis

Memberikan landasan bagi peneliti lain dalam menjalankan pengujian lain yang sejenis, dalam rangka mengetahui efektivitas media pembelajaran *Powtoon* untuk mempertinggi daya kritis dan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran.

2. Bagi Pengajar

Lewat pengujian ini, pengajar mendapat maklumat perihal efektivitas media pembelajaran *Powtoon* untuk mempertinggi daya kritis dan hasil belajar siswa pada materi Lingkaran.

3. Bagi Siswa

Lewat pengujian ini, siswa bisa tertolong dalam meningkatkan kemampuan daya kritis dan hasil belajar pada materi Lingkaran lewat media pembelajaran *Powtoon*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang ditujukan ialah untuk memperoleh representasi dan garis besar dari tiap-tiap bagian. Sistematika penulisan memuat pemaparan secara deskriptif perihal sejumlah hal yang akan ditulis. Secara garis besar memuat Bagian Awal, Bagian Awal dan Bagian Akhir. Sehingga didapat penelitian yang terstruktur dan ilmiah. Berikut penulisan skripsi yang akan penulis susun:

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat; halaman judul, halaman sampul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini memuat lima bab yang saling berrelasi. Kelima bab itu antara lain:

1) Bab I Pendahuluan

Memuat perihal rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2) Bab II Landasan Teori

Memuat perihal deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis dan hal yang diperlukan selaku pijakan dasar untuk membangun kerangka pikir yang logis perihal persoalan yang akan dijawab lalu jadilah perumusan hipotesis.

3) Bab III Metode Penelitian

Memuat perihal jenis pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan deskripsi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

4) Bab IV Pembahasan

Memuat perihal hasil penelitian dan pembahasan berwujud representasi umum objek penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

5) Bab V Penutup

Memuat perihal kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran, olah data statistik dan daftar riwayat hidup penulis.