ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar"** ini ditulis oleh Walid Datul Isna, NIM 12205193206 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dosen pembimbng Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.
Kata Kunci: Media *Power Point* Interaktif, Motivasi, Kemampuan Berfikir Kritis

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi guru saat proses mengajar pembelajaran matematika. Guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga materi yang diajarkan kurang dimengerti dan dipahami. Kurang memahami konsep materi pembelajaran matematika membuat peserta didik masih merasa kesulitan dalam memecahkan permasalahan pada soal sehingga kemampuan berfikir kritis peserta didik masih tergolong rendah. Selain itu, guru masih menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa adanya variasi media sehingga menyebabkan motivasi belajar peserta didik rendah. Sementara pada pembelajaran abad 21 dikenal dengan pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif menjadi upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar? (2) Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar? (3) Adakah adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar?. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar. (2) Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar. (3) Untuk menjelaskan adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik sampel menggunakan *Nonprobability Sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel yang digunakan adalah kelas IV dan kelas V dengan populasi seluruh peserta didik MIN 14 Blitar. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket dan tes. Analisis data menggunakan xviiienyus uji *paired sample t-test* dan uji MANOVA.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,023 < 0,05. (2) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikasi pada kelas 4 sebesar 0,002 dan nilai signifikansi pada kelas 5 sebesar 0,000 yang artinya dari hasil tersebut menunjukkan nilai < 0,05. (3) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap hubungan motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05.

ABSTARCT

The thesis entitled **"The Effect of Using Interactive Powerpoint Learning Media on Students' Motivation and Critical Thinking Ability in Mathematics Learning at MIN 14 Blitar"** was written by Walid Datul Isna, NIM 12205193206 Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University State of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, advisory lecturer at Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Interactive Power Point Media, Motivation, Critical Thinking Ability

The research in this thesis is motivated by the problems faced by teachers during the teaching process of learning mathematics. Teachers experience problems in conveying material to students so that the material taught is not understood and understood. Lack of understanding of the concept of mathematics learning material makes students still feel difficult in solving problems on questions so that students' critical thinking skills are still relatively low. In addition, teachers still implement learning activities using the lecture method without any media variations, causing low student learning motivation. While in the 21st century learning is known as learning that can uti'ize digital technology. The use of interactive power point learning media is a teacher's effort in increasing students' motivation and critical thinking skills.

The formulation of the problems in this study are: (1) Is t'ere any effect of using interactive power point learning media on students' motivation in learning mathematics at MIN 14 Blitar? (2) Is there any effect of using interactive power point learning media on students' critical thinking skills in learning mathematics at MIN 14 Blitar? (3) Is there any effect of using interactive power point learning media on students' motivation and critical thinking skills in learning mathematics at MIN 14 Blitar?. The aims of this study were: (1) To explain the effect of the use of interactive power point learning media on students' motivation in learning mathematics at MIN 14 Blitar. (2) To explain the effect of using interactive power point learning media on students' critical thinking skills in learning mathematics at MIN 14 Blitar. (3) To explain whether there is an effect of the use of interactive power point learning media on students' motivation and critical thinking skills in learning mathematics at MIN 14 Blitar.

This study uses a quantitative approach with the type of research Pre-Experimental Design with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The sampling technique uses Nonprobability Sampling with purposive sampling. The samples used were class IV and class V with a population of all students at MIN 14 Blitar. The instruments used to collect data are questionnaires and tests. Data analysis used the paired sample t-test and the MANOVA test.

The results of this study indicate that: (1) There is an effect of using interactive power point learning media on students' motivation to learn mathematics at MIN 14 Blitar with a significance value of 0.023 <0.05. (2) There is an effect of using interactive power point learning media on the critical thinking skills of students learning mathematics at MIN 14 Blitar with a significance value obtained in class 4 of 0.002 and a significance value in grade 5 of 0.000, which means that the results show a value <0, 05. (3) There is an effect of using interactive power point learning media on the relationship between motivation and critical thinking skills of students learning mathematics at MIN 14 Blitar with a significance value of 0.001 <0.05.

خلاصة

أطروحة بعنوان "تأثير استخدام وسائط التعلم التفاعلية باوربوينت على تحفيز الطلاب والقدرة على التفكير النقدي في تعلم الرياضيات في الإبتدائية الحكومية 14 بليتار" كتبها وليد دات الاسنا ، نيم 12205193206 برنامج دراسة تعليم المعلمين مدرسة ابتدائية ، كلية التربية والمعلم التدريب ، جامعة ولاية السيد علي رحمة الله الإسلامية ، محاضر استشاري في الدكتورة أوسوة حسنة الماجستيرة.
الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التفاعلية ، التحفيز ، القدرة على التفكي النقدي

إن الدافع وراء البحث في هذه الرسالة هو المشكلات التي يواجهها المعلمون أثناء عملية تدريس الرياضيات. يواجه المعلمون مشاكل في نقل المواد للطلاب حتى لا يتم فهم المادة التي يتم تدريسها وفهمها. إن عدم فهم مفهوم مادة تعلم الرياضيات يجعل الطلاب ما زالوا يشعرون بالصعوبة في حل المشكلات المتعلقة بالأسئلة بحيث تظل مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب منخفضة نسبيًا. بالإضافة إلى ذلك ، لا يزال المعلمون ينفذون أنشطة التعلم باستخدام طريقة المحاضرة دون أي اختلافات في الوسائط ، مما يتسبب في انخفاض تحفيز الطلاب على التعلم. بينما يُعرف التعلم في القرن الحادي والعشرين بالتعلم الذي يمكنه الاستفادة من التكنولوجيا الرقمية. استخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت هو جهد المعلم في زيادة تحفيز الطلاب ومهارات التفكير النقدي.

صياغة المشكلات في هذه الدراسة هي: (1) هل هناك أي تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على تحفيز الطلاب في تعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار؟ (2) هل هناك أي تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على مهارات التفكير النقدي للطلاب في تعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار؟ (3) هل هناك أي تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على تحفيز الطلاب ومهارات التفكير النقدي في تعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار ؟. أهداف هذه الدراسة هي: (1) شرح تأثير استخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على تحفيز الطلاب في تعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار. (2) لشرح تأثير استخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على مهارات التفكير النقدي للطلاب في تعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار. (3) لشرح ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على تحفيز الطلاب ومهارات التفكير النقدي في تعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار.

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا مع نوع البحث التصميم قبل التجريبي مع شكل تصميم الاختبار التمهيدي البعدي من مجموعة واحدة. تستخدم تقنية أخذ العينات أخذ العينات غير الاحتمالية مع أخذ العينات الهادف. كانت العينات المستخدمة من الصف الرابع والفصل الخامس مع مجموعة من جميع الطلاب في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار. الأدوات المستخدمة لجمع البيانات هي الاستبيانات والاختبارات. استخدم تحليل البيانات اختبار t للعينة المزدوجة واختبار MANOVA.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (1) هناك تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على تحفيز الطلاب لتعلم الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار بقيمة معنوية 0.023 <0.05. (2) هناك تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على مهارات التفكير النقدي للطلاب الذين يتعلمون الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار مع قيمة أهمية تم الحصول عليها في الفصل 4 بقيمة 0.002 وقيمة أهمية في الصف 5 من 0.000 ، والتي يعني أن النتائج تظهر قيمة <0 ، 05. (3) هناك تأثير لاستخدام وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على العلاقة بين التحفيز ومهارات التفكير النقدي للطلاب الذين يتعلمون الرياضيات في المدرسة الإبتدائية الحكومية 14 بليتار بقيمة دلالة 0.001 <0.05.