

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan kompeten untuk menghadapi perubahan jaman yang semakin dinamis. Menurut Imas Mulya, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat didukung oleh proses transformasi informasi yang mengakibatkan perubahan pola hidup manusia dalam berkemampuan tinggi (intelektual dan keterampilan).¹ UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran sebagai salah satu unsur pendidikan dalam proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.² Salah satu tujuan Pendidikan adalah mendidik peserta didik

¹ Imas Cintamulya, 'Peranan Pendidikan Dalam Mempersiapkan Sumber', *Jurnal Formatif, Volume 2 Nomor 2*, (2012). hlm. 90

² Rr. Natalia Dewanty, 'Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok', (Skripsi: Universitas Sanata Dharma, 2017). hlm. 1

menjadi aktif dan kreatif. Pendidikan dapat mencapai tujuannya jika proses pembelajaran bermakna.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam keberhasilan peserta didik pada jenjang pendidikan selanjutnya. Sebaliknya, rendahnya mutu dan kualitas pendidikan dasar juga mempengaruhi pendidikan selanjutnya.³ Pendidikan dasar menjadi tolak ukur dalam meningkatkan kualitas peserta didik. Kegagalan dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengakibatkan rendahnya kualitas kemampuan pada peserta didik itu sendiri. Pendidikan berdasarkan beberapa pengertian yang telah dipaparkan sebelumnya diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada anak dalam pembentukan diri berupa pengetahuan untuk memecahkan masalah sebagai bekal di kehidupan masyarakat.

Pendidikan merupakan modal terpenting dalam semua perubahan manusia. Pendidikan dalam islam merupakan kewajiban setiap orang. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam hadits sebagai berikut:

وَفِي رَوَايَةٍ: طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَإِنَّ طَالِبَ الْعِلْمِ يَسْتَعْفِرُ لَهُ كُلُّ شَيْءٍ
حَتَّى الْجَيْتَانُ فِي الْبَحْرِ (ابن عبد البر في العلم عن انس حديث صحيح)

Artinya:

Dalam Riwayat: “Mencari ilmu wajib terhadap setiap orang islam. Sesungguhnya mencari ilmu dimohonkan pengempun kepadanya oleh

³ Dini Pratiwi dan Hidayat, ‘Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah’, *Jurnal Pusdikra, Volume 1 Nomor 1*, (2021). hlm. 66

segala sesuatu sehingga ikan dalam lautan.” (H.R. Ibn Abdil Barr dari Anas Hadits Shahih).⁴

Proses pendidikan juga memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat terpisahkan satu sama lain dengan istilah belajar. Belajar tidak hanya dikatakan sebagai proses transfer ilmu pengetahuan tetapi juga dikatakan sebagai perubahan tingkah laku baik yang menyangkut keterampilan maupun sikap yang terjadi pada setiap diri individu. Menurut Hudojo, Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran, dan sikap seseorang yang terbentuk dimodifikasi dan dikembangkan melalui pembelajaran.⁵ Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang. Belajar dapat memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁶ Belajar adalah usaha dalam perubahan tingkah laku seseorang untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik (guru) dengan peserta didik. Interaksi ini yang menjadi jembatan dalam transfer ilmu pengetahuan sehingga proses belajar akan berjalan. Interaksi pendidik dengan peserta didik merupakan kunci utama dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Menurut Dedi Syahputra, belajar adalah proses utama yang terjadi dalam kehidupan sekolah yaitu interaksi pendidik dan peserta didik untuk memperoleh hasil

⁴ Abdul Majid Khon, *Hadits Tarbawi: Hadits-Hadits Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015). hlm. 139-140

⁵ Muhammad Faturrohman, *Belajar Dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi Dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017). hlm. 3

⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hlm. 2

tertentu.⁷ Hal ini dikarenakan apabila tidak terjalin intraksi atau hubungan antara keduanya, maka dapat dikatakan tujuan pembelajaran tidak tercapai atau tidak terjadi transfer ilmu pengetahuan atau proses pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran.⁸

Pembelajaran di era modern dalam hal teknologi tentunya ada inovasi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemerintah mendukung pembaharuan kurikulum yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai teknologi dengan harapan mampu membuat generasi bangsa siap menghadapi era abad 21. Ada beberapa masalah terkait pembelajaran di sekolah dasar yang menjadi acuan inovasi perkembangan proses pembelajaran yang baik, yaitu proses pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah masih jauh dari realitas yang dihadapi oleh peserta didik di lingkungan masyarakat secara nyata. Pembelajaran dari tahun ke tahun belum mampu membudayakan dan menumbuhkan peserta didik dalam kehidupan nyata. Sampai saat ini, peserta didik belum secara optimal menerima penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seringkali berlangsung di dalam kelas, jarang yang mampu menumbuhkan pola berfikir kritis dan kreatif peserta didik seperti pada pembelajaran sains, IPS, matematika, PKN dan Bahasa Indonesia.⁹

⁷ Dedi Sahputra Napitupulu, 'Proses Pembelajaran Melalui Interaksi', *Jurnal Tazkiya, Volume 8 Nomor 1*, (2019). hlm. 75

⁸ Endang Sri Maruti, *Nanick Kusumawati Dan Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, (Magetan: Ae Media Grafika, 2019). hlm. 5

⁹ Fahrurrozi dkk, *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berfikir Kritis Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: UNJ Press, 2022). hlm. 221-222

Pembelajaran pada abad 21 dikenal dengan pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi digital. Menurut Lina Sugianti, dkk, pembelajaran abad 21 dituntut berbasis teknologi karena untuk menyeimbangkan tuntutan zaman milenial agar tujuan peserta didik terbiasa dengan keterampilan dalam Pendidikan abad 21.¹⁰ Pendidik dituntut harus memiliki skill teknologi. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprpto Gunawan, dkk, bahwa Pendidikan di era 21 atau globalisasi saat ini dimana pendidik sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.¹¹ Tantangan pendidik yaitu membuat peserta didik dapat meningkatkan prestasinya dan menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran abad 21. Selain itu kecakapan yang perlu dicapai pada pembelajaran abad 21 yaitu 4C keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), pemecahan masalah berpikir kritis (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*comunication*), dan kolaborasi (*colaboration*). Tercapainya kecakapan abad 21 didukung dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan rencana pembelajaran yang memuat kegiatan 4C tersebut.¹²

Pendidik harus bisa menyampaikan “*massage*” atau pesan kepada peserta didik dengan maksimal.¹³ Menurut Abdul Aziz, pendidik mampu dalam

¹⁰ Lina Sugiyarti, Alrahmat Arif, dan Mursalin, ‘Pembelajaran Abad 21 Di SD’, *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar: Universitas Negeri Jakarta*, (2018). hlm. 440

¹¹ Suprpto Gunawan dan Sri Widiati, ‘Tuntutan Dan Tantangan Pendidik Dalam Teknologi Di Dunia Pendidikan Di Era 21’, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*, (2019). hlm. 597

¹² Dewi Rahmawati Noer Jannah dan Idam Ragil Widiyanto Atmojo, ‘Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu, Volume 6 Nomor 1*, (2022). Hlm. 165

¹³ Muhamad Nur Abdha’u, ‘*Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Adobe Flash Pada Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Nasional Dalam Lingkup NKRI Di Kelas X SMK Negeri 11 Malang*’ (Skripsi: Universitas Negeri Malang, 2016). hlm. 2

membantu komunikasi kepada peserta didik lebih mudah untuk menyampaikan pesan dengan baik. Hal ini membuat peserta didik lebih mudah untuk belajar serta memiliki hubungan yang baik dengan pendidik.¹⁴ Begitu pula sebaliknya, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik juga harus berusaha memperoleh sesuatu hal, berupa pesan, pengetahuan, wawasan, keterampilan atau isi ajaran yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, untuk mempermudah pendidik dalam proses penyampaian pesan atau materi diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dan menarik agar dapat membuat peserta didik tertarik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Teni Nurita berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran proses belajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga peserta didik aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran serta memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.¹⁵

Pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran merupakan faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di era global saat ini, perkembangan teknologi cukup pesat di semua aspek khususnya dalam ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi menjang pemilihan penggunaan media pembelajaran. Menurut Arif Sadiman, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media adalah sangat sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan atau tidak.¹⁶ Pemilihan media yang tepat dan sesuai diharapkan mampu

¹⁴ Abdul Aziz, 'Komunikasi Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam', *Jurnal Mediakita : Komunikasi Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam, Volume 1 Nomor 2*, (2017). hlm. 183

¹⁵ Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, Volume 3, Nomor 1*, (2018), hlm. 171.

¹⁶ Arif Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010). hlm. 84

meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Media merupakan salah satu alat bantu yang didesain pendidik untuk digunakan dalam menyampaikan proses pembelajaran. Menurut Antero, media merupakan perantara atau penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang peserta didik agar mendapati rasa ingin belajar.¹⁷ Menurut Musfiqon, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas belajar.¹⁸ Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.¹⁹ Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, sistematis, logis dan kreatif pada peserta didik.

Menurut Maslow motivasi belajar merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal, sehingga mampu berbuat yang lebih baik dalam berprestasi dan kreatif.²⁰ Kebutuhan yang diperlukan

¹⁷ Gagah Antero B.P dan Subuh Isnur Haryudo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 5, Nomor 2*, (2016). hlm. 2

¹⁸ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019). hlm. 3-4

¹⁹ Muhamad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Tahta Media Grub, 2021). hlm. 4

²⁰ Nashar, *Peranan Motivasi....* hlm. 42

peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu guru mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran. Maka dalam hal ini, perlu ada penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu proses kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Proses kegiatan pembelajaran juga terdapat ilmu pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik terutama pada kemampuan berfikir kritis.²¹ Kemampuan berfikir kritis dapat diperoleh melalui pemecahan masalah pada materi pembelajaran matematika. Su, dkk berpendapat bahwa berpikir kritis dapat membantu peserta didik memunculkan ide-ide baru saat memecahkan masalah matematika dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika.²² Namun tidak sedikit dari peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menunjang materi-materi yang dianggap sulit oleh peserta didik seperti materi pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar karena dapat digunakan untuk bekal kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Secara umum tujuan pendidikan matematika dapat digolongkan sebagai tujuan yang bersifat formal yaitu tekanan untuk menata penalaran serta menghasilkan kepribadian peserta didik dan tujuan yang bersifat material yaitu tekanan pada

²¹ Riska Yulia Safitri, *'Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika MIN 7 Tulungagung'*, (Skripsi : UIN SATU Tulungagung, 2020). hlm. 2-3

²² M. Salahuddin dan N Ramdani, 'Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tahapan Polya', *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 8, Nomor 1*, (2021). hlm 38.

kemampuan memecahkan masalah serta menerapkan matematika.²³ Seperti yang tercantum dalam kerangka pembelajaran Matematika, Sains dan Bahasa Inggris Cambridge bahwa pembelajaran menekankan peserta didik untuk aktif menerapkan teori, mengembangkan keterampilan, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak hanya membuat peserta didik paham, tetapi juga membuat peserta didik menjadi kreatif dan mampu menerapkan ilmunya. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan akal sehat dan kemampuan berfikir kritis.²⁴ Matematika adalah sebuah ilmu yang membelajarkan tentang perhitungan, mengkaji, dan menggunakan penalaran atau kemampuan individu secara logika.²⁵ Matematika dalam pelaksanaannya diberikan pada semua jenjang pendidikan, terutama wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena matematika merupakan ilmu yang universal. Pembelajaran matematika diharapkan peserta didik dapat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, seperti memiliki rasa minat dalam mempelajari matematika, dan memiliki sikap ulet, percaya diri dalam setiap memecahkan masalah.²⁶ Maka dari itu, menguasai dan memahami konsep materi matematika sejak dini menjadi penting. Untuk membantu hal

²³ Musakkir, 'Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung', *Jurnal Pendidikan Dasar Volume 6 Edisi 1 Mei*, (2015). hlm. 37

²⁴ Uswatun Hasanah, 'The Integration Model of 2013 Curriculum dan Cambridge Curriculum in Elementary Schools', *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, Volume 6 Nomor 2*, (2019). hlm. 148

²⁵ Ary Kiswanto Kenedi dan others, 'Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika', *Jurnal Numeracy, Volume 5, Nomor 2*, (2018), hlm. 228.

²⁶ Wina Sae Mutia dan Ima Mulyawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V SDN Parung Panjang 06', *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An, Volume 8 Nomor 2*, (2021), hlm. 352.

tersebut pendidik harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Hasil penelitian pendahuluan di lapangan didapatkan data bahwa tidak jarang pendidik selama proses mengajar mengalami kendala dalam menyampaikan materi sehingga kurang dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Apalagi pendidik masih menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa adanya variasi media. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang disampaikan sehingga menjadi mudah bosan, jenuh dan jarang memperhatikan guru pengajar. Tidak sedikit pula sebagian peserta didik yang beranggapan pembelajaran matematika sulit. Guru wali kelas juga mengungkapkan bahwa terdapat kendala yang dialami peserta didik pada pembelajaran Matematika yaitu pada materi pengukuran sudut dan bangun datar serta bangun ruang karena merasa sulit.

Pendidik pada saat proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional. Menurut Djamarah, Metode pembelajaran konvensional adalah metode yang disebut metode ceramah karena metode ini sudah ada sejak lama dan digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁷ Pendidik masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta jarang melibatkan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik bosan dan jenuh yang akhirnya berimbas pada kurangnya motivasi belajar peserta didik. Ibu Siti Mudrikah wali kelas 5 mengungkapkan bahwa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu metode ceramah.

²⁷ Amin, dkk, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: LPPM, 2022). hlm. 304

Pendidik cenderung kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik kurang memahami konsep materi yang diajarkan sehingga membuat motivasi belajar rendah. Indikasi yang menyebabkan motivasi belajar rendah yaitu peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung mengantuk dan sibuk dengan kegiatannya sendiri tanpa mau mencatat materi.

Motivasi belajar yang rendah tentunya akan berdampak pada kemampuan berfikir peserta didik. Menurut Sadiman, motivasi merupakan penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan berlangsung sehingga tujuan pembelajaran tercapai.²⁸ Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari motivasi belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Bapak Sulaiman Wahyu Nugraha wali kelas 4 mengungkapkan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dalam memecahkan permasalahan terkait materi matematika sehingga kemampuan berfikir kritis masih rendah. Peserta didik cenderung kesulitan jika menghadapi soal cerita karena kurang literasi. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika karena tidak memahami dasar konsep materi yang diajarkan pendidik yang mengakibatkan kemampuan berfikir kritis rendah.

Berfikir kritis merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik pada proses pembelajaran. John Dewey mendefinisikan berfikir

²⁸ Ending Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepulish, 2020). hlm. 5

kritis sebagai pertimbangan yang aktif dan teliti mengenai keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima berdasarkan alasan-alasan yang mendukung kesimpulan.²⁹ Pembelajaran terjadi ketika peserta didik dihadapkan pada masalah dan informasi. Peserta didik akan mencoba mencari jawaban yang benar, mengidentifikasi penyebab dan dampak, serta menarik kesimpulan berdasarkan alasan. Proses ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berfikir. Salah satu tercapainya motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh ditemukan bahwa guru wali kelas sudah pernah menggunakan media *power point* dalam proses pembelajaran. Namun pada pembelajaran Matematika belum pernah digunakan. Selain itu, media *power point* yang digunakan hanya menampilkan teks atau rangkuman materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu mencoba inovasi dari perkembangan media *power point* interaktif kepada peserta didik.

Media *Power Point* Interaktif merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya visual, audio dan video. Selain itu, media ini juga dapat merangsang sistem motorik peserta didik karena pada prakteknya peserta didik dituntut lebih aktif serta dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pada umumnya pembelajaran dengan menggunakan media lebih membekas kepada peserta didik sehingga tujuan dari hasil belajar peserta didik baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya juga akan tercapai dengan optimal.³⁰

²⁹ Kasidin Sihotang, *Berfikir Kritis Kecakapan Hidup Di Era Digital*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2019). hlm. 36

³⁰ Edo Antonio, '*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*', (Skripsi : IAIN Bengkulu, 2021). hlm. 4-5

Sebuah hasil penelitian yang dikemukakan oleh Rahardjo menjelaskan bahwa proses belajar mengajar akan lebih efektif jika dibantu dengan penggunaan sarana visual, karena 11% yang dipelajari terjadi melalui indera pendengaran, sedangkan 83% melalui indera penglihatan. Selain itu Rahardjo mengatakan bahwa setiap orang hanya mampu mengingat sekitar 20% dari apa yang didengar, tetapi akan mengingat sekitar 50% dari apa yang dilihat dan didengar.³¹ Bough menjelaskan kurang lebih 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara Dale memperkirakan bahwa hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya 12%.³² Teori ini mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu meningkatkan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Manfaat media dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, yang dapat membantu memusatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik. Selain itu, menggunakan media dengan cara ini dapat membantu mencapai arah tujuan penalaran dan meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika telah diteliti oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Menurut Joshua E. Susskind disimpulkan bahwa prestasi akademik peserta didik tidak dipengaruhi secara langsung oleh penggunaan *power point* dalam proses belajar mengajar,

³¹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm. 164

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015). hlm. 13

hal ini dipengaruhi oleh *self – efficacy* dan motivasi yang dimiliki peserta didik setelah menggunakan *power point*.³³ Namun menurut hasil penelitian Nira Elpira dan Anik Ghufroon diketahui bahwa penggunaan media *power point* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.³⁴ Menurut Hafner, T dalam penelitiannya menggambarkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.³⁵ Hal ini juga dibuktikan dari hasil penelitian Muhammad Fajrin terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media TIK.³⁶ Menurut Fui, dkk menambahkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berfikir kritis peserta didik.³⁷ Selain itu menurut Saade, dkk mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan (IT) dapat meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa terhadap kemampuan akademik dan kemampuan lingkungan.³⁸ Hal ini juga dibuktikan dari hasil penelitian Dian Sudiantini dkk, yaitu terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif dan

³³ Rohendi Tatang, 'Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (*The Effect of the Powerpoint Media dan the Learning Motivation Towards Student's Learning Outcomes*)', *JTPM : Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Volume 3 Nomor 1*, (2016). hlm. 33

³⁴ Nira Elpira dan Anik Ghufroon, 'Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume. 2 Nomor.1*, (2015). hlm 101.

³⁵ Rohendri Tatang, *Pengaruh Penggunaan Media....* hlm. 33

³⁶ Muhammad Fajrin, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tik Terhadap Motivasi Belajar', *Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume 13 Nomor 2*, (2016), hlm. 142.

³⁷ Fui Theng Leow dan Mai Neo, 'Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University', *TOJET: Turkish Online Journal of Educational Technology, Volume 13 Issue 2*, (2014). hlm. 107

³⁸ Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa [*The Effect of Interactive Learning Media on Improving Students' Critical Thinking Skills*]', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), Volume 5, Nomor 1*, (2017). hlm. 73

kemampuan penalaran matematika sebaiknya guru mata pelajaran Matematika. Selain itu, Dian Sudiantini, dkk, mengungkapkan bahwa, menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, salah satunya media pembelajaran *microsoft power point* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis.³⁹ Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Peserta didik juga bisa paham akan materi yang di sampaikan oleh guru, serta pembelajaran dapat bervariasi. Akan tetapi penelitian terdahulu belum mengarah khusus pada penggunaan media pembelajaran interaktif *power point* apakah berpengaruh terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah penggunaan media *power point* interaktif berpengaruh terhadap motivasi dan kemampuan berfikir pada pembelajaran Matematika. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁹ Dian Sudiantini dan Nurjanah Dewi Shinta, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penalaran Matematis Siswa’, *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika, Volume 11 Nomor 1*, (2018). hlm. 185

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 pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan akan berguna secara teoritis dan praktis. Adapun kegunaan-kegunaan tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan atau informasi (referensi), wawasan dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran matematika untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu dapat dijadikan bahan pertimbangan atau referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media untuk membantu menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Selain itu, guru dapat lebih kreatif dalam membuat media yang lebih bervariasi dan tepat untuk proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan pembelajaran dapat menyenangkan dan tanpa tekanan dalam memahami materi khususnya pembelajaran matematika. Selain itu, diharapkan dengan media pembelajaran yang digunakan dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar dan dapat membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan serta dapat mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap masalah penelitian. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha:

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar.
2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar.
3. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar.

Ho:

1. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar.
2. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar.

3. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar.

F. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang melatarbelakangi penelitian ini, antara lain:

1. Riska Yulia Safitri dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika MIN 7 Tulungagung” tahun 2020.⁴⁰ Penelitian ini merupakan kuantitatif bersifat eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran Matematika mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik MIN 7 Tulungagung yang dapat dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh. Nilai rata-rata angket kelas eksperimen 89,40 dan rata-rata kelas kontrol 78,52. Nilai rata-rata *postest* kelas eksperimen 86,20 dan nilai rata-rata *postest* kelas kontrol 75. Untuk nilai uji t diperoleh $t\text{-hitung} = 4,843$ dan $t\text{-tabel} = 2,010$ untuk taraf signifikan 5%. Karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji *effect size* yang diperoleh dari perhitungan *cohen's d* sebesar 1,459 dengan persentase 93%.
2. Nabila Maknur dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Dan Hadits Di SMA Pesantren Modern Datok

⁴⁰ Riska Yulia Safitri, *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika MIN 7 Tulungagung*, (Skripsi : UIN SATU Tulungagung, 2020).

Sulaiman” Tahun 2020.⁴¹ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil analisis data deskriptif menunjukkan penggunaan media *power point* berada pada kategori tinggi yaitu dengan presentase sebesar 67,9% dan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Al-Quran dan Hadits sebesar 64,2%. Hasil analisis statistika inferensial menunjukkan nilai $t\text{-hitung} = 1,818 > t\text{-tabel} = 0,221$ maka hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nihil H_0 ditolak, ini berarti ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo.

3. Nabila Retno Pratiwi Dalam Skripsi Yang Berjudul “Pengaruh Media *Power Point* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Waktu Pada Peserta didik Kelas III MI Negeri 2 Kota Surabaya” Tahun 2022.⁴² Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,67, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 42,86. Dan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 91,41, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 85,97. Dari hasil uji *independen sampel t-test* diperoleh nilai sig. (2- tailed) $0,047 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang

⁴¹ Nabila Maknur S, ‘Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Dan Hadits Di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman’, (Skripsi : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2020).

⁴² Nabila Retno Pratiwi, ‘Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Waktu Pada Siswa Kelas III MI Negeri 2 Kota Surabaya’, (Skripsi : UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022).

signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan media *power point* interaktif dengan hasil belajar peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional pada pelajaran Matematika materi satuan waktu.

4. Nor Hidayati Dalam Skripsi Yang Berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Eksperimen Dan Metode *Talking Stick* Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Tekanan” Tahun 2017.⁴³ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Pre-Experimental* dengan model *One Group Pretest-Postest design*. Hasil penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode eksperimen dan metode *Talking Stick* pada materi tekanan (2) Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode eksperimen dan metode *Talking Stick* pada materi tekanan (3) Tidak terdapat hubungan yang signifikan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kritis antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode eksperimen dan metode *Talking Stick* pada materi tekanan (4) Aktivitas guru pada pembelajaran fisika secara keseluruhan saat menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode eksperimen dan metode *Talking Stick* termasuk dalam kategori sangat baik dengan

⁴³ Nor Hidayati, ‘Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Eksperimen Dan Metode *Talking Stick* Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Tekanan’, (Skripsi : IAIN Palangkaraya, 2017).

persentase nilai rata-rata sebesar 89,58 % dan aktivitas peserta didik pada pembelajaran fisika secara keseluruhan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode eksperimen dan metode *Talking Stick* termasuk dalam kategori cukup baik dengan persentase nilai rata-rata sebesar 78,44%.

5. Edo Antonio dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah” Tahun 2021.⁴⁴ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya *Pre-Ekperimen Design* dengan rancangan *One Group Pretest Postest*. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif *power point* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah yang dapat dilihat dari data hasil analisis instrumen butir soal dengan cara uji hipotesis (*uji paired sample test*) diperoleh hasil $t\text{-hitung} = 14,641 > t\text{-tabel} = 2,052$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan demikian hipotesis (H_a) penelitian ini diterima H_0 ditolak dengan hasil hipotesis adanya pengaruh penggunaan multimedia intraktif *power point* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Dengan hasil nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari 62,43 menjadi 76,07.
6. Andini dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pengukuran Di

⁴⁴ Antonio, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*. (Skripsi: IAIN Bengkulu, 2021)

Man 1 Nagan Raya” Tahun 2019.⁴⁵ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya *Quasy Eksperiment Design*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh media animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pengukuran di MAN 1 Nagan Raya yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa (1) Hasil uji statistik setelah digunakan media animasi terhadap keterampilan berpikir kritis didapat $t\text{-hitung } 4,51 > t\text{-tabel } 1,67$ dengan koefisien regresi sebesar (2) Hasil Persentase angket respon peserta didik terhadap penggunaan media animasi untuk pernyataan indikator 1, berikut rata-ratanya: dengan kriteria Sangat Tidak Setuju (STS) = 3,3%, Tidak Setuju (TS) = 5%, Setuju (S) = 63,3% dan Sangat Setuju (SS) = 23,3%. Sedangkan untuk pernyataan indikator 2, berikut rata-ratanya: dengan kriteria Sangat Tidak Setuju (STS) = 11,4%, Tidak Setuju (TS) = 11,4%, Setuju (S) = 47,1%, dan Sangat Setuju (SS) = 30%.

7. Nurzakiah dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA di SD Swasta Tunas Bangsa Medan” Tahun 2020.⁴⁶ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya *Quasy Eksperiment Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPA Di SD Swasta Tunas Bangsa Medan yang dapat dilihat

⁴⁵ Danini, ‘Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pengukuran Di Man 1 Nagan Raya’, (Skripsi: UIN Ar-Raniry, 2019).

⁴⁶ Nurzakiah, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Audiopvisual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Di SD Swasta Tunas Bangsa Medan’, (Skripsi : UIN Sumatera Utara, 2020).

dari nilai rata-rata berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPA berturut-turut adalah 88 dan 74. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $3,974 > 1,708$.

8. Sri Mei Lestari dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung” Tahun 2022.⁴⁷ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya *Quasy Eksperiment Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung yang dibuktikan dengan uji MANOVA. hasil analisis uji MANOVA diperoleh nilai tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$ yang menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran vidio terhadap motivasi pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung. Nilai tingkat signifikansi $0,008 < 0,05$ yang menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran vidio terhadap hasil belajar pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung. Nilai tingkat signifikansi $0,008 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran vidio terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung

⁴⁷ Sri Mei Lestari, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung’, (Skripsi: UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2022).

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Persamaan	Perbedaan
1	Riska Yulia Safitri (2020) “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika MIN 7 Tulungagung”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfokuskan dalam mengukur hasil pengaruh kemampuan berfikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika 2. Sampel yang digunakan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah 	Memfokuskan dalam Mengukur pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika
2	Nabila Maknur (2020) “Pengaruh Penggunaan Media <i>Power Point</i> Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Dan Hadits Di Sma Pesantren Modern Datok Sulaiman”	Memfokuskan dalam penggunaan media interaktif <i>power point</i> terhadap peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengukur pengaruh penggunaan multimedia interaktif <i>power point</i> terhadap motivasi belajar pembelajaran Al-Quran dan Hadits 2. Sampel yang diteliti adalah peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA)
3	Nabila Retno Pratiwi (2022) “Pengaruh Media <i>Power Point</i> Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Waktu Pada Peserta didik Kelas III MI Negeri 2 Kota Surabaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfokuskan dalam penggunaan media interaktif <i>power point</i> terhadap peserta didik 2. Mata pelajaran yang diteliti pembelajaran Matematika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memfokuskan dalam pengukuran penggunaan media interaktif <i>power point</i> terhadap minat belajar prodi PAI 2. Sampel yang diteliti adalah mahasiswa Perguruan Tinggi
4	Nor Hidayati (2017) “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan	Memfokuskan dalam mengukur hasil pengaruh motivasi belajar dan	1. Memfokuskn dalam penerapan pembelajaran kooperatif dengan

	Metode Eksperimen Dan Metode <i>Talking Stick</i> Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Tekanan	kemampuan berfikir kritis peserta didik	metode eksperimen dan metode <i>talking stick</i> 2. Sampel yang diteliti adalah peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)
5	Edo Antonio (2021) “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V Sd Negeri 21”	1. Memfokuskan dalam penggunaan media interaktif <i>power point</i> terhadap peserta didik 2. Sampel yang digunakan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah	1. Memfokuskan dalam pengukuran Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Power Point</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta didik 2. Mata pelajaran yang digunakan PAI
6	Andini (2019) “Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pengukuran Di MAN 1 Nagan Raya”	Memfokuskan dalam mengukur pengaruh media terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik	1. Memfokuskan dalam mengukur pengaruh media animasi terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik pada materi pengukuran 2. Sampel yang digunakan peserta didik Madrasah Aliyah Negeri
7	Nurzakiah (2020) “pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPA di SD Swasta Tunas Bangsa Medan”	1. Memfokuskan dalam mengukur pengaruh media terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik 2. Sampel yang digunakan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah	Memfokuskan dalam mengukur pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPA di SD Swasta Tunas Bangsa Medan
8	Sri Mei Lestari (2022) “Pengaruh Media	1. Memfokuskan dalam mengukur	1. Memfokuskan dalam mengukur

	Pembelajaran Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung”	pengaruh media terhadap kemampuan motivasi belajar peserta didik 2. Sampel yang digunakan peserta didik Sekolah Dasar Islam	pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung 2. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPA
--	---	--	--

Dari beberapa penelitian terdahulu seperti diatas, penelitian ini memiliki tujuan yang hampir sama yaitu untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap proses pembelajaran. Namun dari penelitian terdahulu ada perbedaan dalam penggunaan variabel X yaitu pembelajaran kontekstual dan pembelajaran kooperatif dengan metode eksperimen dan metode *talking stick* sedangkan variabel Y yaitu hasil belajar. Selain itu objek penelitian yang digunakan dan mata pelajaran yang bersangkutan berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti ingin memberikan penelitian yang baru yaitu memadukan variabel yang digunakan dengan objek dan materi yang berbeda menjadi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar”. Dengan adanya perbedaan tersebut, tentunya akan berbeda pula hasil penelitian yang didapatkan.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan terhadap istilah-istilah pada penelitian ini, maka perlu penegasan dan penjelasan mengenai istilah yang digunakan, penegasan istilah terdiri dari:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran. Menurut Hamidjojo dalam letuheru media biasa digunakan manusia untuk perantara menyampaikan ide, gagasan dan pendapat sehingga apa yang dikemukakan tersampaikan kepada orang yang dituju.⁴⁸ Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan dan pendapat agar pesan-pesan pembelajaran yang diinginkan tersampaikan kepada peserta didik.

b. *Power Point*

Microsoft power point merupakan alat bantu yang digunakan dalam presentasi serta dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sederhana tapi menarik. *Microsoft office power point* juga terdapat beberapa slide. Hal ini ditunjang melalui menu yang tersedia dalam *power point* yaitu digunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi maupun menambahkan slide interaktif dan menyenangkan.⁴⁹

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). hlm. 3-4

⁴⁹ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020). hlm. 10

c. Motivasi belajar

Menurut Purwanto menyatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.⁵⁰ Menurut Djamarah motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu.⁵¹ Menurut Sardiman mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.⁵²

d. Kemampuan Berfikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki setiap orang dalam menganalisis, mengkritik, menarik kesimpulan

⁵⁰ Muallimul Huda, 'Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran PAI)', *Jurnal Penelitian Volume 11, Nomor 2*, (2017). hlm. 253

⁵¹ Risha Ardhanty, Mila Karmila, dan Suyitno, 'Keefektifan Model Make a Match Berbantu Media Tabel Perkalian Terhadap Motivasi Belajar Matematika', *Journal for Lesson dan Learning Studies, Volume 2 Nomor 3*, (2019), hlm. 363.

⁵² Dwi Novidiantoko, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Sleman: Budi Utama, 2020). hlm. 4-6

berdasarkan kesimpulan atau pertimbangan yang baik.⁵³ Kemampuan ini penting untuk kehidupan, bekerja dan berfungsi secara efektif dalam semua aspek dalam kehidupan. Tahap berpikir kritis yaitu memberikan penjelasan Sederhana, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, memberikan tambahan penjelasan lebih lanjut dan membuat strategi serta taktik.

2. Penegsan Operasional

Media *power point* interaktif adalah media pembelajaran berbentuk slide yang berisikan suara atau audio, gambar, teks dan video dalam materi pembelajaran serta dilengkapi kuis atau *game* dengan menggunakan aplikasi *power point*. Media *power point* interaktif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Indikator penerapan media *power point* diantaranya menciptakan materi yang menarik dan efisien, tercipta suasana pembelajaran yang semangat, dan materi pembelajaran disajikan per poin.

Motivasi belajar adalah kekuatan mental atau daya penggerak yang mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Indikator motivasi belajar diantaranya ada keinginan berhasil dalam belajar, ada dorongan atau penggerak dalam belajar, ada kegiatan menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan yang kondusif.

Kemampuan berfikir kritis adalah proses berfikir sistematis dalam menganalisis masalah, mengomunikasikan masalah, memberikan pendapat

⁵³ Riska Yulia Safitri, 'Pengaruh Penerapan....' hlm. 15

dan menarik kesimpulan. Indikator dalam kemampuan berfikir kritis diantaranya memfokuskan pertanyaan, menganalisis masalah, memberikan argument atau pendapat, dan menarik kesimpulan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagian Awal** Bagian ini terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

2. **Bagian Inti** Bagian ini terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan: latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori: hakikat pembelajaran matematika, media pembelajaran, multimedia interaktif, *power point*, motivasi belajar, hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian: pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, data, sumber data dan variabel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Penelitian, yang terdiri atas deskripsi data, analisis data, rekapitulasi data.

Bab V Pembahasan, bab ini memaparkan hasil penelitian yang membahas pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif *power point* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Bab VI Penutup terdiri atas, kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran.

3. **Bagian Akhir** Terdiri atas daftar rujukan, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.