

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan Abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0 yang mana pada abad ke-21 menjadikan abad keterbukaan atau abad globalisasi. Selain itu juga abad ke-21 dikenal dengan masa industri "*Industrial Age*" dan juga masa pengetahuan "*Knowledge Age*" dalam hal ini semua upaya pemahiran keterampilan melalui pembiasaan diri dan juga pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai hal didasari dengan pengetahuan. Perubahan ini berlangsung dalam kehidupan sehari-hari dengan mengikuti alur yang ada. Apalagi yang paling utama perubahan yang terjadi ada di bidang pendidikan.¹

Pendidikan memainkan peran yang krusial dalam mencapai kesuksesan dalam pertumbuhan anak, dengan salah satu aspek yang sangat penting adalah kemampuan berpikir secara kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir analitis dan spontan, untuk fokus pada keputusan terkait apa yang harus dilaksanakan dan apa yang harus dipercaya.² Dalam praktek pembelajaran di abad 21 ini, pendidik memiliki peranan penting, hal ini dikarenakan pendidik dituntut untuk mampu dalam merancang sebuah sistem pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 ini dalam segi kurikulum maupun proses belajar-mengajar nya.³ Oleh karena itu, demi menunjang pendidikan yang berlangsung secara tepat maka diperlukan pemilihan metode, strategi, model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep materi yang akan diajarkan agar dapat membentuk kemampuan berpikir kritis ialah pemilihan model *Problem Based Learning*.

¹ Rifa Hanifa Mardhiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia" 71, no. 1 (2021): 63–71.

² Delta Prima et al., "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Pada Materi Kegiatan Ekonomi" 2, no. 10 (2022): 961–73, <https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p961-973>.

³ Ibid, hal 34.

Problem-Based Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan model *PBL* dan langkah-langkah pemecahan masalah yang tepat, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Selain itu, model ini juga memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Secara umum, penerapan *PBL* dimulai dengan menentukan masalah yang perlu diselesaikan oleh siswa, baik itu berasal dari masalah yang diidentifikasi oleh siswa sendiri atau yang diberikan oleh guru.⁴

Pendidik harus mampu menguasai berbagai keterampilan yang dapat menjadikan peserta didiknya menjadi pribadi yang memiliki keterampilan dalam berpikir kritis untuk memecahkan sebuah masalah, kolaborasi, komunikasi, kreatif dan inovasi, serta teknologi dan konsep. Oleh karena itu, pembelajaran di abad 21 ini lebih mengintegrasikan terhadap pengetahuan, keterampilan, serta penguasaan dalam teknologi dan informasi.⁵

Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan menggabungkan teknologi dan informasi menggunakan *Powerpoint interaktif* dalam media pembelajaran pada abad ke-21 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode tersebut.. Sehingga dengan mencoba Penerapan Model *Problem Based Learning* (*PBL*) melalui *Powerpoint interaktif* dianggap sebagai metode yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif.⁶

Microsoft powerpoint merupakan sebuah aplikasi komputer yang dirancang secara khusus untuk keperluan presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Di dalam *Microsoft powerpoint* terdapat banyak fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuatnya menjadi lebih interaktif. Salah satu fitur yang dapat digunakan yaitu *fitur hyperlink* yang dapat membuat suatu *slide* dapat berkaitan dengan *slide*

⁴ Nuzulya Rahma, “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma Negeri 5 Batam,” 2019, 8.

⁵ Rifa Hanifa Mardhiyah Et Al., “Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia” 71, No. 1 (2021): 63–71.

⁶ S.Pd Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Tik* (Ahlimedia Book, 2020).

berikutnya. Selain itu, terdapat juga *fitur trigger* yang dapat digunakan untuk membuat interaksi dalam bahan ajar *powerpoint*. Dimana fungsi trigger ini akan bekerja dengan cara menampilkan gambar atau animasi maupun video yang hendak ingin ditampilkan. Jika *fitur trigger* ini dimanfaatkan dengan maksimal maka dapat digunakan untuk membuat *quiz interaktif* yang melibatkan peserta didik. Sehingga, Peranan media *powerpoint interaktif* dapat digunakan sebagai penyalur pesan, dapat mewakili guru atau pengajar untuk menyampaikan informasi dengan lebih teliti, jelas, dan menarik.⁷

Berdasarkan laporan dari *The Programme for Internasional Student Assesment (PISA)* 2022 menyatakan mengenai prestasi matematika, posisi Indonesia masih dibawah internasional seperti yang dilansir oleh *PISA*.⁸

Tabel 1.1 Hasil Penilaian *PISA* Untuk Indonesia Dari Tahun 2012 Hingga 2022⁹

| HASIL <i>PISA</i> | | | | |
|-------------------|-----------|-----------|--------------------------|------------------------------|
| Tahun | Peringkat | Peserta | Rata-Rata Skor Indonesia | Rata-Rata Skor International |
| 2012 | 64 | 65 Negara | 375 | 500 |
| 2015 | 63 | 69 Negara | 386 | 500 |
| 2018 | 73 | 79 Negara | 379 | 500 |
| 2022 | 64 | 81 Negara | 366 | 500 |

Berdasarkan tabel hasil *PISA* untuk Indonesia, Pendidikan di Indonesia merupakan negara yang nilai mutu pendidikannya masih tergolong tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini berarti bahwa pendidikan memiliki cakupan yang sangat luas. Pendidikan di Indonesia harus segera diperbaiki agar mampu melahirkan generasi yang memiliki keunggulan dalam

⁷ Ice Wirevenska Et Al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma,” *Jurnal Serunai Matematika* 15, No. 1 (2023): 21–29.

⁸ Syamsul Hadi And Novaliyosi, “Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study),” *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi* 8, No. 1 (2019): 375–85, <Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V8i1.302>.

⁹ Jurnal Ilmiah And Widya Pustaka, “Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan Berpikir Logis , Analitis , Dan Pemecahan Masalah Pada Siswa” 12, No. 2 (2024): 34–50.

berbagai bidang supaya bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa lain dan agar tidak semakin tertinggal karena arus global yang berjalan cepat.¹⁰

Masalah adalah ketidaksesuaian antara tujuan atau harapan dengan kesulitan menentukan jawaban yang tepat dan cepat. Tidak semua pertanyaan adalah masalah hanya pertanyaan yang menimbulkan konflik dalam pikiran siswa. Konflik ini tidak berasal dari karakteristik masalah tetapi bergantung kepada pengetahuan awal, pengalaman dan pelatihan siswa dalam matematika. Masalah bagi satu siswa bisa tidak menjadi masalah bagi siswa yang lain.¹¹

Kemampuan berpikir kritis mengasah siswa guna membuat gagasan serta keputusan dari bermacam sudut pandang sebagai perinci, teliti, cermat, serta logis. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis dalam matematis yang bagus bisa membuat gagasan serta representasi yang bermacam-macam. Perihal ini hendak lebih mempermudah siswa buat menciptakan serta memastikan alternatif penyelesaian sesuatu kasus yang berdampak meningkatnya kemampuan berpikir kritis ketika menuntaskan kasus matematis maupun kasus tiap hari.¹² Sebagaimana didalam *QS. Ali Imran: 190-191*:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاحْتِلَافِ الَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيٌّ لِّأُولَئِكَ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قَيْمَاماً
وَقُعُودًا وَعَلَى جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا وَسُبْحَانَكَ فَقَدْ
عَذَابَ النَّارِ

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal. (Yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi sambil berkata, "Wahai Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Maha Suci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka".

¹⁰ Hadi And Novaliyosi, “Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study).”

¹¹ Ummu Sholihah, “Membangun Metakognisi Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika,” *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 4, No. 1 (2016): 83–100, <Https://Doi.Org/10.21274/Taallum.2016.4.1.83-100>.

¹² Eko Wahyunanto Prihono and Fitriatun Khasanah, “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas Viii Smp,” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2020): 74–87, <Https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.7078>.

Perhatikan al-Qur'an terkait dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada QS. *Ali Imran ayat 190-191* adalah mengoptimalkan fungsi otak untuk merenungkan penciptaan langit dan bumi serta menggunakan potensi akalnya untuk menyelidiki tanda-tanda kebesaran Allah sehingga menghasilkan ide pemikiran atau pengetahuan. Dalam al-Qur'an, orang yang memiliki otak tajam dan selalu berpikir kritis dikiaskan dengan istilah *ulul albab*.¹³ Dalam suatu proses pembelajaran, tentunya adanya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pencapaian tujuan pembelajaran itulah yang disebut dengan hasil belajar.¹⁴

Hasil Belajar merupakan indikator kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat dievaluasi melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan akumulasi pengalaman belajar seseorang selama proses pembelajaran. Dengan memahami hasil belajar siswa, guru dapat menilai sejauh mana tujuan, ranah, atau aspek pembelajaran yang diharapkan telah tercapai. Selain itu, guru juga dapat menilai efektivitas strategi, model, atau metode pembelajaran yang digunakan, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan yang positif guna meningkatkan hasil belajar siswa di masa mendatang.¹⁵

Salah satu materi matematika yang diajarkan di SMA/MA adalah Statistika. Statistika sangat erat kaitannya dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, sebab pada sebenarnya terkadang hal yang dilakukan tanpa disadari mengandung statistika. Statistika merupakan kumpulan data yang nyata, sehingga sebagian besar hasil dari statistika yang dipakai memiliki akurasi yang benar. Dengan mempelajari statistika siswa akan terlatih dalam mengumpulkan serta menyajikan informasi dengan cara yang tertata dan baik.¹⁶

¹³ Muslim Fikri and Elya Munfarida, "Konstruksi Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Islam: Analisis Tafsir Maudhu'i Berdasarkan Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Agama Islam: Al-Thariqah* 8, no. 1 (2023): 108–20, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).11469](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).11469).

¹⁴ Jiosinta Erister Selan, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SD Inpres Fatufeto 1 Kota Kupang Skripsi," 2022.

¹⁵ Prima Et Al., "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint Interaktif* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Pada Materi Kegiatan Ekonomi."

¹⁶ Baidowi Verina Kanastari Putri, Arjudin, Ratna Yulis Tyaningsih, "Pengaruh Model Problem Based Learning (*PBL*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4

Masalah ini memiliki batasan yang cukup jelas, dengan mengidentifikasi dan membatasi masalah seperti yang sudah dijelaskan di atas, penelitian dapat lebih fokus pada pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* melalui *Powerpoint interaktif* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam memahami materi Statistika di MAN 2 Jombang. Kemudian, data dan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini dapat diperoleh melalui tes kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Ketertarikan dan kemampuan peneliti dapat dinilai dari minatnya dalam bidang pendidikan matematika, pengalaman, dan pemahaman dari jurnal-jurnal penelitian sebelumnya, serta kemampuan teknisnya dalam menggunakan Model *Problem Based Learning* dan *Powerpoint interaktif*. Fasilitas penunjang dapat dinilai dari akses ke perangkat teknologi yang diperlukan dan dukungan dari pihak sekolah. Teori yang berkembang dari permasalahan ini adalah bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* melalui *Powerpoint interaktif* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam memahami materi matematika, khususnya Statistika.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah mulai diterapkan namun belum banyak diteliti mengenai pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa di MAN 2 Jombang. Perkembangan teknologi juga menjadi latar belakang penting dalam penelitian ini, karena penggunaan *Powerpoint interaktif* merupakan salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MAN 2 Jombang saat melaksanakan Magang II, bahwa masih banyak siswa yang kurang fokus akan materi dan lebih tertarik dengan kesibukannya sendiri, seperti mengobrol dengan teman, tidur didalam kelas, bermain sendiri, dan guru masih menjadi dominan dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang terlatih dalam proses pengembangan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk mencoba menarik perhatian siswa menggunakan *Powerpoint Interaktif* supaya lebih dapat memahami pembelajaran yang kita lakukan dan peneliti

mengadakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Materi Statistika Di MAN 2 Jombang*”.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan:

- a) Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya materi Statistika, yang disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang mampu merangsang daya pikir analitis, logis, dan sistematis.
- b) Dominasi guru dalam proses pembelajaran serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat siswa cenderung pasif, tidak fokus, dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.
- c) Belum optimalnya penerapan model pembelajaran yang inovatif, seperti *Problem Based Learning (PBL)*, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
- d) Minat dan perhatian siswa yang rendah selama pembelajaran berlangsung, disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

2. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti membatasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Peneliti hanya fokus pada:

- a) Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X di MAN 2 Jombang tahun ajaran 2024/2025.
- b) Materi yang diteliti dibatasi pada pokok bahasan Statistika dalam mata pelajaran Matematika sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c) Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning (PBL)* yang dikombinasikan dengan media *Powerpoint interaktif* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

- d) Variabel yang diteliti hanya mencakup dua variabel dependen, yaitu: Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
- e) Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini:

1. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* melalui *Powerpoint interaktif* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi Statistika kelas X di MAN 2 Jombang?
2. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* melalui *Powerpoint interaktif* terhadap hasil belajar siswa dalam materi Statistika kelas X di MAN 2 Jombang?
3. Apakah ada pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan Rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran *problem based learning* melalui *Powerpoint interaktif* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi Statistika kelas X di MAN 2 Jombang.
2. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran *problem based learning* melalui *Powerpoint interaktif* terhadap hasil belajar siswa dalam materi Statistika kelas X di MAN 2 Jombang.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan informasi terkait model pembelajaran yang sesuai dalam penggerjaan soal matematika materi trigonometri dalam pemecahan masalah kepada peserta

didik kelas X di MAN 2 Jombang, sehingga peserta didik dapat memiliki hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat (1) Penggunaan *Powerpoint interaktif* dalam pembelajaran menunjukkan komitmen sekolah terhadap inovasi dan teknologi dalam Pendidikan, (2) Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam hal hasil akademik siswa.

b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat (1) Melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, (2) *PBL* dan *Powerpoint interaktif* memungkinkan guru untuk mengembangkan keterampilan dalam mendesain dan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan efektif, (3) Pembelajaran berbasis masalah dapat memperkuat hubungan antara guru dan siswa karena melibatkan interaksi yang lebih intens dalam menyelesaikan masalah.

c) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat (1) Melalui pembelajaran *PBL*, siswa akan terlatih dalam menganalisis informasi, mengevaluasi alternatif, dan mengambil keputusan yang tepat dalam konteks materi Statistika, (2) Siswa akan mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan strategi pemecahan, dan mengevaluasi hasilnya, yang akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan, (3)

d) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam konteks materi trigonometri atau mata pelajaran lainnya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat ruang lingkup penelitian yang akan dikaji lebih dalam oleh peneliti. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

- a) Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas X MAN 2 Jombang tahun ajaran 2024/2025.
- b) Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-B sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X-F sebagai kelas kontrol.
- c) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan *powerpoint interaktif*.
- d) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas X MAN 2 Jombang tahun ajaran 2024/2025.
- e) kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada materi Statistika kelas X.

G. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a) Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu masalah nyata bagi peserta didik sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.¹⁷

b) *Powerpoint Interaktif*

Microsoft powerpoint merupakan sebuah aplikasi komputer yang dirancang secara khusus untuk keperluan presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*.¹⁸

¹⁷ Cut Naula Mauliza, “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (*PBL*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Darul Ihsan,” *UIN-Ar Raniry Repository* 11, No. 1 (2019): 1–14, <Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0A>.

¹⁸ Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Tik*.

c) Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir analitis dan spontan, untuk fokus pada keputusan terkait apa yang harus dilaksanakan dan apa yang harus dipercaya.¹⁹

d) Hasil belajar

Hasil Belajar merupakan indikator kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat dievaluasi melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran.²⁰

e) Materi Statistika

Materi Statistika merupakan kumpulan data yang nyata, sehingga sebagian besar hasil dari statistika yang dipakai memiliki akurasi yang benar.²¹

2. Definisi Operasional

Berdasarkan judul diatas penggunaan model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini adalah sebagai perantara dari seorang guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran agar tersampaikan secara maksimal dan akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran matematika.

a) Model *Problem Based Learning*

Model ini menghadirkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, dan sistematis serta meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

¹⁹ Prima et al., “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint Interaktif* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Pada Materi Kegiatan Ekonomi.”

²⁰ Ibid, Hal 37.

²¹ Istri, “Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Statistik Kelas X Sma Negeri 1 Sosa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction),” *Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan*, 2022, <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/8717>.

b) *Powerpoint Interaktif*

Memanfaatkan fitur-fitur seperti *hyperlink* dan *trigger*, *Powerpoint* dapat dibuat lebih interaktif, memungkinkan *slide* untuk saling terhubung dan menampilkan konten tambahan seperti gambar, animasi, atau video.

c) Kemampuan Berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis mengasah siswa guna membuat gagasan serta keputusan dari bermacam sudut pandang sebagai perinci, teliti, cermat, serta logis.

d) Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada individu sebagai akibat dari proses belajar yang melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan.

e) Materi Statistika

Statistika mencakup berbagai konsep dasar, seperti mean (rata-rata), median, dan modus, yang digunakan untuk menggambarkan sifat-sifat data dan menganalisis kecenderungan data.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan dari penelitian ini, secara garis besar sistematika pembahasan yang digunakan peneliti dalam skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X di MAN 2 Jombang*" berikut ini penulis kemukakan sistematika penyusunan yang terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formal yang terdiri dari: halaman sampul luar, halaman sampul dalam, halaman sampul persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, surat kesediaan publikasi karya tulis ilmiah, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak, daftar isi.
2. Bagian inti, memuat enam bab yang saling berkaitan dengan yang lainnya, yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, yang memuat: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan; BAB II Kajian Pustaka, yang memuat: deskripsi teori, penelitian terdahulu, pradigma penelitian; BAB III Metode Penelitian, yang memuat rancangan penelitian (berisi pendekatan dan jenis penelitian), kehadiran penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian; BAB IV Hasil Penelitian, yang memuat: deskripsi data, analisis data, temuan penelitian; BAB V Pembahasan, yang memuat pembahasan secara menyeluruh terkait permasalahan pada penelitian; BAB VI Penutup yang memuat: kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir, terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.