

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang berfokus pada pola pikir manusia yang diharapkan oleh masyarakat untuk dapat lebih memahami kejadian sebenarnya di lapangan yang tepat sasaran pada tingkat satuan pendidikan. Seiring berkembang pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi dan modernisasi ini, ilmu pengetahuan jadi lebih mudah dicari, didapat dan dijangkau terkait semakin luasnya informasi dari berbagai belahan dunia dan jejaring sosial media. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan suatu bangsa dan negara. Sehingga perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan. Fungsi pendidikan yaitu mempersiapkan generasi muda untuk memegang peranan dimasa yang akan datang.¹

Kemajuan pendidikan saat ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dari ilmu pendidikan itu sendiri yang merujuk pada kemampuan berpikir kritis atau *critical thinking* siswa. *Critical thinking* atau berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide serta gagasan secara nyata tentang masalah yang sedang dihadapi, berfokus dengan keputusan yang akan dipercayai dan untuk dilakukan. Berdasarkan deskripsi tersebut karakteristik dalam berpikir kritis

¹ Chairul Anwar, *Manusia Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Suka-Press, 2014), p. h.62

yaitu berpikir secara nyata yang dapat memberikan alasan secara logis dan tepat terhadap permasalahan yang dihadapi.²

Seorang pendidik diharapkan mampu melihat karakteristik pola pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didiknya. Karena, karakteristik setiap peserta didik berbeda dengan karakteristik peserta didik lainnya, hal ini disebabkan mereka memiliki pola pemikiran dan imajinasi yang berbeda-beda. Untuk dapat tercapainya hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan kreativitas, keterampilan serta keaktifan seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan sebuah terobosan dan alternatif lain dalam penyampaian suatu materi pembelajaran agar peserta didik merasa senang dan tertarik untuk belajar, dengan harapan mengerti dan faham terhadap inti dari materi yang dipelajari. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar dan salah satu strategi dalam menerapkan sistem pembelajaran agar tidak selalu monoton adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan media animasi.

Model pembelajaran *problem based learning* atau yang sering disebut dengan PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran *problem based learning* adalah cara penyajian bahan

² Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences* (Jakarta : Dian Rakyat, 2012)

pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan dikaji dalam proses pemecahan masalah untuk mencari sebuah jawaban oleh peserta didik.³ Dengan demikian, *problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang memfokuskan pada akar masalah dan memecahkan masalah tersebut. Strategi model pembelajaran *problem based learning* yaitu mengenalkan siswa terhadap sebuah permasalahan, khususnya dalam materi peradilan pada pembelajaran fiqh, siswa dituntut agar dapat menganalisis dan mengkaji permasalahan terkait materi pembelajaran fiqh yang mengarah pada pemecahan masalah.

Media animasi merupakan salah satu pengembangan media pembelajaran yang dengan menggunakan bantuan komputer. Animasi merupakan suatu proses menghidupkan benda mati yang diberikan efek dan transisi untuk bisa merubah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan dan berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.⁴ Media animasi yang dimaksud disini untuk melihat tayangan tentang materi peradilan pada pembelajaran fiqh dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi tersebut. Sehingga dapat memudahkan proses belajar mengajar. Animasi ini menggunakan teknik pembuatan dengan bantuan komputer dari hasil perkembangan teknologi masa kini yang kian semakin berkembang pesat.⁵

³ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.243.

⁴ Djalle, Zaharuddin. G. *3D Animation Movie*. (Bandung: Informatika, 2007), h. 3.

⁵ Munir. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012), h. 320-325.

Variasi media pembelajaran yang lain adalah media *power point*. *Power point* adalah sebuah program komputer yang dikembangkan oleh *microsoft* dalam paket aplikasi. *Power point* dapat membantu sebuah gagasan atau materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas karena tersedianya fitur *slide* dan *outline* yang semuanya itu mudah ditampilkan dilayar monitor komputer. ⁶Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari program ini terutama bagi seorang pendidik yaitu sebagai bahan presentasi pembelajaran, tersedianya fitur dan *slide* juga dapat disimpan dalam bentuk *soft copy*. Kedua media pembelajaran tersebut tidak dapat dikatakan mana yang paling baik karena masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu dengan dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Hasil wawancara dengan guru bidang studi Fiqih kelas XI menyatakan bahwa selama ini guru sudah menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, akan tetapi media yang sering di gunakan yaitu papan tulis, sedangkan media animasi belum pernah digunakan.⁷ Padahal sangat diperlukan menggunakan media pembelajaran lainnya agar siswa lebih mudah memahami materi yang dianggapnya sulit. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik juga kurang mampu mengemukakan pendapat serta kurang berinisiatif pada saat guru setelah menyampaikan materi pembelajaran, dan beberapa siswa tidak fokus ketika

⁶ Junaidi, *Modul Pengembangan ICT (Information and ComunionTechnology)* (Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2011) h. 20

⁷ Wawancara dengan Guru Bidang Studi Fiqih MA Walisongo Sugihwaras, 25 November 2021.

memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Faktor tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut selama ini. Hal ini dikarenakan materi Fiqih cenderung sulit dipahami dan dimengerti oleh siswa. Sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Studi Komparasi Kemampuan *Critical Thinking* Hasil Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media Animasi dengan Media *Power Point* pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras”. Hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kemampuan *critical thinking* siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perbedaan kemampuan *critical thinking* hasil penggunaan media animasi dan media *power point* dalam model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran fiqih siswa kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras?
2. Bagaimana perbedaan kemampuan interpretasi, analisis, sintesis, dan evaluasi hasil penggunaan media animasi dan media *power point* dalam model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran fiqih siswa kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis perbedaan kemampuan *critical thinking* hasil penggunaan media animasi dan media *power point* dalam model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran fiqih siswa kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras?
2. Menganalisis perbedaan kemampuan interpretasi, analisis, sintesis, dan evaluasi hasil penggunaan media animasi dan media *power point* dalam model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran fiqih siswa kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras?

D. Signifikansi Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, manfaat yang dapat disumbangkan kepada guru, siswa serta pihak yang berkepentingan, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, yaitu berupa sumbangan pemikiran dan tolak ukur pada penelitian yang akan datang dalam rangka memperbaiki kualitas atau mutu sumber daya manusia dan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran fiqih. Manfaat teoritis lainnya ialah membantu mengembangkan model pembelajaran *problem Based learning* dengan media pembelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media animasi dapat merangsang siswa berfikir lebih kritis, inovatif, dan kreatif serta membantu dalam mengembangkan kemampuan dengan belajar bersama kelompoknya.
- b. Bagi pendidik dapat mempermudah proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan optimal dalam memaksimalkan media pembelajaran.
- c. Bagi lembaga, pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan media animasi dapat memberikan sumbangan yang bersifat kritis dalam upaya meningkatkan kualitas dan meningkatkan pembelajaran siswa, sehingga dapat menghasilkan *output* yang berkualitas.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara. Hipotesis berasal dari bahasa Yunani *hypo* yang berarti dibawah dan *thesis* yang berarti pendapat yang ditegakkan, kepastian dan pendirian. Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian.⁸ Hipotesis ini memiliki sifat yang sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam sebuah penelitian. Hipotesis belum tentu benar, hal ini disebabkan benar atau tidaknya suatu hipotesis tergantung dari hasil pengujian data empiris dan permasalahan yang akan diuji kebenarannya melalui analisis. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu :

⁸ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Pendidikan* (Cet, XXV; Jakarta: Raja Grafindo, 2014), h.21

a. Hipotesis Kerja (Ha)

Adanya perbedaan kemampuann *critical thinking* hasil pembelajaran *problem based learning* menggunakan media animasi dengan media *power point* pada mata pelajaran fiqih siswa Kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras

b. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada perbedaan kemampuann *critical thinking* hasil pembelajaran *problem based learning* menggunakan media animasi dengan media *power point* pada mata pelajaran fiqih siswa Kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah definisi yang didasarkan pada karakteristik variabel yang di observasi. Dalam hal ini penulis perlu memberikan definisi operasional guna menghindari kekeliruan penelitian terhadap variabel penelitian. Adapun definisi operasinal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran dengan memberikan instruksi yang menantang kemampuan berfikir peserta didik agar “belajar dan untuk belajar” secara individu maupun berkelompok guna untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata.
2. *Critical thinking* atau yang sering disebut berfikir kritis merupakan kemampuan berfikir yang akurat, relevan dan teliti dalam konteks

menginterpretasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi sebuah permasalahan dalam membuat sebuah keputusan.

3. Media animasi merupakan suatu pengembangan media pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer, berisi dari beberapa kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga berkesan hidup, yang ditayangkan dalam poses pembelajaran khususnya pada materi peradilan.
4. Media *power point* merupakan salah satu software yang dirancang untuk menampilkan beberapa slide yang unik dan menarik, terutama pembuatan slide presentasi yang dibuat oleh pendidik dan diisi dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

G. Orisinalitas Penelitian

Sebagai kelengkapan dan kesempurnaan dalam penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahan dan pembahasannya hampir sama dengan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu :

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Variabel Penelitian | Pendekatan dan Lingkup Penelitian | Hasil Penelitian |
|----|-------------------------|---|---|--|---|
| 1. | Maulinda Yani 2018 | Penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan media animasi pada materi virus | Model pembelajaran <i>problem based learning</i> dan hasil belajar siswa. | Kuantitatif Lingkup penelitian di SMA Negeri 1 Simpang Keuramat. | Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran <i>problem based learning</i> |

| No | Nama Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Variabel Penelitian | Pendekatan dan Lingkup Penelitian | Hasil Penelitian |
|----|-------------------------|---|--|--|---|
| | | | | | menggunakan media animasi terhadap hasil belajar siswa ⁹ |
| 2 | Dora Aini 2018 | Evektifitas model pembelajaran <i>problem based learning</i> terhadap kemampuan kerfikir kritis peserta didik. | Model pembelajaran <i>problem based learning</i> dan kemampuan berfikir kritis siswa | Kuantitatif Lingkup penelitian di SMP N 34 Bandar Lampung. | Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis. ¹⁰ |
| 3 | Rini Wahyuni 2019 | Pengaruh Model Pembelajaran <i>problem based learning</i> Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik | Model pembelajaran <i>problem based learning</i> dan kemampuan literasi | Kuantitatif Lingkup penelitian di SMP N 23 Bandar Lampung | Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis STEM berpengaruh dalam meningkatkan literasi sains peserta didik. ¹¹ |

⁹ Maulinda yani, “penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media animasi pada materi virus. Penelitian tersebut dilaksanakan di SMA Negeri 1 Simpang Keuramat” (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2018)

¹⁰ Dora Aini, “Model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

¹¹ Rini Wahyuni, “Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis STEM berpengaruh dalam meningkatkan literasi sains peserta didik” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut terdapat beberapa kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeteksi dan mengukur kemampuan *critical thinking* peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan masalah. Terdapat perbedaan dan pembaharuan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu lokasi penelitian di mana masalah yang terdapat di lokasi penelitian tentu berbeda, pemilihan materi penelitian yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, serta untuk terbiasa melatih pola pikir kritis dalam menyikapi permasalahan yang kerap terjadi di lingkungan sekitar.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan penafsiran dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang dilakukan. Sistematika pada pembahasan yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “studi komparasi kemampuan *critical thinking* hasil pembelajaran *problem based learning* menggunakan media animasi dengan media *power point* pada materi peradilan siswa kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras” adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bagian bab ini menjelaskan mengenai permasalahan serta alasan peneliti memilih judul yang tercantum dalam konteks penelitian, fokus

penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Teori

Kajian teori ini menjelaskan mengenai materi pembahasan mengenai judul “studi komparasi kemampuan *critical thinking* hasil pembelajaran *problem based learning* menggunakan media animasi dengan media *power point* pada mata pelajaran fiqh siswa kelas XI di MA Walisongo Sugihwaras”.

BAB III Metode Penelitian

Bagian ini berisi tentang struktur pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, jenis dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, dan teknik dalam menganalisis data.

BAB IV Hasil Penelitian

Bagian ini berisi tentang paparan hasil penyajian data penelitian, analisis data penelitian dan laporan pembahasan penelitian.

BAB V Penutup

Bagian penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran penelitian.

UNUGIRI