

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **a. Definisi Media *Powtoon***

*Powtoon* merupakan program aplikasi perangkat lunak berbasis layanan *online* yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi atau video dengan animasi yang memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya (Fitriyani Nina. 2019, hlm. 106). *Powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki banyak fitur canggih di dalam satu layar, aplikasi *powtoon* dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh penggunanya (Awalia, I, 2019, hlm. 53). Sejalan dengan pendapat Ernalida (dalam Anggita Zulfah. 2020, hlm. 46) bahwa *powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Selain dapat memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik, *powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Anak Agung (dalam Ayu Sri P, 2021, hlm. 13) menyebutkan bahwa *powtoon* merupakan sebuah *website* yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit video berdurasi pendek yang berisikan berbagai elemen dan fitur-fitur yang dapat dipilih untuk membuat animasi dengan latar belakang lengkap, animasi, musik/audio latar maupun *record*. *Powtoon* dapat membantu guru dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan menggabungkan beberapa objek, gambar atau video yang diimpor, menyediakan musik dan suara yang dibuat pengguna, membuat proses belajarmengajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *powtoon* merupakan suatu program dari perangkat lunak yang didalamnya terdapat fitur-fitur

menarik yang membantu dalam mengembangkan media dalam pembelajaran dan presentasi terutama dalam pembuatan video hingga menampilkan tampilan menarik yang menampilkan gambar, musik, serta audio dalam satu tampilan yang bergerak hingga terlihat menarik dan membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang ditampilkan.

#### **b. Manfaat Media Powtoon**

Berikut manfaat dari aplikasi *powtoon* menurut Anggita Zulfah (2020, hlm. 47):

- 1) Pembelajaran menjadi lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran menjadi tercapai dan peserta didik paham tentang materi yang diterangkan.
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dengan dipahaminya materi pembelajaran tentunya membuat siswa lebih lama ingat hingga meningkatnya hasil pembelajaran
- 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan adanya tampilan video yang menarik akan membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Menurut Nurseto (dalam Evi Deviliana, 2017) adapun fungsi dari media *powtoon* yaitu sebagai sarana bantu yang dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, mempercepat berlangsungnya proses pembelajaran, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

#### **c. Kekurangan dan kekurangan Media Powtoon**

Media pembelajaran *powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi dan video pembelajaran terlihat menarik. Selain itu, *time line* yang terdapat dalam *powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain. (Anggita Zulfah. 2020, hlm. 46). Sejalan dengan pendapat Wulandari, Yuni (2020, hlm. 272) bahwa video

pembelajaran berbasis *powtoon* terapat

banyak animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dibantu dengan aplikasi *powtoon* merupakan cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi TEMATIK yang sedang dipelajari.

Menurut Fitriyani Nina (2019, hlm. 107) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media *powtoon*:

1) Kelebihan

- a. Penggunaannya praktis dan mudah diakses dengan website tanpa harus mendownload aplikasi terlebih dahulu.
- b. Terdapat banyak pilihan template *background* sehingga dalam lembar kerjanya hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video.
- c. Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*. Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- d. Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung di *share* di YouTube.
- e. Dapat membuat video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

2) Kekurangan

- a. Merupakan program perangkat lunak berbasis online yang memerlukan internet untuk membukanya.
- b. Durasi yang terbatas hingga tidak dapat membuat video dengan durasi lama.
- c. Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- d. Bagi pengguna yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya.
- e. Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke YouTube, dan bila ingin menyimpannya dapat mendownload file tersebut melalui YouTube.

**d. Langkah-langkah Media *Powtoon***

Langkah langkah membuat *powtoon* sebagai berikut:

1. Membuka browser lalu kunjungi situs alamat [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com).



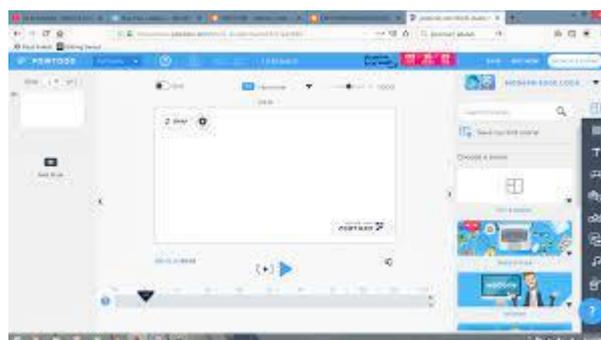
2. Melakukan login/ sign up dengan akun yang diinginkan.



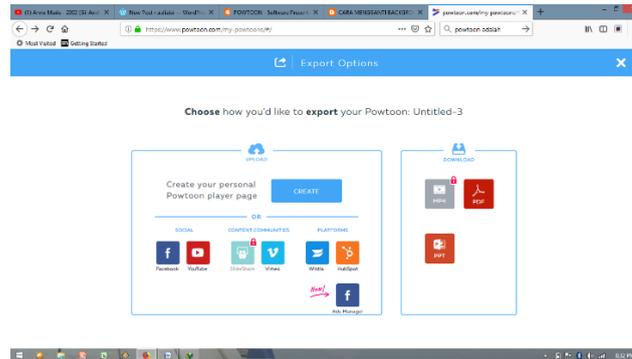
3. Halaman awal media *powtoon*



4. Memilih background dan lain-lain



## 5. Melakukan penyimpanan dan upload di youtube atau facebook



## B. Berpikir Kritis

### a. Definisi Berpikir Kritis

Sihotang (2019, hlm. 45) mengatakan berpikir kritis merupakan upaya manusia untuk mengembangkan diri dan ini merupakan karakter utama akademis yang dicirikan dengan keaktifan, kepiawaian dalam menggunakan metode berpikir serta melakukan refleksi terhadap kesimpulan yang dibuat.

Johny Dewey (dalam Sihotang, 2019, hlm. 36) memaparkan berpikir kritis pertimbangan sebuah bentuk pengetahuan yang diterima. Bentuk pengetahuan itu lalu dikaji dengan sesuatu hal yang mendukung pada kesimpulan. Dewey menekankan karakter dalam berpikir kritis pada keaktifan seseorang secara negatif dapat dikatakan, orang berpikir kritis tidak itu menerima begitu saja akan tetapi menyaringnya. Menurut Seriven dan Paul (dalam Suwama, 2009. hlm.11), berpikir kritis merupakan sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis, dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.

Menurut Surya (2011, hlm. 131), berpikir kritis merupakan kegiatan yang aktif, gigih, dan pertimbangan yang cermat mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan apapun yang diterima dipandang dari berbagai sudut alasan yang mendukung dan menyimpulkan. Menurut Johnson (2010, hlm. 100), berpikir kritis

adalah sebuah proses yang terorganisir dan jelas yang digunakan dalam aktivitas mental seperti pemecahan masalah, pembuat keputusan, menganalisis asumsi-asumsi, dan penemuan secara ilmiah. Menurut Wijaya (2010, hlm. 72), berpikir kritis yaitu kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Menurut Kurfiss (1988), berpikir kritis adalah sebuah pengkajian yang tujuannya untuk mengkaji sebuah situasi, fenomena, pertanyaan, atau masalah untuk mendapatkan sebuah hipotesis atau kesimpulan yang mengintegrasikan semua informasi yang tersedia sehingga dapat dijustifikasi dengan yakin.

#### **b. Karakteristik Berpikir Kritis**

Menurut Beyer (dalam Surya, 2011 hlm. 137), terdapat delapan karakteristik dalam kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1. Watak (*dispositions*).** Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis (tidak mudah percaya), sangat terbuka, menghargai kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.
- 2. Kriteria (*criteria*).** Dalam berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai ke arah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argumen dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak bias, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.
- 3. Argumen (*argument*).** Argumen adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data-data. Namun, secara umum argumen dapat diartikan sebagai alasan yang dapat dipakai untuk memperkuat atau menolak suatu

pendapat, pendirian, atau gagasan. Keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.

4. **Pertimbangan atau pemikiran (*reasoning*)**. Yaitu kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.
5. **Sudut pandang (*point of view*)**. Sudut pandang adalah cara memandang atau landasan yang digunakan untuk menafsirkan sesuatu dan yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir dengan kritis akan memandang atau menafsirkan sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
6. **Prosedur penerapan kriteria (*procedures for applying criteria*)**. Prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi asumsi atau perkiraan-perkiraan.

**c. Manfaat Berpikir Kritis**

Menurut Gregory Bassham dalam Sihotang (2019, hlm. 43) mengatakan berpikir kritis berguna dalam berbagai bidang, sebagai berikut:

1) Bidang akademis

Berpikir kritis menjadi modal utama dalam memberikan penilaian terhadap informasi yang diterima dan menjadi dasar untuk melakukan evaluasi terhadap gagasan-gagasan, argumen-argumen dan keyakinan. Dengan berpikir mampu menunjukkan kreativitas dan berupaya memperbaiki kemampuan berargumen terhadap isu-isu yang didiskusikan.

2) Dunia kerja

Dunia kerja yang dibutuhkan bukan lagi melulu kemampuan akademis, dalam arti kepintaran dalam pengetahuan tetapi lebih keterampilan lain, kemampuan mengatasi masalah, berpikir kreatif, mengumpulkan dan menganalisis informasi, mampu menggambarkan secara tepat kesimpulan dari data dan mampu mengkomunikasikan gagasan secara jelas. Dengan kata lain dalam dunia kerja yang sangat diutamakan adalah soft skills dan yang termasuk dalam soft skills adalah berpikir kritis.

### 3) Kehidupan sehari-hari

Berpikir kritis membantu menghindari diri dari pengambilan keputusan yang keliru dan merugikan, dengan mengambil keputusan secara hati-hati jelas dan logis. Berpikir kritis menjadi filter bagi kita untuk terima dan kita hadapi dalam kehidupan sehari-hari begitu saja asumsi yang tidak teruji ideologi yang berkembang serta kebiasaan-kebiasaan yang ada melainkan kita mempertanyakan dan mengujinya, serta menyaringnya. Dengan melaksanakan ini semua kita akan menemukan sesuatu yang mendasar sehingga membantu hidup kita semakin bermakna.

#### **d. Indikator Berpikir Kritis**

Ennis (dalam Lia 2015, hlm. 47), menyebutkan ada enam unsur dasar dalam berpikir kritis, yang singkat FRISCO, yaitu:

- 1) F (Focus), dapat membuat keputusan tentang apa yang diyakini sehingga bisa memperjelas sesuatu pertanyaan atau isu tertentu.
- 2) R (Reason), Mengetahui hal yang mendukung dengan situasi dan fakta yang relevan.
- 3) I (Inference), menarik kesimpulan dari hal yang beresalan. Bagian penting dari langkah ini adalah identifikasi dari asumsi dalam pertimbangan atas situasi dan bukti.
- 4) S (Situation), memahami dalam situasi menjaga berpikir.
- 5) C (Clarity), memperjelas alasan yang digunakan.
- 6) O (Overview), langkah dalam meneliti untuk keputusan yang diambil.

Kemampuan berpikir kritis adalah proses yang dilakukan oleh siswa dalam cara maupun sikap dalam menghadapi suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran sehingga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Suparni (2016, hlm. 46) berpendapat bahwa “berpikir kritis digunakan dalam menjelaskan suatu pikiran dengan maksud yang jelas dan terarah dengan tujuan yang ingin dicapai”. Selain itu, Ahmad (2016) menjelaskan bahwa “berpikir kritis memberikan pendapat serta penilaian yang aktif serta ahli terhadap penglihatan serta komunikasi, informasi yang didapat dan argumentasi”. Sementara menurut Purwati (2016, hlm. 84) menjelaskan bahwa “berpikir kritis dapat digunakan sebagai pertimbangan

untuk mencari solusi dalam suatu permasalahan”. Dengan demikian, dapat penelitian simpulkan bahwa berpikir kritis ialah suatu pemikiran yang terarah terhadap apa yang dilihatnya, dikomunikasikannya, informasi yang didapatkannya serta argumentasi untuk memecahkan suatu permasalahan atau menjadi bahan pertimbangan.

## **C. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah proses berinteraksi dengan segala situasi yang ada disekitar individu yaitu peserta didik. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Arsyad (2007, hlm. 1) mendefinisikan belajar sebagai proses kompleks yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Belajar merupakan ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya (Hamdani, 2011, hlm. 17). Menurut Daryanto (2010, hlm. 2) menyatakan bahwa belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar juga terjadi dalam kehidupan setiap orang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dimana peserta didik mengalami perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran, perubahan yang terjadi adalah perubahan tingkah laku dan perubahan pengetahuan baik dari hasil belajar maupun dari pengalaman. Menurut Purwanto (2010, hlm. 46) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Sudjana, (2010, hlm. 22) bahwa di dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan

kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif menurut Sudjana adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang memiliki enam aspek yaitu: pemahaman, ingatan, analisis, sistematis, aplikasi, dan evaluasi. Dari kedua aspek urutan pertama disebut kognitif tingkat rendah sedangkan urutan ke empat pada aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Sementara itu, Sudjana juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemudian menurut Susanto (2013, hlm. 42) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu bila seseorang telah belajar terdapat sebuah perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan yang tidak tahu menjadi tahu. Selanjutnya menurut Rahayu (2004, hlm. 20) menyatakan bahwa hasil belajar juga dapat diartikan sebagai penilaian atau evaluasi. Menurut istilah evaluasi mengacu pada pengertian suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Hasil belajar juga merupakan sesuatu yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas pada otak ialah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif terdiri dari enam jenjang proses berfikir, yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*compherehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntetis*), dan penilaian (*evaluation*).

2. Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap seseorang yang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang tersebut telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan terlihat pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti: disiplin, motivasi belajar, perhatiannya terhadap pelajaran, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar serta hubungan social.
3. Ranah Psikomotor adalah sebuah hasil belajar yang akan tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak seseorang. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu: keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motorik, dan lain-lain, kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.

Hasil belajar merupakan sebuah peristiwa yang bersifat internal yang artinya sesuatu yang terjadi dalam diri seseorang. Peristiwa tersebut itu dimulai dari adanya perubahan kognitif atau pengetahuan untuk selanjutnya berpengaruh pada perilaku seseorang. Dari perilaku belajar seseorang didasarkan pada tingkat pengetahuan terhadap sesuatu yang akan dipelajari dapat diketahui dengan cara tes yang pada akhirnya memunculkan skor atau nilai belajar dalam bentuk rill.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan positif yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, perubahan tersebut bisa berupa penambahan dalam pengetahuan, peningkatan keterampilan dan perubahan sikap baik yang harus didukung oleh lingkungannya. Oleh karena itu, belajar merupakan salah satu kegiatan manusia yang terpenting dan harus dilakukan selama hidup, karena dengan belajar kita dapat melakukan perbaikan diri dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar dapat memperbaiki nasib dan mencapai cita-cita yang diimpikan.

#### **b. Ciri-Ciri Hasil Belajar**

Dari semua pengertian belajar, jelaslah bahwa belajar tidak hanya berkaitan

dengan jumlah pengetahuan tetapi juga mencakup seluruh kemampuan yang dimiliki seorang individu (Winataputra, 2008, hlm. 18). Adapun ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut:

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada pengetahuan atau kognisi, tetapi juga pada sikap dan nilai serta keterampilan emosional
2. Perubahan adalah buah dari pengalaman. Suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada seorang individu karena adanya interaksi antara individu tersebut dengan lingkungannya
3. Perubahan ini relatif menetap, artinya perubahan perilaku terhadap obat-obatan, minuman keras dan lainnya tidak dikategorikan sebagai perilaku hasil belajar peserta didik
4. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita
5. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring
6. Adanya perubahan mental, tingkah laku dan jasmani.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang menjalani proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, keterampilannya telah bertambah, lebih percaya diri, dan sebagainya
2. Perubahan bersifat terus menerus, artinya suatu perubahan yang telah terjadi akan menimbulkan perubahan perilaku yang lain, misalnya jika seorang anak belajar membaca maka perilakunya akan berubah dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Mampu membaca lebih baik dan mempelajari hal-hal lain memungkinkan dia untuk mencapai perubahan perilaku yang lebih luas dalam hasil belajarnya
3. Perubahan fungsional, yaitu perubahan yang diperoleh melalui pembelajaran yang menguntungkan individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan bahasa Inggris memberikan manfaat untuk mempelajari berbagai hal yang lebih luas

4. Perubahan positif, yang berarti peningkatan perubahan individu. Perubahan yang didapat selalu bertambah sehingga tidak sama dengan sebelumnya. Mereka yang telah belajar akan merasa bahwa ada lebih banyak, lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya sendiri
5. Perubahan aktivitas, artinya perubahan tidak terjadi pada sendiri, tetapi melalui aktivitas pribadi. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari pematangan bukanlah hasil belajar karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahap perkembangannya. Misalnya, jika seorang akan mencapai usia tertentu, ia secara otomatis akan dapat berjalan meskipun ia belum belajar berjalan
6. Perubahan permanen, artinya perubahan yang terjadi akibat belajar akan selalu ada dalam diri individu, setidaknya untuk jangka waktu tertentu. Misalnya, keterampilan menulis merupakan variasi hasil belajar karena sifatnya yang permanen dan terus berkembang
7. Perubahan dengan tujuan dan arah, artinya perubahan terjadi karena ada sesuatu yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua kegiatan diarahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya, seseorang belajar bahasa Inggris agar ia dapat berbicara bahasa Inggris dan dapat mempelajari bahan bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua kegiatan pembelajaran diarahkan pada tujuan tersebut agar terjadi perubahan yang sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui sebuah perubahan-perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih baik serta untuk memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan hasil belajar.

Menurut Sudjana (2005) menyatakan tujuan penilaian hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterampilan belajar peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan serta kekurangan dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian keterampilan ini juga menunjukkan di mana letak kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya.

2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yaitu sejauh mana keefektifannya dalam mengubah perilaku peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil evaluasi, yaitu dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan rencana pendidikan dan pengajaran serta system pelaksanaannya.
4. Memberikan tanggung jawab sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

**d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian sebuah tujuan pembelajaran yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2013, hlm. 12) faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik serta mempengaruhi belajarnya. Faktor internal ini dibagi menjadi dua yaitu:
  - a. Faktor Fisiologis, yang meliputi kondisi kesehatan yang baik, tidak dalam keadaan lelah dan tidak dalam keadaan cacat jasmani.
  - b. Faktor Psikologis, antara lain kecerdasan (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, konitif, dan kemampuan penalaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik serta mempengaruhi hasil belajarnya. Terdapat dua jenis faktor eksternal, yaitu:

- a. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, termasuk dalam faktor lingkungan fisik dan sosial. Faktor lingkungan fisik dapat berupa lingkungan alam seperti suhu, kelembaban, dan sejenisnya. Suasana kelas yang panas akibat kurangnya sirkulasi udara dapat menyebabkan peserta didik kehilangan fokus dalam belajarnya. Faktor lingkungan sosial dapat berupa kondisi yang ada dalam suatu kelas atau masyarakat.
- b. Faktor instrumental adalah faktor yang dirancang untuk digunakan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor tersebut diharapkan dapat menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan guru dalam bentuk kurikulum, fasilitas, dan guru.

## e. Pembelajaran Tematik

### a. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada dasarnya berawal dari satu pemikiran filosofis tertentu yang menekankan pada pembentukan kreativitas anak didik dengan pemberian aktivitas yang didapat dari pengalaman langsung melalui lingkungannya yang natural, masing-masing peserta didik memiliki motivasi dan inovasi yang unik dan khas yang perlu dikembangkan sedemikian rupa dengan tetap memperhatikan karakteristik, keunikan, dan kekhasannya itu.

Menurut Depdiknas (Trianto, 2011, hlm. 147) bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi satu tema dengan melibatkan beberapa mata pelajaran didalam satu tema tersebut, dan juga bisa memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik. Menurut Nurul Hidayah (2015) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang ditetapkan untuk anak sekolah dasar, dengan dirancang menggunakan beberapa tema yang sudah ditentukan.

Arifin (2016, hlm. 21) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang telah dirancang dan dikemas seputar tema tertentu disebut sebagai pembelajaran tematik. Tema dalam pembelajaran tematik ini dibagi menjadi tiga kategori ialah sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Sedangkan menurut Anas (2017, hlm. 9) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi yang sudah dianggap dapat diterima untuk pembelajaran anak-anak di usia 7-12 tahun atau setara dengan anak-anak sekolah dasar zaman sekarang. Pembelajaran tematik menekankan pada penerapan konsep pembelajaran dengan membiarkan siswa bermain atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan materi pelajaran (*learning by doing*). Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Tematik termasuk kedalam model pembelajaran yang isi pembelajarannya menggunakan tema dengan menggabungkan separuh mata pelajaran. Dengan pembelajaran tematik ini, pembelajaran dilakukan secara

nyata di kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti oleh peserta didik. Pembelajaran tematik ini menggunakan pendekatan dengan berpusat pada siswa yang artinya dalam sebuah proses belajar mengajar pembelajaran lebih banyak menempatkan siswa sebagai subyek, dan guru sebagai fasilitator yang hanya menyajikan atau memberi kemudahan bagi siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran dengan melihat tiga kategori dalam pembelajaran tematik yaitu sikap, keterampilan dan juga pengetahuan.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Prastowo (2014, hlm. 100) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yang dapat di perhatikan oleh guru yaitu: 1) pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa, yang sejalan dengan pembelajaran modern, dimana siswa adalah subjek serta guru adalah fasilitator. 2) karena fokus pada tema, ada ketidak jelasan dalam pembagian pelajaran dalam pembelajaran tematik. 3) Pembelajaran tematik dapat membantu siswa meningkatkan pengetahuan dan memaksimalkan potensinya. 4) Pembelajaran tematik menganut pengertian belajar sambil melakukan sesuatu. 5) Pembelajaran tematik melibatkan anak-anak dan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dengan teman sebaya, guru, dan orang lain.

Menurut Ain & Kurniawati (2013, hlm. 318) mengatakan bahwa pada karakteristik pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, dimana pembelajaran tematik dapat mengembangkan kemampuan peserta didik pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Dengan ketiga aspek tersebut, guru dapat mengembangkan keterampilan peserta didik untuk menghadapi persaingan global dan peserta didik dapat belajar lebih banyak hal, tidak dari satu sumber saja.

Menurut Munasik (2014, hlm. 109) menyatakan bahwa pada pembelajaran tematik mendorong para guru untuk lebih kreatif ketika mengembangkan dan memilih tema pembelajaran serta guru dapat menyodori dari berbagai aspek, tidak dari satu media saja tetapi harus dapat mengembangkannya dengan baik, agar peserta didik dapat berpikir holistik.

Dengan karakteristik pembelajaran tematik peserta didik dapat diajak berpartisipasi aktif dalam mengeksplor kejadian atau topik yang dibahas dalam tema tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai karakteristik pembelajaran tematik dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, yang sejalan dengan pembelajaran modern, dimana siswa adalah subjek serta guru sebagai fasilitator. 2) pembelajaran tematik didasarkan pada pengertian belajar sambil bermain atau melakukan sesuatu. 3) pembelajaran tematik melibatkan anak-anak dan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dengan teman sebaya, guru, dan orang lain. Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang mirip dengan peserta didik sekolah dasar, dan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dengan ketiga aspek tersebut, guru dapat mengembangkan keterampilan peserta didik untuk menghadapi persaingan global dan siswa dapat belajar lebih banyak hal, tidak dari satu sumber saja.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Menurut Kadir & Asrohah (2014, hlm. 26) menyatakan ada empat keunggulan pembelajaran tematik, ialah: 1) pembelajaran tematik dapat mengatasi tumpang tindih antara berbagai mata pelajaran, 2) pembelajaran tematik dapat menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran bila dilaksanakan secara bersamaan, 3) isi materi berfungsi sebagai sarana dari pada tujuan akhir, pembelajaran tematik dapat memungkinkan siswa melihat hubungan yang bermakna, dan 4) hubungan antara satu tema dengan mata pelajaran lainnya akan meningkatkan konsep yang dipahami siswa. Pembelajaran tematik dapat menjadi suatu kelebihan atau kekurangan jika pembelajaran tematik tidak ada faktor pendukung yang baik untuk melaksanakan pembelajaran tematik itu sendiri. Pembelajaran tematik bisa menjadi kelebihan jika lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan menjadi sumber belajar serta media pembelajaran. Peranan serta dukungan kepala sekolah dan guru lain, serta kemampuan siswa yang mampu dan juga dukungan dari

orang tua yang membangun. Serta pembelajaran tematik bisa menjadi suatu kelemahan jika guru tidak dapat merancang pembelajaran yang padu, guru harus dapat mencari kaitan atau mengaitkan dalam menyampaikan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain dalam satu tema (Wahyuni, 2016, Hlm. 133).

Kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran tematik tergantung bagaimana guru mampu memberikan arahan yang baik dan guru mampu mengkreasikan materi pembelajaran yang sudah ditemakan tersebut. Beberapa guru menyatakan bahwa sulit untuk mengaplikasikan pembelajaran tematik dan guru menyatakan bahwa buku pembelajaran tematik belum sesuai dengan apa yang mereka harapkan, terkadang materi yang diberikan tidak sesuai dengan tema yang ditetapkan dan tidak sesuai juga dengan kurikulum (Ain & Kurniawati, 2013, hlm. 320).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik mempunyai suatu kelebihan atau keunggulan dan kekurangan jika pembelajaran tematik tidak ada faktor pendukung yang baik untuk melaksanakan pembelajaran tematik itu sendiri dan pembelajaran tematik dapat berkembang dengan baik jika guru dapat memberikan arahan yang baik, pembelajaran yang bermakna dan materi pembelajaran dapat di kreasikan, sehingga peserra didik dapat berpikir holistik.

#### **d. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik**

Fungsi dari sebuah pembelajaran tematik ini adalah memberikan keluasan bagi peserta didik dalam menguasai sebuah pembelajaran dan juga bisa menumbuhkan semangat belajar, dikarenakan materi yang disampaikan merupakan materi yang konkret dan juga bermakna bagi peserta didik (Kemendikbud. 2014, hlm. 16). Pembelajaran tematik sebagaimana dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa pembelajaran tematik merupakan pola pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap dan pembelajaran dengan menggunakan tema. Dengan demikian pembelajaran tematik diarahkan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Menurut (Abdul Munir. 2014, hlm. 15-17) dengan menerapkan

pembelajaran tematik siswa dan guru banyak mendapatkan manfaat, diantaranya :

1. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman kontekstual siswa terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Dari proses pembelajaran yang sudah dilalui, siswa mengembangkan beberapa pengalaman, membangun pengetahuan, dan pada akhirnya mengembangkan konsep baru tentang suatu realitas.
2. Melalui pembelajaran tematik proses mental siswa secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh.
3. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antara siswa. Tema-tema pembelajaran yang erat hubungannya dengan pola kehidupan sehari-hari, sangat membantu siswa agar mampu beradaptasi dan berganti peran dalam melakukan aktivitas yang berbeda.
4. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalisme guru tersebut.
5. Pembelajaran tematik menumbuhkan ketelitian dan keseriusan guru, baik dalam menemukan tema yang kontekstual, merancang perencanaan pembelajaran, menyiapkan metode pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran secara konsisten dengan tema pembelajaran, sampai menyusun instrument evaluasi yang tepat dengan kegiatan pembelajaran.

Dalam penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar itu sendiri tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peraturan Kemendikbud (2013), dalam penerapannya pembelajaran tematik mempunyai tujuannya yaitu : (1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu. (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama. (3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan. (4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik. (5) Lebih bergairah belajar dikarenakan peserta didik dapat berkomunikasi

dalam situasi yang nyata. (6) lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam bentuk konteks tema yang jelas. (7) guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih. (8) Budi pekerti dan moral dari peserta didik dapat dikembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai dari budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran tematik diantaranya sebagai peningkatan pemahaman konseptual terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya, pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam meningkatkan profesionalisme guru, pembelajaran tematik dapat mendorong siswa untuk bekerja secara aktif dalam pembelajaran, pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratn hubungan antara siswa dan guru, dan dapat menumbuhkan ketelitian dan keseriusan guru dalam menemukan konsep, merancang perencanaan pembelajaran, menentukan dan menyiapkan metode pembelajaran, sampai dengan menyusun instrumen evaluasi yang relevan dengan KD.

#### **D. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Dalam penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi bagi penulis untuk menambah informasi sebagai memperkaya bahan kajian bagi penelitian yang akan penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Susanti dengan judul “Kemampuan Berpikir Kritis siswa SDN Margorejo VI Surabaya Melalui Model Pembelajaran *Jigsaw*” dalam pembelajarannya kurang antusias sehingga pembelajaran kurang efektif mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik .Lalu penelitia melaksanakan penelitian menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik. Berdasarkan

hasil penelitian dan analisis data bahwa model pembelajaran Jigsaw terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran model ceramah hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada uji coba I kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran ceramah memperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 46,75 dalam kategori rendah dan nilai posttest sebesar 78,25 dalam kategori tinggi. Sedangkan pada uji coba II kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw memperoleh nilai rata-rata sebesar 38 dalam kategori sangat rendah, dan nilai posttest sebesar 86,25 dalam kategori sangat tinggi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eci Widiyanti . Dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung dan SDN 2” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Pengembangan media Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik memperoleh kategori sangat layak dengan persentase dari ahli materi sebesar 80%, ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 87,85%, penilaian ahli bahasa memperoleh kategori sangat layak dengan persentase sebesar 84,16%. Penilaian pendidik memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 96,92%, sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji coba skala kecil mendapat kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 92,75%, dan uji coba skala besar memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 91,60%. Dengan demikian media video berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik.
3. Penelitian Maria A. F. Mbari dkk (2018). Dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* 53,25 menjadi 76,25 pada hasil *posttest* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Sedangkan pada

kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri yaitu hasil *pretest* 52,89 menjadi 65,26 pada hasil *posttest*. Penilaian yang dilakukan Maria dkk (2018) memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu mencari pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada subjek, objek penelitian dan tempat penelitian.

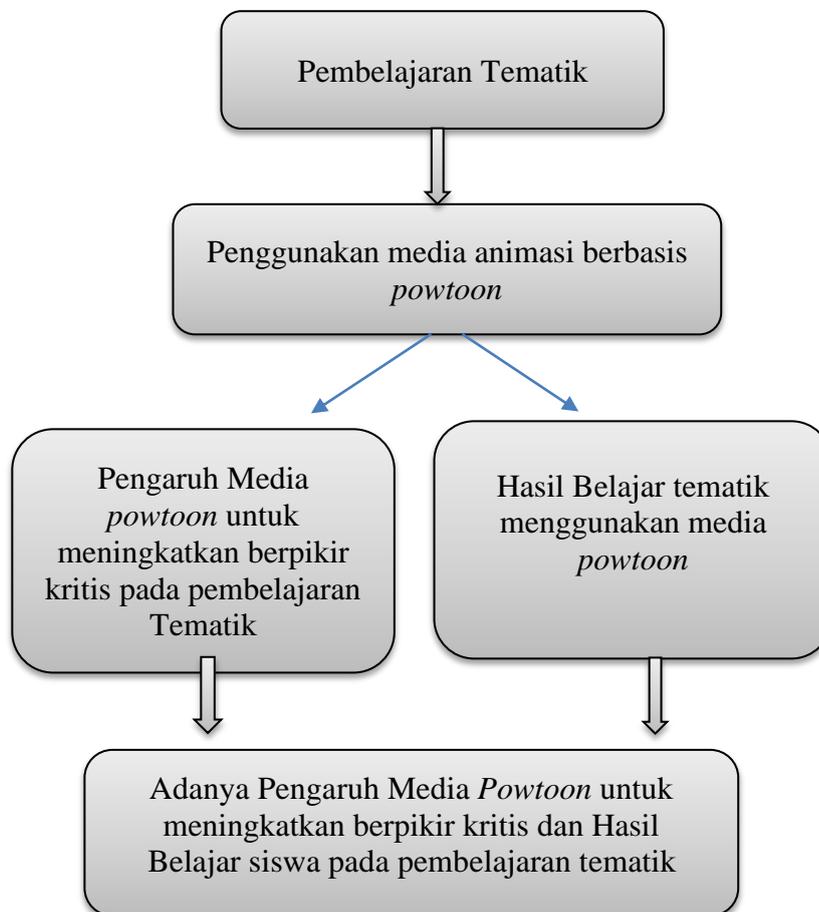
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas terbukti bahawa aplikasi *powtoon* yang efektif dan efisien menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli diatas belum ada yang meneliti terkait pengembangan *powtoon* pada pembelajaran tematik, sehingga menurut peneliti aplikasi *powtoon* yang memiliki banyak fitur didalamnya akan bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik bagi peserta didik. Peneliti akan mencoba penelitian dengan judul Pengaruh Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik kelas III SDN Bojong Koneng.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai Pra Penelitian bahwasanya pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, yang diduga karena pembelajarannya kurang menarik dan para guru hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Dengan berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan diatas maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan suatu media yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan peroses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan suatu video pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan.

Penggunaan media animasi berbasis *powtoon* yang menggabungkan dua media sekaligus dalam satu wadah yaitu media video dan audio, bertujuan mengembangkan suatu video pada pembelajaran tematik sebagai kebutuhan peserta didik agar lebih baik dan diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik dalam memahami pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik, yang

sering kali dianggap sulit dan membosankan. Berikut disajikan bagan kerangka pikir.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**

## F. Asumsi dan hipotesis penelitian

### 1. Asumsi penelitian

Asumsi menurut Sugiyono (2003, hlm. 76) adalah “pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian”. Pentingnya merumuskan asumsi bagi peneliti yaitu agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti guna menentukan dan merumuskan hipotesis.

Berikut ini asumsi penelitian antara lain :

- a. Keterkaitan satu sama lain yang tidak dapat dipisahkan antara model pembelajaran yang digunakan dengan hasil berfikir serta keaktifan peserta didik dalam poses pembelajaran.
- b. Pada umumnya anak kelas III bersifat pasif dalam poses belajar sehingga tingkat berfikir kreatif peserta didik hanya mempunyai satu pemecahan masalah yang didasarkan pada buku yang bersifat teoritis bukan berdasarkan pemikiran peserta didik. Penyebab peserta didik pasif dalam proses pembelajaran karena adanya hambatan pada setiap porses pembelajaran seperti faktor internal dan eksternal sehingga anak kelas III cenderung malas untuk belajar dan menciptakan tingkat berfikir setiap peserta didik tidak beranekaragam dalam suatu pemecaan masalah.

## 2. Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono (2013, hlm. 96), hipotesis merupakan sementara terhadap rumusan maslaah penelitian, dimana rumusan masalah peneltian telah dinyatakan dimana pebentuk pertanyaan. Dinyatakan sementara karena jawaban yang diberikan harus berdasarkan pada teori yang relevan sehingga belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut sugiyono (2013, hlm. 101), Hipotesis deskriptif merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif, yaitu yang berkenaan dengan variabel mandiri.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat disimpulkan hipotesis peneltian sebagai berikut :

$$H_a = \mu$$

$$H_0 \neq \mu$$

$H_a = \mu$  adanya peningkatan penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III SDN Bojong Koneng Kabupaten Bandung.

$H_0 \neq \mu$  tidak adanya peningkatan penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III SDN Bojong Koneng Kabupaten Bandung.