

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori digunakan untuk menyusun kerangka pemikiran yang didasarkan pada cara berpikir serta bertindak di dalam suatu penelitian dan digunakan untuk membahas hasil penelitian.

1. Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis sangat penting dimiliki oleh peserta didik untuk membantu dalam menyelesaikan masalah pada materi pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa pengertian berpikir kritis dari para ahli, Menurut Ennis (dalam Zakiah, 2019, hlm.3) *critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*, yang artinya berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan. Menurut Rudinow dan Barry (dalam Saputra, 2020, hlm.1) berpendapat bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses yang menekankan sebuah basis kepercayaan-kepercayaan yang logis dan rasional, dan memberikan serangkaian standar dan prosedur untuk menganalisis, menguji dan mengevaluasi.

Definisi lain menurut Lai (dalam Zakiah & Linda, 2019, hlm. 6) menyatakan “*critical thinking includes the component skills of analyzing arguments, making inferences using inductive or deductive reasoning, judging or evaluating, and making decisions or solving problems*”. Definisi menurut Lai tersebut memiliki arti bahwa berpikir kritis mencakup keterampilan menganalisis argumen, membuat kesimpulan menggunakan penalaran yang bersifat *induktif* atau *deduktif*, penilaian atau evaluasi, dan membuat keputusan atau memecahkan masalah.

Menurut Hidayah, R dkk (2017, hlm. 127-133) dalam tulisannya pada suatu Jurnal yang berjudul *Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian*. *Critical thinking skill* adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, *reflektif*, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan

mengambil keputusan yang baik. Hidayah menyebutkan bahwa seseorang dikatakan mampu berpikir kritis bila seseorang itu mampu berpikir logis, reflektif, sistematis dan produktif yang dilakukannya dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan.

Kurniawati dan Ekayanti (2020, hlm. 107-114) dalam tulisannya pada jurnal yang berjudul pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika menyatakan berpikir kritis adalah berpikir menggunakan penalaran secara rasional, sistematis, mengumpulkan informasi atau data yang ingin diketahui dan menyelesaikan masalah atau memilih tindakan yang semestinya dilakukan untuk dapat menyelesaikan dan memahami suatu masalah yang dihadapi.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang definisi berpikir kritis di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Untuk memahami informasi secara mendalam dapat membentuk sebuah keyakinan kebenaran informasi yang didapat atau pendapat yang disampaikan. Proses aktif menunjukkan keinginan atau motivasi untuk menemukan jawaban dan pencapaian pemahaman. Secara tersirat, pemikiran kritis mengevaluasi pemikiran yang tersirat dari apa yang mereka dengar, baca dan meneliti proses berpikir diri sendiri saat menulis, memecahkan masalah, membuat keputusan atau mengembangkan sebuah proyek.

b. Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong peserta didik untuk menemukan ide atau gagasan baru tentang permasalahan. Peserta didik akan dilatih bagaimana menyeleksi berbagai pendapat sehingga dapat membedakan mana pendapat yang relevan dan mana yang tidak, serta mana yang benar dan mana yang tidak. Dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, peserta didik dapat membantu menarik kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan.

Halidin (2023, hlm. 45) mengungkapkan keterampilan berpikir kritis memerlukan keaktifan mencari semua sisi dari sebuah argumen, pengujian pernyataan dari klaim yang dibuat dari bukti yang digunakan untuk mendukung klaim. Yang paling utama dari berpikir kritis ini adalah bagaimana argument

yang kita kemukakan benar-benar objektif. Cahyani dan Setyawati (2021, hlm. 921) mengungkapkan bahwa tujuan berpikir kritis ini untuk menilai suatu pemikiran, menafsir nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik suatu pemikiran dan nilai tersebut.

Christina dan Kristin (2016, hlm. 217-230) mengungkapkan bahwa tujuan berpikir kritis yaitu agar siswa mampu memahami argumentasi-argumentasi yang disampaikan oleh guru dan teman-temannya, supaya siswa mampu menilai argumentasi/pendapat tersebut secara kritis, membangun dan mempertahankan argumen yang dibangun secara sungguh-sungguh dan meyakinkan.

c. Karakteristik dalam Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan suatu rangkaian yang tidak terpisahkan antara karakteristik yang satu dengan yang lainnya. Berpikir kritis memiliki beberapa karakteristik, Lai (dalam Zakiah & Linda. 2019, hlm.61) menyebutkan beberapa karakteristik yang harus dimiliki dalam kemampuan berpikir kritis yaitu menganalisis *argument*, klaim, atau bukti, membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan *induktif* atau *deduktif*, menilai atau mengevaluasi dan membuat keputusan atau memecahkan masalah.

Karakteristik-karakteristik dari *Higher order thinking skills* (HOTS) yang perlu diperhatikan dalam berpikir kritis peserta didik menurut Ritonga (2018, hlm. 27) diantaranya :

- 1) Evaluasi dengan kriteria, yaitu proses penilaian di lakukan berdasarkan criteria yang ditentukan untuk melihat sejauhmana kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- 2) Menunjukkan skeptisme, peserta didik menunjukka suatu permasalahan atau tantangan yang diberikan dengan mempertanyaakaan atau ragu dengan jawaban.
- 3) Keputusan yang menggantung, sejauhmana peserta didik mengambil keputusan dalam menjalaskan dan tidak menggantung jawaban kepada teman, lebih aktif dalam proses kegiatan belajar.
- 4) Menggunakan analisis logis, yaitu dapat dipercaya dan masuk akal proses berpikir kritis peserta didik.

5) Sistematis dimaksudkan untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan.

d. Indikator Berpikir Kritis

Kriteria Tingkat Berpikir Kritis yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis menurut Fatmawati, dkk. (2014, hlm.18) yaitu mampu: (1) merumuskan pokok-pokok permasalahan; (2) mengungkap fakta yang ada; (3) memilih argumen yang logis; (4) mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda; (5) menarik kesimpulan.

Menurut Ennis (dalam Rositawati, 2019, hlm. 74-84) bahwa indikator kemampuan berpikir kritis dikatakan jika seseorang mampu: 1) memahami masalah; 2) memberikan alasan berdasarkan bukti atau fakta yang relevan; 3) membuat suatu kesimpulan dengan tepat; 4) menentukan jawaban sesuai dengan konteks permasalahan, 5) memberikan penjelasan terhadap kesimpulan yang dibuat dan atau memberikan penjelasan jika terdapat istilah dalam menjawab soal; dan 6) memeriksa kembali jawabannya.

Penjelasan dalam kriteria indikator berpikir kritis tersebut disampaikan menurut Nufus (2020, hlm. 49-55) terdiri dari; 1) Fokus adalah identifikasi dari fokus utama atau perhatian siswa dalam memahami masalah-masalah yang diberikan; 2) Alasan adalah untuk mengidentifikasi dan menilai penerimaan alasan atau memberikan alasan berdasarkan fakta atau bukti yang relevan pada setiap langkah dalam membuat keputusan dan kesimpulan; 3) *Inferensi* (kesimpulan) adalah menilai kualitas kesimpulan, dengan sumsi alasan untuk diterima atau siswa membuat kesimpulan dengan benar memilih alasan yang tepat; 4) Situasi, yaitu memperhatikan situasi dengan cermat atau siswa menggunakan semua informasi sesuai dengan masalahnya; 5) Kejelasan yaitu memeriksa untuk memastikan bahasanya jelas atau siswa memberikan penjelasan lebih lanjut.

Fisher (dalam Metta, 2018, hlm. 106-115) juga menambahkan ada beberapa indikator berpikir kritis yang dapat diukur pada siswa, meliputi: 1) identifikasi elemen-elemen dalam kasus (alasan dan kesimpulan); 2) identifikasi dan evaluasi asumsi; 3) klarifikasi dan interpretasi pernyataan dan gagasan; 4) penilaian kredibilitas; 5) evaluasi argumen; 6) analisis; 7) evaluasi dan

membuat keputusan; 8) menarik inferensi-inferensi; dan 9) menghasilkan argumen.

Beberapa ahli juga menjelaskan indikator lain yang dapat diukur pada kemampuan berpikir kritis, akan tetapi dalam penelitian ini keterampilan berpikir kritis yang digunakan mengacu pada pendapat Facione (2013, hlm. 11), yang menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis terdiri atas 6, yaitu: interpretasi, analisis, kesimpulan, evaluasi, penjelasan dan pengaturan diri.

Dari apa yang disampaikan oleh beberapa ahli tersebut yang menjadi acuan penulis untuk melihat kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan indikator menurut pendapat Ennis. Masing-masing keterampilan berpikir kritis tersebut juga memiliki sub keterampilan serta pertanyaan-pertanyaan yang akan mengarahkan individu memiliki kemampuan berpikir kritis.

Tabel 2. 1 Inti Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Ennis

Kriteria Berpikir Kritis	Indikator Berpikir Kritis	Deskripsi
Fokus	Siswa memahami masalah	Menuliskan atau menyebutkan yang diketahui dan ditanyakan disoal.
Alasan	Siswa memberikan alasan berdasarkan bukti atau fakta yang relevan	Siswa mampu menyelesaikan memberikan alasan yang relevan dalam membuat suatu kesimpulan.
<i>Inferensi</i> (kesimpulan)	Siswa membuat suatu kesimpulan dengan tepat	Siswa menuliskan kesimpulan dengan tepat.
Situasi	Siswa menemukan jawaban sesuai dengan konteks permasalahan	Siswa mampu menemukan jawaban dengan menggunakan informasi yang sesuai dengan permasalahan.
Kejelasan	Siswa memberikan penjelasan terhadap kesimpulan yang dibuat	Siswa mampu mengklarifikasi atau menjelaskan tentang jawaban yang telah ditulis.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam arti sempit yaitu meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar yang telah terencana, sedangkan media pembelajaran dalam arti luas tidak sekedar media sebagai alat komunikasi elektronik yang kompleks saja akan tetapi mencakup berbagai alat sederhana, seperti diagram, bagan, slide, fotografi, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah.

Sukiman (2012, hlm. 29) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan atau menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga menstimulus pikiran, perhatian, perasaan, minat serta kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru diharapkan menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan peran antara lain merekam suatu objek langka atau kejadian-kejadian penting tertentu, memanipulasi objek, peristiwa, atau keadaan tertentu, dan meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Suatu objek langka atau kejadian-kejadian penting tertentu yang telah ditangkap kemudian dapat disimpan dan digunakan sebagai pengetahuan.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2013, hlm. 16-17) memiliki 4 fungsi. Fungsi dari media pembelajaran khususnya media berbasis visual yaitu antara lain: (1) *fungsi atensi*; (2) *fungsi afektif*; (3) *fungsi kognitif*; serta (4) *fungsi kompensatoris*. *Fungsi atensi* mengarah pada konsentrasi siswa agar fokus pada pembelajaran. *Fungsi afektif* yaitu untuk memancing sikap serta emosi

yang dimiliki oleh siswa terhadap media pembelajaran yang ditampilkan. *Fungsi kognitif* untuk mempermudah proses mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang ditunjukkan dari media yang digunakan. Sedangkan *fungsi kompensatoris* yaitu untuk mendorong siswa yang lambat dan lemah dalam menerima informasi yang disampaikan secara *verbal*.

Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat antara lain yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dapat berjalan dengan efektif. Selain itu dapat menciptakan rasa semangat belajar dalam diri siswa, menciptakan keaktifan siswa serta mengurangi rasa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru maupun pihak sekolah, sehingga pendidikan yang dilaksanakan menghasilkan siswa yang berwawasan luas dan siap menghadapi tantangan global. Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tidak luput dari jenis dan kriteria media pembelajaran yang akan digunakan.

Pemilihan jenis media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lingkungan sekolah serta siswa, karena tidak semua jenis media pembelajaran sesuai untuk digunakan pada seluruh kondisi sekolah beserta siswa di dalamnya. Beberapa jenis media pembelajaran dapat dipilih untuk digunakan pada pembelajaran dengan kondisi dan karakteristik siswa tertentu.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Antika (2016, hlm. 493-497) manfaat media pembelajaran yaitu mampu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan semangat belajar serta memberikan rangsangan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Iman dkk (2019, hlm. 2) mengatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar.

Menurut Sadiman (dalam Magdalena dkk 2021, hlm. 312-325) secara umum media pendidikan memiliki beberapa manfaat yaitu memperjelas

penyajian informasi atau pesan agar tidak terlalu verbalistik (berupa kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, memperkuat sikap aktif siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengingat karakteristik, lingkungan, dan pengalaman dari siswa dari berbagai media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru. Ini berkat hal yang sama media pendidikan, pengalaman belajar yang sama, dan pemberian stimulus yang sama kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai suatu proses belajar yang diharapkan menjadi lebih baik dan sangat interaktif sehingga dapat lebih mempermudah siswa dalam pembelajaran yang efektif dan efisien.

d. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2013, hlm. 14) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu Media hasil teknologi cetak, Media hasil teknologi audio-visual, hasil teknologi yang berdasarkan computer dan Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Sanjaya (2015, hlm. 172) berdasarkan sifat dan cara penggunaan media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga macam, antara lain: (1) media *audio*, (2) media *visual*, (3) media *audiovisual*. *Media audio* yaitu media yang digunakan hanya dengan unsur suara, dimanfaatkan dengan pendengaran saja. Misalnya: radio dan rekaman suara. *Media visual* yaitu media yang digunakan dengan memanfaatkan penglihatan tanpa diiringi dengan unsur suara. Media visual berupa gambar, patung, lukisan, foto, dan berbagai bentuk yang dicetak. *Media audiovisual* yaitu jenis media yang digunakan dengan cara dilihat dan di dengar, mengandung unsur gambar sekaligus diiringi dengan unsur suara. Media audiovisual ini memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan/materi pembelajaran yang lebih baik karena memanfaatkan kedua unsur jenis media (audio dan visual) video diperjelas dengan adanya suara. Misalnya: rekaman video, slide bersuara, dan berbagai film pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Prezi*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Prezi*

Briggs dalam Sapriyah (2019, hlm. 470-477) berpendapat “Media pembelajaran yang meliputi semua alat fisik dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, dan penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mengurangi hambatan-hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri”.

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (*SaaS*). Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide diatas kanvas virtual. Menurut Rosadi (2014, hlm. 2) “*Prezi* adalah salah satu *software* pembuatan slide presentasi secara online”. Menurut Settle dkk., (2011, hlm. 105) Media *Prezi* sebuah perangkat lunak berbasis internet atau *software as a service (SaaS)* yang digunakan sebagai media presentasi dan juga sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide dengan *kanvas virtual*. Dari penjelasan yang dimaksud media *prezi* adalah suatu media komputer dalam bentuk aplikasi yang berbasis online yang didalamnya terdapat presentasi poin-point maupun visualisasi, dan audio video.

Media pembelajaran aplikasi *prezi* menurut Rusyfan (2016, hlm. 14) pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fisher sebagai alat visualisasi asitektur. *prezi* dibuat untuk membuat berbagai ide menjadi lebih menarik dalam bentuk visual yang bersifat naratif.

b. Fungsi Media Pembelajaran *Prezi*

Adapun fungsi media pembelajaran aplikasi *prezi* menurut Dzulhijjah dalam jurnalnya (2015, hlm. 9)

1. *Prezi* mempermudah siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena media *prezi* dapat menyajikan materi secara keseluruhan maupun secara detail sehingga materi dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.
2. Penyajian yang utuh dalam satu layar menjadikan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang disampaikan sebelumnya.
3. Media *prezi* disajikan pada kanvas sehingga memudahkan penyaji untuk menggabungkan teks, gambar serta video animasi.

Item-item pada kanvas virtual tersebut dapat disisipkan, diperbesar ataupun diperkecil sehingga terlihat lebih menarik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Dari penjelasan tersebut diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *prezi* berfungsi untuk melakukan langkah-langkah yang bertujuan meningkatkan penggunaan media *prezi*.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Prezi*

Prezi berbeda dengan PowerPoint. Program aplikasi ini mengandalkan ZUI (*Zooming User Interface*) sebagai daya tarik utamanya. Kemampuan ini user dimanjakan ketika melakukan transisi dari satu tulisan ke tulisan selanjutnya.

Ketika program aplikasi ini muncul banyak orang dibuatnya terkagum-kagum, karena presentasi dapat dibuat secara linier (saling berurutan) maupun *non-linier* (acak) seperti pada peta pikiran (*mind-map*). Selain itu tampilan tema lebih bervariasi dan lebih keren jika dibandingkan dengan desain tema yang ada pada *PowerPoint*. Lebih sederhana dalam membuat animasi dan sudah barang tentu teknologi ZUI-nya yang tidak dimiliki oleh program aplikasi *PowerPoint*.

Kelebihan *prezi* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tampilan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan power point.
- 2) Menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi ZUI nya.
- 3) Lebih sederhana dalam hal pembuatan animasi.
- 4) Pilihan tema keren, yang dapat di unduh secara online.

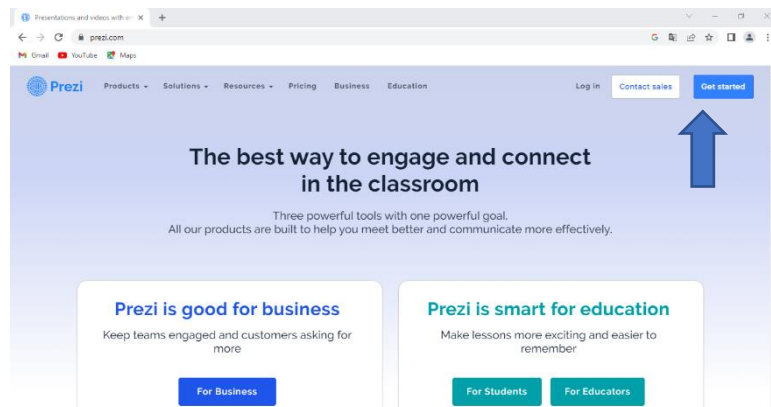
Kekurangan *prezi* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Karena hanya menggunakan teknologi ZUI (tampilan yang nge-Zoom), software ini terlihat *monoton*.
- 2) Proses instalasinya membutuhkan koneksi internet.
- 3) Sulit memasukkan simbol matematika.
- 4) Untuk versi trialnya (gratis) berlaku 30 hari.

d. Langkah-langkah menggunakan Media Pembelajaran *Prezi*

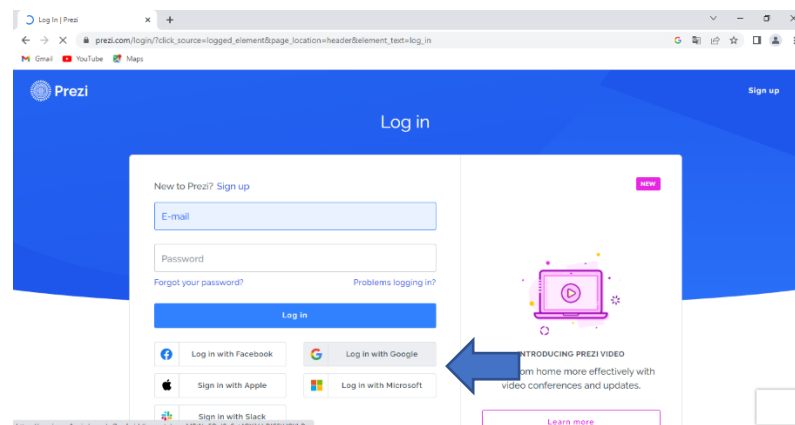
- 1) Untuk membuat *prezi* pertama-tama buka aplikasi browser yang anda miliki lalu masuk ke halaman web www.prezi.com Lalu tekan enter. Setelah masuk

ke web prezi.com. ada beberapa menu bagian atas. Login adalah menu untuk memasukkan akun anda setelah anda mendaftar sebelumnya.



Gambar 2. 1 Membuat Akun Prezi

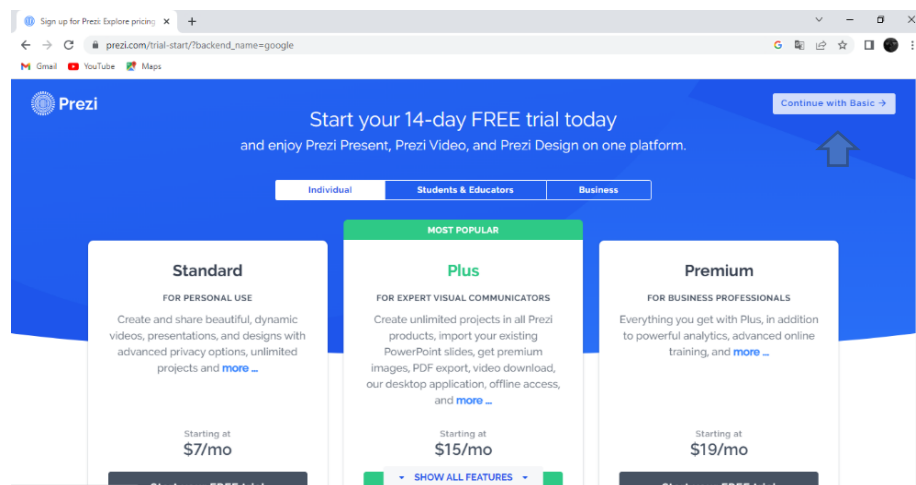
- 2) Untuk mendaftar ada pilihan menggunakan beberapa akun email yang sudah ada untuk memudahkan penulis merekomendasikan menggunakan akun google.



Gambar 2. 2 Mendaftar Akun Prezi

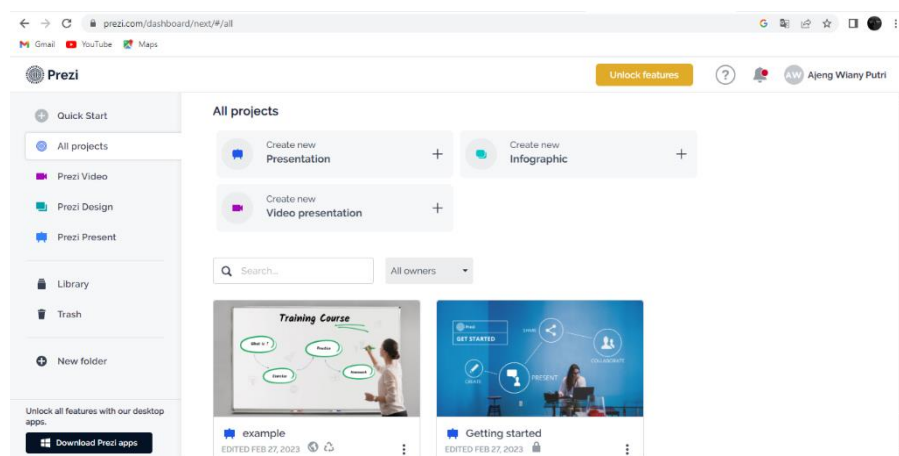
- 3) Terdapat 3 kategori yang bisa anda pilih. Kategori pertama yaitu Standard, di sini prezi buatan anda bisa dilihat dan diunduh oleh orang-orang secara umum dan dikenai biaya sebesar \$7 hanya saja disini saat mendaftar akun anda akan gratis menggunakan selama 14 hari. Untuk kategori plus, prezi buatan anda bisa anda buat privasi. Jadi orang lain tidak bisa melihat atau mengunduh prezi buatan anda. Untuk harganya sebesar \$15 per bulan. Untuk kategori ketiga adalah premium. Disini anda memiliki kelebihan seperti kategori lain dengan tambahan anda bisa mengedit prezi anda secara offline. Untuk harga kategori

premium dipatok seharga \$20 per bulan. Jadi, pilihlah kategori yang pertama untuk membuat prezi secara gratis selama 14 hari.



Gambar 2. 3 Kategori Untuk Memilih *Prezi* Gratis

- 4) Selanjutnya guru dapat berkreasi sendiri dengan akun Prezi yang telah tersedia. Karena sesuai dengan salah satu prinsip Prezi adalah kekreativitasan dan kebebasan, dengan cara klik new project yang akan dibuat.



Gambar 2. 4 Membuat Media *Prezi* Baru

Adapun cara menjalankan media pembelajaran aplikasi prezi Rusyfan (2016, hlm. 25-37) sebagai berikut :

1. Pilihlah template yang kamu sukai di *my prezi*. Pada akun kamu dan klik *Create a New Prezi*. Maka akan tampil gambar seperti berikut ini, setelah kamu menemukan template yang disukai klik *use template* atau *double click* pada *template* yang dipilih.
2. Nah, kamu sudah masuk di halaman kerja kamu di prezi, nanti tampilannya akan seperti berikut ini. (*Templatnya* akan berbeda-beda, tergantung template yang kamu pilih).

3. Selanjutnya, arahkan kursor kamu ke bagian sebelah kiri yang memiliki nomor 1,2,3 dst. Pilih dibagian mana yang kamu ingin edit terlebih dahulu. Contoh pada *slide* nomor satu, kita akan membuat tulisan atau judul “Cara Menggunakan Prezi”. Klik pada tulisan *Click to add tittle*. Maka akan muncul *tool bar*, di sini biasanya untuk model judul dan tulisan telah langsung di-setting sehingga, kita Cuma mengklik sesuai keinginan kita, mau bagaimana model tulisan yang diinginkan.
4. Lalu kita akan pindah ke *slide* nomor 2, langkah untuk menambahkan tulisan akan sama seterusnya.
5. Cara menyisipkan gambar klik insert pada *toolbar* paling atas, pilih image.
6. Cara menyisipkan diagram klik insert pada *toolbar* paling atas, klik chart. Bisa kamu lihat disana ada tulisan pro yang *di bold* kuning. Ini artinya fitur ini tidak bisa untuk *license public*.
7. Cara Menambahkan *symbol* dan *shape*, klik *insert* pada *toolbar* paling atas, klik *symbol and shapes*.
8. Cara Menyisipkan video, klik *insert* pada *toolbar* paling atas, klik youtube video. Sebelumnya, kamu harus meng-*copy paste link video* yang ingin kamu sisipkan, yang di *copy paste* adalah bagian *Url* yang telah diberi warna biru.

4. Pembelajaran IPA

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikenal dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti saya tahu. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan (Juhji, 2015, hlm. 43-58). Wijayama (2020, hlm. 9) menyatakan bahwa IPA adalah ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Selain itu, IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan pada observasi.

Menurut Astuti (2019, hlm. 64-73) pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) akan membuat siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui pengalaman langsung untuk dapat mengembangkan kompetensi, agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan menerapkannya. IPA sebagai pengetahuan sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Merujuk pada definisi IPA menurut Wisudawati (2017, hlm. 24) memiliki empat unsur utama yaitu sikap memunculkan rasa ingin tahu tentang fenomena alam, benda, makhluk hidup, serta hubungan sebab-akibat. proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang

runtut dan sistematis melalui metode ilmiah, menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum serta penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Wijayama (2020, hlm 12-14) yaitu sebagai produk meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori IPA. Sebagai langkah-langkah suatu kegiatan untuk memperoleh hasil pengumpulan data melalui metode ilmiah. sebagai sikap ilmiah yaitu dalam memecahkan masalah seorang ilmuan sering berusaha mengambil sikap tertentu yang memungkinkan usaha mencapai hasil yang diharapkan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar adalah diharapkan siswa dapat berfikir kritis dan objektif. Salah satunya dengan menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, dan mengembangkan gejala alam.

Pembelajaran IPA di SD menurut Astawan (2020, hlm. 11) harus dijadikan sebagai mata pelajaran dasar yang diarahkan untuk menghasilkan warga negara yang melek akan IPA. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan, sikap, serta memberikan pengetahuan maupun keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat.

Adapun menurut Surahman dkk (2015, hlm. 93) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) antara lain:

- 1) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap IPA, teknologi, dan masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, serta memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Tumbuhan termasuk dalam makhluk hidup. Karena tumbuhan dapat tumbuh dan berkembang. Begitu pentingnya peranan tumbuhan bagi kelangsungan hidup dan juga bumi ini. Karena tumbuhan merupakan produsen pertama pada rantai makanan, selain itu juga memiliki peranan penting sebagai penghasil Oksigen (O₂) terbesar bagi kelangsungan hidup makhluk hidup di bumi serta menangani krisis lingkungan.

Tumbuhan juga di klasifikasikan ke dalam beberapa kategori seperti tumbuhan berdasarkan perkembangbiakannya, tumbuhan berdasarkan bijinya, dan tumbuhan berdasarkan habitatnya. Seperti halnya makhluk hidup lain, tumbuhan juga memiliki bagian-bagian yang penting. Bagian-bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam proses kehidupannya. Bagian-bagian tersebut antara lain akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.

Akar memiliki fungsi memperkuat berdirinya tumbuhan, menyerap air dan mineral, dan menyimpan cadangan makanan. Akar dibedakan menjadi dua yaitu akar serabut dan akar tunggang. Tumbuhan jenis monokotil (biji berkeping tunggal) memiliki akar serabut contohnya tumbuhan padi, jagung, kelapa. Akar tunggang dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil (biji berkeping dua) contohnya mangga, wortel, lobak dan kacang-kacangan. Bagian-bagian akar meliputi pangkal akar, cabang akar, rambut akar, batang akar dan ujung akar (Rumanta & Ratnaningsih, 2016, hlm. 6).

Batang merupakan bagian tubuh tumbuhan yang sangat penting. Batang memiliki fungsi untuk penyongkong bagian tumbuhan yang berada di atas tanah yaitu daun, bunga, buah berfungsi mengedarkan air dan mineral yang diserap oleh akar ke seluruh bagian tubuh tumbuhan (Yani & Jannah, 2021, hlm. 34).

Daun berfungsi sebagai tempat berlangsungnya proses fotosintesis. Daun mengandung zat warna hijau daun (klorofil). Daun yang lengkap memiliki tiga bagian yaitu pelepah daun, tangkai daun, dan helaian daun. Macam-macam tulang daun diantaranya tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, tulang daun menjari, dan tulang daun sejajar (Rahayu, 2019, hlm. 31).

Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bagian-bagian dalam bunga meliputi tangkai bunga, kelopak bunga, mahkota bunga, benang sari, dan putik (Sari, 2017, hlm 73).

Buah termasuk bagian tumbuhan yang memiliki fungsi untuk melindungi biji dan cadangan makanan. Bagian-bagian buah meliputi tangkai buah, kulit buah dan daging buah.

Tumbuhan bermanfaat penting bagi manusia dan lingkungan sekitar. Keberadaannya menjadi salah satu sumber daya penting yang dibutuhkan makhluk hidup. Tidak hanya berperan sebagai penstabil lingkungan, tumbuhan juga berfungsi untuk mendekorasi tanaman atau ruangan agar terlihat asri dan nyaman. Hubungan manusia dan tumbuhan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Tanpa tumbuhan, manusia dan hewan tidak akan bisa menghirup udara segar setiap harinya.

Sebagai sumber makanan Tumbuhan merupakan sumber makanan bagi manusia. Mulai dari batang hingga buahnya bisa dikonsumsi manusia. Penghasil oksigen Tumbuhan bisa menghasilkan oksigen yang diperlukan manusia dan hewan untuk bernapas. Lewat fotosintesis, tumbuhan akan menghasilkan oksigen dan gula sebagai cadangan makanan.

Manfaat tumbuhan bagi manusia adalah mengurangi polusi udara. Keberadaan tumbuhan dan ruang hijau di berbagai kawasan terbukti ampuh mengurangi tingkat polusi udara. Tumbuhan bisa mengendalikan suhu di sebuah wilayah. Contohnya pohon besar di pinggir jalan berfungsi untuk mengendalikan suhu sekitarnya. Dengan begitu, pejalan kaki akan merasa teduh dan terhindar dari paparan sinar matahari. Manfaat tumbuhan bagi manusia adalah menjadi sumber obat-obatan herbal. Jika bisa mengolahnya dengan tepat, tumbuhan bisa dimanfaatkan sebagai obat-obatan herbal yang mampu menyembuhkan berbagai penyakit. Tak hanya itu, beberapa jenis tumbuhan herbal juga mengandung senyawa dan zat bernutrisi yang baik untuk melawan.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitan terdahulu dijadikan referensi bagi penulis untuk menambah informasi sebagai bahan kajian bagi penelitian yang akan penulis

lakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis:

- 1) Berdasarkan penelitian Nurhasanah dkk (2021, hlm. 514-522) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif di Kelas” menyimpulkan bahwa pembelajaran di SDN Kebon Jahe dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat jalannya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif dan berjalan menarik. Pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik dan peran guru dalam pembelajaran hanya sebatas fasilitator yang dapat membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Adapun penelitian yang dilakukan Zulhelmi dkk (2017, hlm. 1-9) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa” menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada materi termokimia terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Pengaruh media pembelajaran interaktif pada materi termokimia dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan tertinggi yaitu memfokuskan pertanyaan indikator.
- 3) Penelitian lain yang dilakukan oleh Yarsih (2021, hlm. 1-13) dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu”. Kesimpulan penelitian Yarsih prezi mendapat nilai baik dalam penggunaan di mata pelajaran PAI didasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan desain media pembelajaran online berbasis aplikasi Prezi dengan hasil rata-rata masuk pada kategori sangat baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
- 4) Penelitian lain yang dilakukan oleh Kasim (2019, hlm. 58-63) yang berjudul “Pengaruh Media Prezi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa kelas XI SMAN 4 Palu”. Kesimpulan penelitian Kasim ini menyatakan media pembelajaran prezi dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dengan meningkatnya dari terendah 11,42 % hingga tertinggi 88,57 %, dengan rata-rata peningkatan 35 %. Hal ini menunjukkan

bahwa dengan menggunakan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *prezi* dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran *prezi* sangatlah menarik untuk diterapkan di Sekolah Dasar karena memiliki keunggulan yaitu dapat membuat materi yang disampaikan ditampilkan lebih menarik.

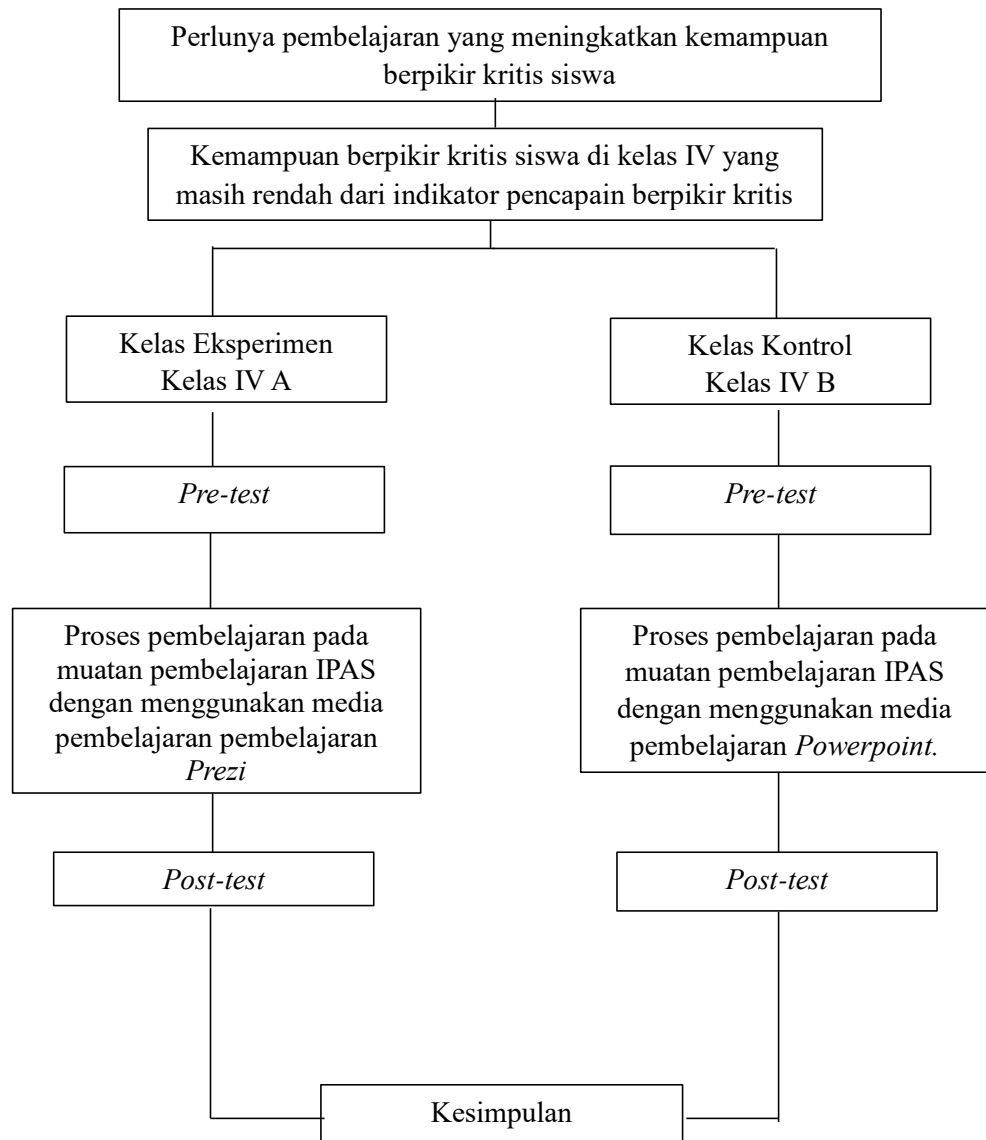
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pemikiran yang dijadikan skema pemikiran atau dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang mendasarinya dibalik penelitian ini (Nugrahani & Hum, 2014, hlm. 3-4). Dalam kerangka berpikir ini peneliti menjelaskan masalah utama penelitian. Penjelasan yang disusun akan menghubungkan antara teori dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019, hlm. 95) merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Rahsel (2016, hlm. 213) kerangka berpikir berfungsi sebagai pola pikir dan pondasi awal dalam merumuskan hipotesis yang telah diterapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan baik secara teoritis berhubungan antar variable yang akan diteliti. Dalam menjalankan sebuah penelitian yang membutuhkan kerangka berpikir, alangkah lebih baiknya jika hal tersebut mampu menjelaskan secara teoritis. Sekaligus juga bisa menjelaskan hubungan antara variable yang diangkat. Jadi peneliti bisa menjelaskan hubungan antara *variable independen* dan *variable dependent*.

Dengan model problem based learning (PBL) menggunakan media pembelajaran *prezi* dikelas eksperimen serta model konvensional menggunakan media powerpoint di kelas kontrol yang nantinya akan diberikan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk melihat pengaruh media terhadap berpikir kritis siswa kelas IV SDN Ciluluk 02 Kabupaten Bandung.



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pemikiran

D. Asumsi Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Irfan (2018, hlm. 296) asumsi diperlukan untuk mengatasi penelaahan suatu permasalahan menjadi lebar dikarenakan asumsi inilah yang memberi arah dan landasan bagi kegiatan penelaahan. Menurut Suhartono (dalam Rais, 2020, hlm. 74-82) asumsi merupakan gagasan primitif, atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian. Asumsi diperlukan untuk menyuratkan segala hal yang

tersirat. Asumsi bertujuan untuk memperjelas arah yang akan diambil dalam penelitian sehingga ada kepastian terhadap hal-hal yang akan diteliti (Widiasworo, 2019, hlm. 135).

Dari pernyataan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah dugaan yang tidak tepat dan belum dapat dipastikan kebenarannya oleh karena itu harus diuji terlebih dahulu. Asumsi dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran *prezi* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Hipotesis

Hipotesis menurut Nugroho (2018, hlm. 20) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Hidayat, 2015, hlm.13). Menurut Pakpahan, dkk (2021, hlm. 34) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas pertanyaan yang telah ditulis dalam rumusan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa suatu hipotesis harus dapat diuji berdasarkan data empiris, yakni berdasarkan apa yang dapat diamati dan dapat diukur. Untuk itu peneliti harus mencari situasi empiris yang memberi data yang diperlukan. Setelah kita mengumpulkan data, selanjutnya kita harus menyimpulkan hipotesis, apakah harus menerima atau menolak hipotesis. Berdasarkan teori-teori yang telah dijabarkan di atas, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis.

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *prezi* terhadap peningkatan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN Ciluluk 02.
- H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *prezi* terhadap peningkatanberpikir kritis siswa di kelas IV SDN Ciluluk 02.