

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, mengesankan, berlaku, manjur. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Efektivitas merupakan hubungan antara output dan tujuan atau ukuran seberapa jauh tingkat output, kebijakan dan prosedur dari organisasi (Pekei, 2016: 76). Efektivitas akan menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai atau tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatannya semakin mendekati sasaran, berarti efektivitasnya akan semakin tinggi.

Menurut Abdurahmat mengatakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Adapun menurut Mardiasmo, efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya Mardiasmo (2017: 134).

Sedangkan menurut Supriyono, berpendapat bahwa efektivitas adalah berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir

untuk mencapai tujuan (Agustina and Supriyono, 2014: 1). Efektivitas artinya ketetapan dalam mengelola situasi atau penggunaan prosedur yang tepat untuk menghasilkan belajar yang bermakna dan bertujuan pada siswa (Hamzah, 2014: 237-238).

Kemudian ada aspek-aspek menurut Muasaroh bahwa efektivitas suatu program dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain :

- a. Aspek tugas dan fungsi, yaitu lembaga akan dikatakan efektivitas jika melaksanakan tugas dan fungsinya. Begitu juga suatu program pembelajaran akan dikatakan efektif jika tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik oleh peserta didik.
- b. Aspek rencana atau program, yaitu jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dapat dikatakan efektif.
- c. Aspek ketentuan dan peraturan, yaitu efektivitas suatu program dapat dilihat dari berfungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya suatu proses kegiatannya.
- d. Aspek tujuan atau kondisi ideal, yaitu suatu program kegiatan dapat dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuannya dapat dicapai dengan baik.

Seperti uraian yang telah disebutkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) dapat dicapai dengan baik. Hal ini dapat dipadankan dalam pembelajaran seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai dengan capaian kualitas,

kuantitas, dan waktu.

2. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Penelitian ini menggunakan model *Discovery Learning*, *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran dimana peserta didik akan mendapatkan konsep serta prinsipnya sendiri melalui proses berpikir dan dapat membuat siswa lebih mengerti dalam pembelajaran karena menggunakan penemuan hingga siswa dapat mengambil kesimpulannya.

Discovery Learning adalah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus diingat Hosnan (2014:282). Sedangkan menurut Kurniasih, dkk mengemukakan bahwa *Discovery Learning* adalah aktivitas pembelajaran dimana materi disampaikan secara langsung kepada siswa Kurniasih, dkk (2014:64). Selanjutnya siswa dianjurkan untuk mengelola materi tersebut secara mandiri. Dimana mereka harus bisa menemukan konsep berdasarkan data atau informasi dengan cara penelitian. *Discovery Learning* juga memiliki arti penemuan. Jadi dalam penerapan model ini menekankan pada pentingnya memahami struktur atau gagasan penting suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

Discovey Learning adalah model mengajar yang dilaksanakan oleh guru dengan cara mengatur proses belajar dengan sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui dan belum pernah disampaikan, akan tetapi siswa menemukannya secara mandiri Daryanto (2017:260). Penerapan *Discovery Learning* juga tidak hanya menuntun murid untuk lebih aktif dalam pembelajaran, tetapi juga menuntut murid untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya, seperti kemampuan observasi, analisis, prediksi dan determinasi.

Bruner dalam pembelajaran terjadi proses penemuan (*discovery*) yang mendorong peserta didik untuk secara aktif menggunakan intuisi, imajinasi dan kreativitasnya. Sedangkan menurut De Jong dan Van Jolingen dalam (Dalgarno, Kennedy and Bennett, 2014) menyatakan bahwa proses pembelajaran *discovery learning* yang melibatkan penggunaan multimedia berbasis komputer membuat siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang mendukung di dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melatih murid untuk menemukan hipotesis jawaban sendiri berdasarkan hasil observasi terhadap suatu masalah sehingga murid lebih aktif dan proses pembelajaran akan lebih bermakna.

b. Tahapan Model *Discovery Learning*

Ada beberapa tahapan atau langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* menurut Syah (2014:41) sebagai berikut:

- 1) Identifikasi kebutuhan siswa
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan.
- 3) Seleksi bahan, problema, tugas-tugas.
- 4) Membantu dan memperjelas tugas yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa.
- 5) Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- 6) Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan.
- 7) Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
- 8) Merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa.
- 9) Membantu siswa untuk merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

Adapun langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas menurut Syah (Sihabudin: 2014, 41) adalah sebagai berikut:

1) *Stimulation* (Stimulasi/ pemberi rangsangan)

Syah (Sihabudin: 2014, 41), Pada tahap ini peserta didik akan dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu, guru memulai dengan mengajukan pertanyaan kepada siswanya. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini juga Bruner memberikan stimulasi dengan teknik bertanya adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

2) *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi masalah)

Syah (Sihabudin:2014: 41), Setelah dilakukan stimulasi, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Setelah ada masalah yang dipilih, selanjutnya harus dirumuskan dalam

bentuk pertanyaan tentang masalah tersebut.

3) *Data Collection* (Pengolahan data)

Syah (Sihabudin:2014: 41), Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak- banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan benar atau tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik akan diberikan kesempatan untuk mengumpulkan data berbagai informasi yang relevan, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba dan sebagainya.

4) *Data processing* (Pengolahan data)

Syah (Sihabudin:2014: 41), Pada tahap ini, informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5) *Verification* (Pembuktian)

Syah (Sihabudin:2014: 41), Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi kemudian dihubungkan dengan hasil data processing. Tujuannya agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan

suatu konsep atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.

6) *Generalization* (Menarik kesimpulan)

Syah (Sihabudin:2014: 41), Pada tahap ini adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapan pembelajaran didalam kelas maupun di sekolah. Kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* (Kemendikbud, 2013: 32) antara lain :

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena dapat menguatkan ingatan, pengertian, dan transfer.
- 3) Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lainnya.
- 5) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan guru pun dapat

bertindak sebagai siswa dan sebagai peneliti didalam situasi diskusi.

- 6) Membantu siswa menghilangkan sketisme (keraguan karena mengarah kepada kebenaran yang pasti).
- 7) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 8) Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- 9) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 10) Dapat mengembangkan siswa belajar mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Selain memiliki kelebihan, model *discovery learning* juga memiliki beberapa kekurangan (Kemendikbud, 2013: 32) antara lain:

- 1) Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
- 2) Tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak karena menimbulkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Pengajaran dengan model ini untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 4) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Dalam upaya mengurangi kekurangan tersebut maka diperlukan bantuan guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah dipersiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran. Kata media berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata media mempunyai arti perantara atau pengantar. Secara umum, media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Djamarah dan Zain (2013: 13) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat Pakpahan mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam mengajar (gambar, model, benda atau alat lainnya) yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar dan meningkatkan daya ingat siswa (Pakpahan, 2020: 74).

Arsyad (2013:3) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (software). Perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar. Sedangkan perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka siswa lebih bersemangat dalam belajar dan pembelajaran juga akan lebih menyenangkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dianggap baik saat pesan tersebut tersampaikan sesuai dengan esensi pesan tersebut. Pada dasarnya, fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Ada beberapa fungsi media pembelajaran menurut Yudhi Munadi (2013:37) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih

efektif.

- 2) Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- 4) Media pembelajaran dapat memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar supaya siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar yang lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Dari fungsi media diatas tampak bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih baik lagi.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Syafaruddin (2020: 14-15) menggolongkan media menjadi big media untuk dikomunikasikan, komunikasi lisan media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Penggolongan media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya dalam memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang

dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Menurut Allen terdapat keterkaitan jenis media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen juga berpendapat bahwa media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan tertentu tetapi lemah terhadap tujuan pembelajaran yang lain. Menurut (Munadi, 2013: 148) berpendapat bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

1) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya. Jenis-jenis media yang termasuk dalam media ini adalah radio, rekaman suara, piringan hitam.

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam menyampaikan isi media. Media visual ini dibagi menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya

memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak. Seperti buku, majalah, Koran, komik, modul, dan bisa juga dibuat dalam bentuk tayangan yaitu melalui Projectable Aids atau LCD.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan indera pada audio dan media visual. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah film, video, televisi.

4) Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung atau bisa melalui komputer dan internet.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Cecep Kustandi & Bambang S. (2013: 80-81) ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

- 1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi

pelajaran yang akan dipelajari. Aspek yang pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Setelah itu guru memahami fokus tujuan atau pembentukan media apa yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pelajaran.

- 2) Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswanya, penggunaannya dikuasai oleh guru, ada di sekolah, mudah dalam penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak, dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.
- 3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Beberapa penjelasan diatas, dengan mempertimbangkan beberapa kondisi tersebut, maka diharapkan media yang dipilih itu akan bisa digunakan secara maksimal untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata “Vi” adalah singkatan dari visual yang berarti gambar, kemudian pada kata “Deo” adalah singkatan dari audio yang berarti suara. Maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Berdasarkan bahasa, kata video ini berasal dari kata Latin, “Saya lihat”. Puwanti (2015: 42) berpendapat bahwa video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat, sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat beberapa objek yang seolah-olah hidup disebabkan dari kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan dengan urutan tertentu. Video Animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu. Selain itu, video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Husni (2021: 17).

Beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi adalah gambar yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

b. Manfaat Video Animasi

Animasi dalam dunia pendidikan sangat penting karena dapat memberikan berbagai keuntungan untuk siswa dan pengajar. Hasanah and Nulhakim (2015: 38) bahwa ada beberapa manfaat atau fungsi video animasi bagi pengajar maupun peserta didik diantaranya:

- 1) Untuk memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- 2) Untuk meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi.
- 3) Untuk menambah variasi dalam penyajian materi.
- 4) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
- 5) Untuk memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas sehingga materi tidak mudah dilupakan oleh siswa.
- 6) Untuk memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.
- 7) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 8) Video dapat diulang untuk menambah kejelasan

9) Pesan yang disampaikan dalam video akan terasa mudah dan cepat.

10) Dapat mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa

11) Dapat mengembangkan imajinasi peserta didik.

12) Dengan video animasi, penampilan siswa dapat dilihat kembali untuk dievaluasi.

c. Proses Pembuatan Video Animasi

Menurut Kustandi dan Sujipto dalam Sunami dan Aslam (2021: 41) ada dua proses pembuatan video animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal. Sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional.

d. Kelebihan dan Kekurangan menggunakan Video Animasi

Johari Andrian, dkk (2014: 19-21) Kelebihan dan kekurangan menggunakan video animasi adalah sebagai berikut:

1) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar.

2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.

3) Video animasi dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, dengan cara mengaksesnya di media sosial seperti, Youtube,

Tiktok, Facebook, dan media sosial lainnya.

- 4) Video animasi dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapanpun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada.
- 5) Video animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan.
- 6) Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Johari Andrian, dkk (2014: 21-22) menyebutkan beberapa kekurangan video animasi antara lain :

- 1) Penggunaanya memerlukan media lain sebagai alat bantu karena media ini hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer atau laptop/ notbook dan memerlukan bantuan proyektor dan spiker saat digunakan pada proses pembelajaran dikelas.
- 2) Memerlukan biaya yang cukup besar dalam memproduksi media video animasi.
- 3) Memerlukan waktu lebih dalam merancang proses pembuatan hingga evaluasi sehingga media video animasi dapat digunakan.
- 4) Memerlukan tempat penyimpanan dan memori yang besar.

- 5) Terlalu banyak animasi dan grafik juga akan membuat loading halaman web lambat.

5. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Manusia merupakan makhluk yang berpikir dan memiliki kesadaran untuk berpikir. Di dalam berpikir kritis ditunjukkan kepada rumusan-rumusan yang memenuhi karakteristik tertentu untuk dilakukan. Secara sederhana berpikir didefinisikan sebagai proses kemampuan penalaran. Surip (2011: 10) mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah berpikir dengan memiliki alasan dan reflektif dengan menitikberatkan pada keputusan tentang apa yang harus dipercayai dan dilakukan. Beberapa kemampuan yang dikaitkan dengan konsep berpikir kritis adalah kemampuan-kemampuan untuk memahami masalah, menyeleksi informasi yang penting untuk menyelesaikan masalah, memahami asumsi-asumsi, merumuskan dan menyeleksi hipotesis yang relevan, serta menarik kesimpulan yang valid dan menentukan kevalidan dari kesimpulan-kesimpulan.

Ennis (2011: 10) mengatakan berpikir kritis merupakan model berpikir secara sadar dan disengaja untuk menafsirkan dan menilai suatu informasi dan pengalaman dengan sikap reflektif dan kemampuan yang mengarahkan keyakinan dan tindakan. Berpikir kritis merupakan berpikir

disiplin yang dikendalikan oleh kesadaran. Berpikir kritis menurut Ardiyanti (2016: 22) adalah suatu proses kemampuan untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang baik serta pengalaman-pengalaman yang sesuai dengan fakta yang ada. Cara berpikir ini merupakan cara berpikir yang terarah, terencana, mengikuti alur logis sesuai dengan fakta yang diketahui. Menurut Sukmadinata dalam Rosmayadi (2017: 12) menyebutkan bahwa dalam berpikir kritis itu memiliki 16 karakteristik berpikir kritis, yaitu :

- 1) Menggunakan bukti secara baik dan seimbang.
- 2) Mengorganisasikan pemikiran dan mengungkapkannya secara singkat dan koheren.
- 3) Membedakan antara kesimpulan yang logis dengan kesimpulan yang cacat.
- 4) Menunda kesimpulan terhadap bukti yang cukup untuk mendukung sebuah keputusan.
- 5) Memahami perbedaan antara berpikir dan menalar.
- 6) Menghindari akibat yang mungkin timbul dari tindakan-tindakan.
- 7) Memahami tingkat kepercayaan.
- 8) Melihat persamaan dan analogi secara mendalam.
- 9) Mampu belajar dan melakukan apa yang diinginkan secara mandiri.

- 10) Menerapkan teknik pemecahan masalah dalam berbagai bidang.
- 11) Mampu menstrukturkan masalah dengan teknik formal, seperti matematika dan menggunakannya untuk memecahkan masalah.
- 12) Dapat mematahkan pendapat yang tidak relevan serta merumuskan intisari.
- 13) Terbiasa menanyakan sudut pandang tersebut.
- 14) Peka terhadap perbedaan antara validitas kepercayaan dan intensitasnya.
- 15) Menghindari kenyataan bahwa pengertian seseorang itu terbatas, bahkan terhadap orang yang tidak bertindak inkuiri sekalipun.
- 16) Mengenali kemungkinan kesalahan opini seseorang kemungkinan bisa opini, dan bahaya bila berpihak pada pendapat pribadi.

Terdapat 4 langkah penting dalam perubahan cara berpikir peserta didik menuju berpikir kritis, Sukmadinata dalam Rosmayadi (2017: 12) antara lain:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
- 2) Mengajar melalui pertanyaan.
- 3) Melakukan pertimbangan sebelum melakukan penilaian.
- 4) Review (Meninjau)

Adapun indikator berpikir kritis menurut Santhi (2017: 6) adalah sebagai

berikut :

- 1) Siswa mampu memperoleh pemahaman (C1-Mengingat) yaitu kemampuan mengingat atau mengungkapkan makna dari data atau situasi yang disajikan dalam sebuah permasalahan.
- 2) Siswa mampu menjelaskan apa yang telah dipelajari (C2-Pemahaman) yaitu siswa mampu memahami dan menjelaskan data apa yang telah dipelajari.
- 3) Siswa mampu menerapkan apa yang telah dipelajari (C3-Penerapan) yaitu kemampuan membuktikan suatu data yang telah dipelajari dan kemampuan menerapkan konsep yang telah ditemukan.

Sehubungan dengan pendapat diatas, pengertian berpikir kritis diperkuat lagi bahwa berpikir kritis merupakan berlatih atau memasukan penilaian atau evaluasi yang cermat, seperti memiliki suatu kelayakan gagasan atau produk. Sejatinnya seseorang biasanya mengartikan kata berpikir kritis adalah sesuatu yang negative, karena akan bersinggungan dengan kritikan. Namun ada seorang tokoh John Dewey yang dipandang sebagai “bapak” tradisi berpikir kritis sebagai pertimbangan yang aktif, berkelanjutan, dan teliti tentang sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diperoleh begitu saja dilihat dari sudut alasan-alasan yang mendukungnya dan kesimpulan lanjutan yang mengarahkannya, (Helmawati 2019: 99).

b. Sintaks Keterampilan Berpikir Kritis

Hasanudin (2017: 277-278) mengatakan ada cara-cara atau langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan berpikir kritis adalah sebagai berikut:

1) Membaca dengan kritis

Untuk berpikir kritis guru perlu mengarahkan peserta didik untuk membaca dengan kritis pula. Dengan membaca secara kritis, perlunya diterapkan keterampilan-keterampilan berpikir kritis seperti mengamati, menghubungkan teks dengan konteksnya, mengevaluasi kandungan teks dengan pendapat sendiri, dan membandingkan teks satu dengan teks lain yang sejenis.

2) Meningkatkan daya analisis

Dalam hal ini suatu diskusi dicari cara penyelesaian yang baik, untuk suatu permasalahan, kemudian mendiskusikan akibat terburuk yang mungkin terjadi.

3) Mengembangkan kemampuan observasi atau mengamati

Dalam hal ini dengan mengamati akan didapat penyelesaian masalah yang pro dan kontra. Dengan demikian akan memudahkan seseorang untuk menggali kemampuan kritisnya.

4) Meningkatkan rasa ingin tahu

Dalam hal ini kemampuan bertanya dan refleksi pengajuan pertanyaan yang bermutu, yaitu pertanyaan yang tidak mempunyai jawaban benar atau salah atau tidak hanya satu jawaban benar, akan menuntut peserta didik untuk mencari jawaban sehingga mereka banyak berpikir.

5) Memberikan umpan balik dan penilaian dalam pembelajaran

Guru harus memberikan umpan balik dan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik dengan maksud untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

c. Kelebihan Keterampilan Berpikir Kritis

Ada beberapa kelebihan berpikir kritis dalam pembelajaran sebagai berikut;

- 1) Memiliki banyak alternatif jawaban dan ide kreatif.
- 2) Mudah memahami sudut pandang orang lain.
- 3) Menjadi rekan atau teman kerja yang baik dalam sebuah kelompok belajar.
- 4) Lebih percaya diri karena mampu berpikir lebih mandiri.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan melalui ajaran-ajaran islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik. Pendidikan Agama Islam merupakan bagian pendidikan yang amat penting yang berkenaan dengan aspek-aspek sikap dan nilai, antara lain akhlak dan keagamaan. Hal ini dilakukan agar nantinya setelah selesai dari pendidikan, anak didik dapat memahami, menghayati, serta dapat mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Ahmad D. Marimba (2019), mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam, menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam. Sedangkan menurut pendapat Prof. Dr. Hasan Langgulung, mengemukakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memiliki 4 macam fungsi. Pertama, menyiapkan generasi muda untuk memegang peranan- peranan dalam masyarakat di masa yang akan datang. Kedua, memindahkan ilmu pengetahuan yang bersangkutan tersebut dari generasi tua ke generasi muda. Ketiga, memindahkan nilai-

nilai yang bertujuan untuk memelihara keutuhan dan kesatuan masyarakat. Keempat, mendidik anak agar dapat beramal di dunia dan di akhirat. Menurut Zakiyah Daradjat, mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Menurut Zuhairini, mengartikan bahwa Pendidikan Agama Islam sebagai asuhan-asuhan secara sistematis dalam membentuk anak didik supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam.

b. Tujuan dan Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam berorientasi kepada pembentukan efektif yaitu pembentukan sikap mental peserta didik kearah penumbuhan kesadaran beragama. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT. Hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identic dengan aspek-aspek pengajaran agama Islam karena materi yang terkandung didalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Sebagaimana diketahui bahwa inti ajaran Agama Islam ruang lingkupnya meliputi masalah keimanan, akidah, masalah ke Islaman, syariah, masalah

ikhlas dan akhlak. Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam di sekolah memuat materi Al-Quran dan AL- Hadits, aqidah/ Tauhid, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Ruang lingkup tersebut menggambarkan materi pendidikan agama yang mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Arifin (2019: 22) adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Adapun fungsi atau manfaat Pendidikan Agama Islam menurut Maisaroh (2018: 64) adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami islam atau pemahaman Islam yang sesat, hal ini sangat penting sebab Islam memiliki cakupan yang sangat luas.
- 2) Untuk memberikan petunjuk cara-cara memahami Islam secara tepat, benar, sistematis, terarah, efektif, efisien dan membawa orang untuk mengikuti kehendak agama, bukan sebaliknya agama yang mengikuti

kehendak masing-masing orang.

- 3) Penguasaan Pendidikan Agama Islam akan menjadikan seseorang dapat mengembangkan ilmu yang dimilikinya. Sebaliknya orang yang tidak menguasai ilmu agama hanya akan menjadi konsumen ilmu semata, tidak akan dapat memproduksi suatu ilmu.

d. Salam, Senang Menolong Orang lain, dan Ciri-ciri Orang Munafik

1) Salam

Salam artinya damai. Salam juga berarti pernyataan hormat, tabik, atau ucapan Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Salam disampaikan ketika kita bertemu. Salam diucapkan ketika hendak berpamitan atau berpisah. Salam diucapkan ketika masuk rumah. Salam diucapkan ketika hendak bertamu ke rumah orang lain. Salam diucapkan juga ketika memulai menelepon. Orang yang mendengar ucapan salam hendaknya menjawab dengan ucapan serupa. Salam berarti ucapan Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Salam berarti penghormatan atau tabik. Salam juga berarti damai. Ketika mengucapkan Assalamu'alaikum, di dalam benak kita juga berkata, "Saya menjaga keselamatanmu, maka kamu juga harus menjaga keselamatanku. Mari kita menjaga perdamaian." Menyampaikan salam hukumnya sunnah. Jika mendengar ucapan salam, maka kita wajib menjawabnya. Berarti, "jika saya mengajak damai, maka kalian wajib

menjaga damai juga.” Atau “jika kalian mengajakku damai, maka saya wajib menjaga damai juga.”

2) Senang Menolong Orang lain

Kita hidup bertetangga, Kita juga berada di tengah masyarakat. Sebaiknya kita hidup harus saling menolong. Rasul saw. memberikan teladan dan contoh. Beliau selalu membantu orang yang membutuhkan pertolongan. Beliau juga menjenguk anak tetangganya yang sakit. Padahal tetangganya itu berbeda agama dan sangat membenci Nabi. Allah Swt. juga memerintahkan kita untuk saling menolong. Allah berfirman dalam Q.S. Al-Maidah/5:2 yang artinya:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan”. (Q.S. Al-Maidah/5: 2)

Allah Swt. memerintahkan kita untuk saling menolong dalam kebaikan dan takwa. Saling menolong dalam kebaikan berarti saling menolong dalam melakukan yang diperintahkan Allah. Saling menolong dalam takwa berarti saling menolong untuk takut kepada larangan-Nya. Allah Swt. melarang kita untuk saling menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan.

3) Manfaat Tolong Menolong

- a) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.
- b) Meringankan beban saudara sesama manusia.

- c) Mempererat tali persaudaraan.
 - d) Menciptakan suasana rukun, damai, dan tentram.
 - e) Menambah rasa kekeluargaan yang harmonis dan saling peduli.
 - f) Memperkokoh kesatuan sehingga terjaganya kebersamaan antar sesama.
- 4) Ciri-ciri Orang Munafik

Jujur merupakan salah satu sifat terpuji yang disukai oleh Allah. Jujur artinya lurus hati, tidak berbohong, atau berkata apa adanya. Jujur juga berarti tidak curang, misalnya dalam permainan, atau menuruti aturan yang berlaku. Ketika berjanji, kalian juga harus berkata jujur. Jika kalian berjanji dengan teman atau siapa saja, biasakanlah mengucapkan insyaallah. Insyaallah artinya jika Allah berkehendak. Ucapan insyaallah bertujuan mengingatkan pengucap untuk bertekad bulat dan bersiap untuk mewujudkan janji.

Rasulullah saw. juga selalu menjaga amanah. Amanah artinya sesuatu yang dipercayakan atau dititipkan pada orang lain. Amanah juga berarti keamanan dan ketenteraman. Orang yang mendapat amanah memiliki sifat dapat dipercaya dan setia. Rasulullah saw. tidak pernah berkata dusta, ingkar janji atau berkhianat jika mendapat amanah. Rasulullah saw. Bersabda dalam (H.R. Muttafaq Alaih Bukhari dan Muslim dari Abu Hurairah r.a.) yang artinya: “Ciri-ciri

munafik itu ada tiga, yaitu: jika berkata, ia berdusta, jika berjanji, ia mengingkari, dan jika dipercaya, ia berkhianat”.

B. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan *Pertama*, Penerapan Media Animasi Berbasis *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Gerak Lurus. Menyimpulkan bahwa pelaksanaan guru IPA dalam menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran dapat dikatakan baik, karena dari hasil observasi yang dilaksanakan untuk melihat aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran terjadi peningkatan yang signifikan. Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran IPA dapat dikatakan baik karena lebih dari 80 % siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan, suka dengan pembelajaran dan dapat memahami materi. Dalam penelitian tersebut terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas mengenai video animasi dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang penggunaan media video animasi pada materi gerak lurus.

Kedua, Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA. Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis khususnya pada pelajaran IPA. Peningkatannya dapat dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus, siswa dinyatakan tuntas pada siklus pertama berdasarkan pada hasil tes ada 8 siswa 28,90 %, siklus kedua menjadi 72,28 % dan siklus ketiga 22 siswa menjadi 92,5 %. Dalam penelitian ini terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas mengenai video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA.

Ketiga, Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. Menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang berbantuan dengan video animasi menjadi sumber alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. Peningkatannya dapat dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus, siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus pertama berdasar pada hasil tes ada 7 siswa 26,92 %, siklus ke 2 menjadi 65,38 % dan siklus ketiga 23 siswa menjadi 88,46%. Dalam penelitian ini penulis memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai video animasi dan sama-sama menerapkan model *Discovery Learning*.

Sedangkan untuk perbedaannya adalah penelitian menerapkan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

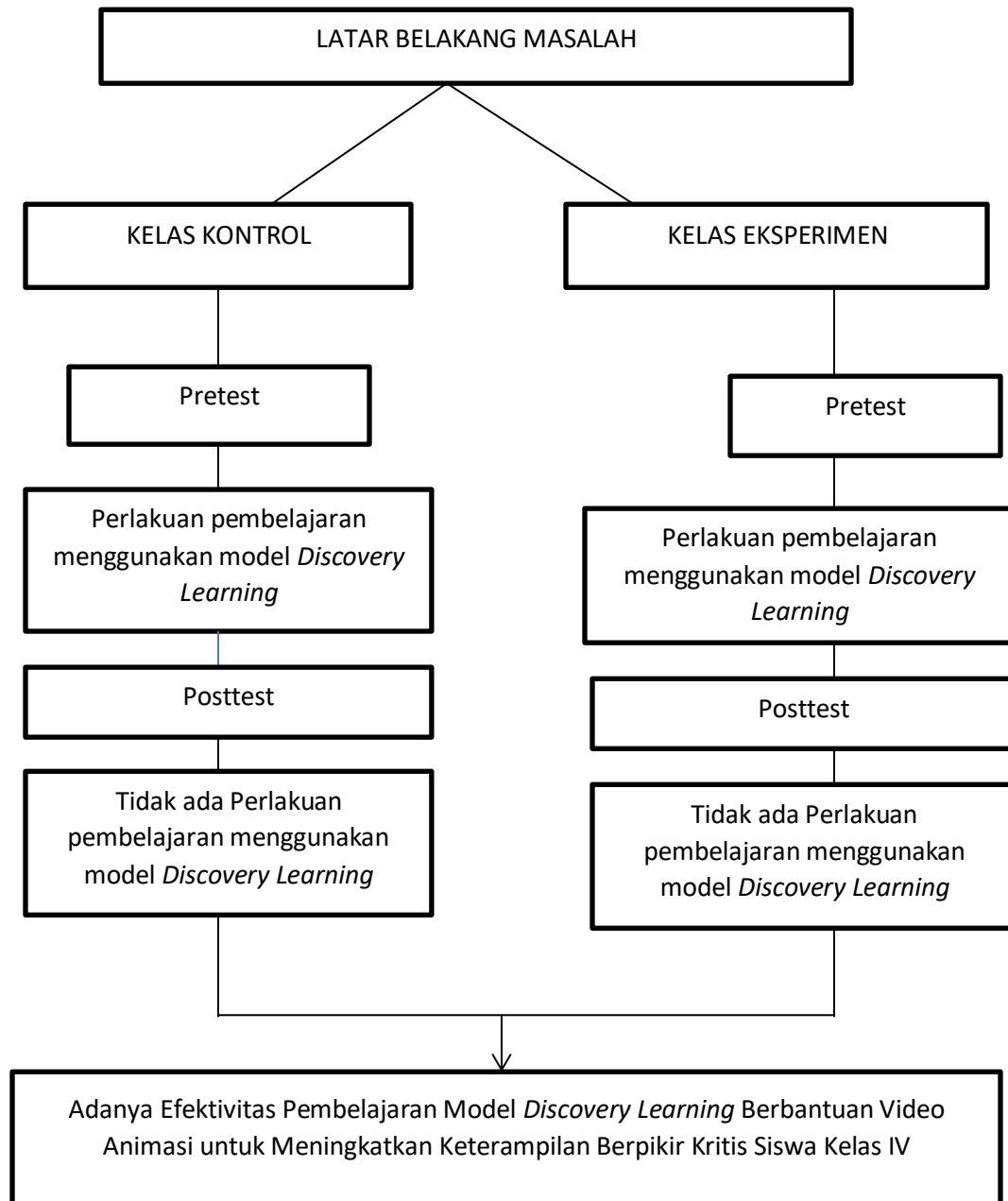
Keempat, Pemanfaatan Media Animasi dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Shalat kelas V di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah. Menyimpulkan bahwa pelaksanaan guru PAI dalam menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dapat dikatakan baik. Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran PAI dapat dikatakan baik karena lebih dari 80 % siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan dan dapat lebih memahami materi. Dalam penelitian ini terdapat persamaan yaitu sama- sama membahas mengenai video animasi. Sedangkan perbedaannya adalah penulis meneliti efektivitas video animasi dengan metode *Discovery Learning* sedangkan penelitian ini meneliti tentang penggunaan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Berpikir

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan SDM yang berkualitas. Pembelajaran sangatlah penting bagi setiap manusia, oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, dimana cara pembelajarannya, metode dan model apa yang diberikan serta media yang ditambahkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa serta menentukan hasil yang maksimal.

Dalam pembelajaran akan sangat membosankan apabila proses pembelajarannya masih menggunakan model ceramah. Hal itu dapat membuat siswa tidak aktif dan merasa bosan dengan pembelajaran dan mengakibatkan kurangnya perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang berlangsung serta dapat mengurangi hasil siswanya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model dan media yang tepat juga sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan membangkitkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran PAI menggunakan model *discovery learning* untuk memecahkan solusi karena siswa tidak aktif dalam pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemudian guru juga tidak menggunakan atau tidak kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Kerangka berpikir dapat digambarkan dari uraian tersebut, yaitu:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat Efektivitas Pembelajaran Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV”.