

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia pada tahun 2020 menghadapi kondisi pandemi Covid-19 yang menyebabkan banyak aspek kehidupan yang terkena dampaknya, baik dalam bidang ekonomi, politik, budaya bahkan dalam bidang pendidikan. Pandemi Covid-19 pada dunia pendidikan menyebabkan berubahnya sistem proses pembelajaran, sebelum adanya covid-19 sistem pembelajaran dilakukan secara langsung dan konvensional tetapi setelah terjadinya pandemi Covid-19 ini proses pembelajaran dilakukan secara daring untuk mencegah hal buruk terjadi. Pemerintah melalui surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat Penyebaran Covid-19 menegaskan bahwa untuk menjaga kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah maka proses pembelajaran cukup dari rumah saja dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum.

Pembelajaran dengan sistem daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online atau yang berlangsung dengan menggunakan sebuah jaringan antara seorang pengajar dengan siswa tidak bertatap muka secara langsung (Albert Efendi Pohan, 2020). Pembelajaran daring tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Salah satu kelebihan dalam pembelajaran daring yaitu meningkatkan kemandirian siswa dan rasa tanggung jawab. Kekurangan pembelajaran daring menurut penelitian sebelumnya yaitu salah satunya guru tidak mampu melihat kegiatan proses belajar mengajar secara langsung, dan tidak menjamin apakah siswa tersebut benar mendengarkan atau membuka ulasan materi dari Guru (Dewi, W. A. F., 2020).

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Berikut ini adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli dalam bidang pendidikan: Menurut A.S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Menurut Djamarah dan Zain, media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fuad Hassan, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, dan menyenangkan. Menurut Sutrisno Hadi, media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.

Menurut M. Syafei, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik melalui panca indera mereka. Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut ini adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran: 1). Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan. 2). Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami

oleh siswa. 3). Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa. 4). Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi. Contoh Media Pembelajaran:

1. Buku dan bahan cetak

Media pembelajaran pertama adalah buku dan materi cetak. Buku teks, buku referensi, jurnal, lembar kerja, dan materi cetak lainnya merupakan media pembelajaran yang klasik dan masih banyak digunakan. Mereka menyediakan informasi yang terstruktur dan dapat diakses secara fleksibel.

2. Media audiovisual

Media pembelajaran kedua adalah media audiovisual. Yang termasuk di dalamnya adalah audio, video, dan multimedia. Media audio seperti rekaman suara, podcast, atau ceramah audio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Media video dapat berupa presentasi visual, rekaman demonstrasi, film pendidikan, atau animasi. Media multimedia mencakup kombinasi audio, video, teks, gambar, dan interaktivitas, seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif.

3. Gambar media.

Media pembelajaran ketiga adalah media gambar. Yang termasuk di dalamnya adalah gambar, foto, diagram, grafik, dan ilustrasi. Media gambar dapat membantu menjelaskan konsep, memvisualisasikan informasi, atau menampilkan hubungan antara konsep-konsep yang kompleks.

4. Media interaktif.

Media pembelajaran keempat adalah media interaktif. Yang termasuk di dalamnya adalah aplikasi edukatif, simulasi, permainan pendidikan, dan perangkat lunak pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman langsung dalam mengeksplorasi konsep-konsep.

5. Media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR).

Media pembelajaran kelima adalah media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). Teknologi VR dan AR memungkinkan siswa untuk mengalami lingkungan atau situasi pembelajaran yang realistis atau ditingkatkan. Dengan menggunakan headset VR atau perangkat AR, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D atau mengamati simulasi interaktif dalam lingkungan yang imersif.

6. Media daring dan e-learning.

Media pembelajaran keenam adalah media online dan e-learning. Yang termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran daring, video pembelajaran daring, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media daring memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

7. Alat peraga dan model.

Media pembelajaran ketujuh adalah alat peraga dan model. Alat peraga, seperti model fisika, manipulatif matematika, atau alat eksperimen, digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui pengalaman praktis.

8. Data visualisasi media.

Media pembelajaran kedelapan adalah visualisasi data media. Media ini mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara visual dan mudah dipahami.

9. Media sosial

Media pembelajaran kesembilan adalah media sosial. Platform media sosial dapat digunakan dalam konteks pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam diskusi dengan sesama siswa atau guru.

10. Media cerita naratif

Media pembelajaran adalah media cerita naratif. Cerita, dongeng, atau sastra dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menggambarkan situasi, nilai-nilai, dan konsep-konsep dalam bentuk yang menarik dan merangsang imajinasi siswa.

Pembelajaran daring membuat siswa menjadi bosan dan tidak semangat belajar dikarenakan diberikan tugas setiap harinya membuat siswa juga menjadi malas mengerjakan tugas-tugas tersebut, hal ini menjadi hambatan juga untuk guru dalam melakukan penilaian (Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A., 2020). Kelemahan dari pembelajaran daring untuk siswa yaitu siswa merasakan terisolasi dengan kegiatan pembelajaran, dan menjadi kurangnya komunikasi aktif yang dilakukan oleh siswa, dan dari sisi orang tua merasakan mudah kesal dalam mengajarkan anak dikarenakan anak sulit mengerti di dalam proses pembelajaran daring.

Langkah untuk mengatasi rasa bosan siswa maupun guru dalam melakukan pembelajaran yaitu salah satunya dengan cara mengembangkan sebuah bahan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti bahan ajar yang berbentuk elektronik yang membuat pembelajaran lebih menarik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tentunya menurut Permendikbud No.22 tahun 2016 menjadi salah satu standar proses yang mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, & Winna Wirianti, 2020). Pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran di masa sekarang yaitu dapat berupa smartphone. Dan hal tersebut tentunya akan memudahkan proses mencari informasi khususnya dalam bidang pendidikan melalui aplikasi dan website.

Pembelajaran PAI dengan menggunakan media smartphone menjadi perantara memaksimalkan proses pembelajaran, dimana biasanya materi PAI disampaikan dengan cara yang monoton atau hanya dengan metode ceramah, namun dengan adanya perangkat pembelajaran berupa teknologi, siswa dapat melihat dan menyimak materi berupa gambar atau cuplikan video sehingga materi yang disampaikan terlihat lebih menarik dan tidak membosankan (Dewi, N. L.,

Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A., 2020). Youtube merupakan sebuah wadah dari pembelajaran online yang dapat membantu seorang guru ataupun siswa mengunggah video pembelajaran ataupun tugas siswa (Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H, 2020).

Kehidupan abad ke-21 menuntut seseorang menguasai berbagai keterampilan, sehingga pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam kehidupan. Keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together. Empat prinsip tersebut masing- masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam proses pembelajaran, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya.

Keterampilan berpikir kritis merupakan sebuah proses berpikir yang bermuara pada penarikan kesimpulan tentang apa yang harus dipercayai dan tindakan harus dilakukan. Bukan untuk mencari jawaban semata, tetapi yang terlebih utama adalah mempertanyakan jawaban, fakta, atau informasi yang ada (Noer, S.H., 2009). Kemampuan berpikir kritis telah menjadi hal yang sangat diperhatikan dalam perkembangan berpikir siswa. Beberapa negara maju telah mengembangkan sistem pendidikan yang mampu mengasah dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa agar berkembang dengan baik. Era globalisasi saat ini, semua informasi dengan sangat mudah masuk ke dalam diri setiap individu siswa. Mudah masuknya segala informasi, membuat siswa harus berpikir secara kritis untuk menyaring informasi-informasi tersebut. Karena tidak semua di dalam informasi global tersebut bersifat baik, melainkan ada yang bersifat buruk. Mereka harus mampu membedakan antara alasan yang baik dengan yang buruk dan membedakan kebenaran dari kebohongan (Johnson, E. B., 2007).

Kenyataannya kemampuan berpikir kritis siswa-siswi Indonesia masih terbilang rendah. Hal ini diketahui berdasarkan hasil Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS), skor sains siswa Indonesia tahun 1999, 2013, 2007, 2011, dan 2015 selalu dibawah nilai rata-rata internasional. Di dalam soal- soal TIMSS menggunakan domain kognitif meliputi pengetahuan (knowing), penalaran (reasoning), dan penerapan (applying) serta menggunakan indikator berpikir kritis meliputi memberikan penjelasan dasar, aplikasi, memberikan penjelasan lanjut, menyimpulkan dan mengatur strategi dan taktik. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, diperlukan dukungan pembelajaran salah satunya media pembelajaran (Barmoyo, dkk. (2014).

Media pembelajaran itu adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad (2011). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya.

Keunggulan lain multimedia adalah pengguna dapat diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, yang dikenal dengan interactive multimedia (Multimedia Interaktif). Tampilan yang bervariasi dan elemen-elemen pengontrol yang ada dalam software Multimedia Interaktif memungkinkan pengguna untuk lebih leluasa memilih adegan yang diinginkan. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI mampu me ningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswa tertantang untuk belajar mandiri. Multimedia pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sains, mampu meningkatkan prestasi akademik dan sikap ilmiah sis wa (Aripin, 2012).

Kemajuan suatu bangsa sangat tergantung pada sumberdaya manusia (SDM) terutama di bidang pendidikan sehingga dapat menghadapi era globalisasi yang sangat kompetitif. Sekolah merupakan tempat untuk membentuk sumberdaya manusia yang siap menghadapi perubahan zaman. Setelah awal Maret 2020 ditetapkan oleh pemerintah tentang aturan Work From Home (WFH) dan *Study From Home* (SFH) mau tidak mau telah terjadi perubahan besar terhadap pola hidup masyarakat termasuk juga di dalamnya pada dunia pendidikan (Soenarto, Sunarto, 2020). Termasuk di dalamnya adalah siswa yang sebelumnya terbiasa belajar dan berkelompok di sekolah tiba-tiba harus belajar secara mandiri di rumah. Tentu saja hal ini akan menimbulkan dampak terhadap psikis siswa. Dampak yang paling terlihat adalah pada sekolah kejuruan yang mewajibkan untuk melakukan 80% pembelajaran praktik dan 20% teori. Yang menjadi kendala adalah ketika diterapkannya study from home otomatis praktik tidak dapat dilakukan. Jarak Jauh (PBJJ) dengan metode Project Based Learning (PJBL) melalui media sosial (medsos). Kondisi di sekolah mengalami banyak kendala karena ketidaksiapan guru yang harus pembelajaran praktik dengan daring. Selain dari fasilitas utama berupa peralatan praktik, smartpone, laptop, kuota internet juga terkendala kemampuan guru dan siswa dalam berlatih menggunakan fitur aplikasi baru seperti penggunaan WAG, webex, atau zoom untuk belajar.

Ada beberapa persoalan yang dihadapi oleh pendidik selama menjalankan sistem SFH ini antara lain; 1) kondisi psikis siswa yang tiba-tiba libur panjang karena takut dampak dari covid-19 sedangkan tidak ada persiapan apapun dalam hal ini, 2) sumber belajar yang tadinya siswa dapat pinjam buku teks secara bergantian otomatis tidak dapat dilakukan; 3) menurunnya daya kemampuan berpikir siswa diakibatkan penyesuaian dari kegiatan sekolah menjadi di rumah; 4) satu-satunya sumber belajar di rumah adalah internet; 5) sarana praktik siswa yang kurang memadai; 6) hampir semua siswa di kelas memiliki smartpone tetapi tidak semua memiliki aplikasi yang mendukung dan kuota internet; 7) siswa belum ada kesadaran dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru; 8) terjadi komunikasi satu arah ketika siswa tidak bertanya atau mengerjakan tugas.

Dari observasi awal yang di lakukan peneliti bahwa di SMA Negeri 3 Sumedang penerapan media pembelajaran youtube sudah bagus karena berlandaskan pada kebutuhan proses pembelajaran yang inovatif terlebih pada kondisi pandemi covid yang mana menuntut peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara *hybrid*, dari jumlah peserta didik kelas X yang di teliti yaitu 400 orang terhitung 304 orang atau 76% siswa menyukai belajar dengan menggunakan media youtube dengan alasan lebih menarik. Berlandaskan dari penerapan media pembelajaran youtube tersebut menurut peneliti itu berdampak pada motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa, ternyata sebelum di terapkannya media pembelajaran yang inovatif seperti dengan youtube, motivasi belajar siswa cenderung buruk yaitu 320 orang atau 80% siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang konvensional di buktikan dengan banyaknya siswa yang jarang mengikuti pembelajaran dengan berbagai alasan. Begitu juga dengan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum di terapkannya media pembelajaran youtube siswa merasa kurang berpikir secara optimal di buktikan dengan jumlah siswa 368 orang atau 92% siswa kurang pernah bisa meriview apalagi bertanya tentang topik yang di berikan oleh penyaji materi/guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut dengan judul “pengaruh penerapan media pembelajaran youtube terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 3 Sumedang”.

B. Rumusan Masalah

Penelitian mengenai pembelajaran pada masa pandemi covid- 19 tentang pengaruh penerapan media pembelajaran youtube terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Rumusan masalah ini dapat diturunkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMAN 3 Sumedang?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI setelah penerapan media pembelajaran youtube di SMA Negeri 3 Sumedang?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI setelah penerapan media pembelajaran youtube di SMA Negeri 3 Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMAN 3 Sumedang
2. Mengidentifikasi motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI setelah penerapan media pembelajaran youtube di SMA Negeri 3 Sumedang
3. Mengidentifikasi keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI setelah penerapan media pembelajaran youtube di SMA Negeri 3 Sumedang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mendalam dan komprehensif baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terkait dengan masalah penelitian, diantaranya:

1. Manfaat teoretis (akademis) yaitu kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan dalam ranah pendidikan untuk meningkatkan kualitas peserta didik.
 - a. Bagi sekolah terkait :

Penelitian ini dapat memberikan masukan yang membangun bagi peningkatan kualitas bagi sekolah tersebut sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pembelajaran PAI.

b. Bagi Universitas Pencetak Guru PAI

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pengembangan kurikulum dan silabus bagi prodi Pendidikan Agama Islam program sarjana apabila ditemukan materi yang harus dikuasai guru yang mengajar di Sekolah Islam Terpadu namun tidak diajarkan ketika mahasiswa studi di sebuah Universitas.

c. Bagi Pemerintah:

Penelitian ini dapat membantu tugas pemerintah dalam mengevaluasi pembelajaran Kurikulum 2013.

2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjawab rasa ingin tahu peneliti terhadap meningkatkan kualitas peserta didik dalam berpikir kritis serta motivasi peserta didik dalam belajar melalui media pembelajaran learning salah satunya youtube.
3. Menjadi bahan masukan sekaligus referensi bagi guru, akademisi, maupun penulis yang ingin mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis Kurikulum 2013.
4. Menambah perbendaharaan pustaka dan sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa pada masa yang akan datang.

E. Kerangka Berpikir

Salah satu cara agar dapat tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya motivasi belajar siswa yang tinggi. Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan di dahului dengan stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Aktivitas belajar adalah suatu proses ditandai dengan adanya perubahan disposisi atau kapabilitas pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek- aspek lain yang ada pada individu, (Munandir dalam W.SWinkel,1996: 36). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut , (Handoko, 1992: 59),:

- a. Kuatnya kemauan untuk berbuat
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Menurut Makmum, motivasi belajar siswa tercermin dari delapan indikator, yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presistensi, devosi dan pengorbanan, ketabahan, keuletan dan kemampuan, tingkat inspirasi, tingkat kualifikasi hasil, dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan. Durasi kegiatan berkaitan dengan berapa lamanya kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan. Frekuensi kegiatan dipahami sebagai seringnya kegiatan dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Presistensi dimaksudkan sebagai gairah, keinginan atau harapan yang keras berkaitan dengan maksud, rencana, cita-cita atau sasaran, target dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan. Devosi dan pengorbanan adalah tingkat pengorbanan tenaga dan pikiran untuk menyelesaikan tugas dan tingkat melaksanakan prioritas dalam menyelesaikan pembelajaran. Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan adalah tingkat kemampuan dalam mengejar ketertinggalan dalam pembelajaran dan tingkat keuletan dalam belajar.

Tingkat inspirasi yang hendak dicapai meliputi pencapaian dalam meraih target belajar, penentuan target dari tingkat belajar. Tingkat kualifikasi hasil meliputi kesesuaian pelaksanaan belajar dengan hasil belajar, kesesuaian pelaksanaan belajar dengan hasil belajar, kesesuaian hasil belajar dengan target belajar dan kepuasan terhadap hasil yang dicapai. Arah sikap terhadap sasaran kegiatan merupakan suatu kesiapan pada diri seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal yang bersifat positif ataupun negative (Andriani & Rasto, 2019).

Jika motivasi belajar siswa sudah tinggi maka akan berdampak pada keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis yaitu proses intelektual yang aktif dan penuh dengan keterampilan dalam membuat pengertian atau konsep, mengaplikasikan, menganalisis, membuat sintesis, dan mengevaluasi. Semua kegiatan tersebut berdasarkan hasil observasi, pengalaman, pemikiran, pertimbangan, dan komunikasi, yang akan membimbing dalam menentukan sikap dan tindakan. Maka berpikir kritis adalah suatu proses rasional yang bertujuan untuk membuat keputusan apakah meyakini atau melakukan sesuatu.

Ada beberapa keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran yang menekankan pada proses keterampilan berpikir kritis, (Mahanal: 2007), yaitu:

- a. belajar lebih ekonomis, yakni bahwa apa yang diperoleh dan pengajarannya akan tahan lama dalam pikiran siswa
- b. cenderung menambah semangat belajar dan antusias baik pada guru maupun pada siswa
- c. diharapkan siswa dapat memiliki sikap ilmiah, dan
- d. siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah baik pada saat proses belajar mengajar di kelas maupun dalam menghadapi permasalahan nyata yang akan dialaminya.

Ada 13 indikator karakter berpikir kritis yang dikembangkan Ennis (1985, dalam Costa, 1985), berikut.

1. Mencari pertanyaan jelas dari teori dan pertanyaan.
2. Mencari alasan.
3. Mencoba menjadi yang teraktual.
4. Menggunakan sumber-sumber yang dapat dipercaya dan menyatakannya.

5. Menjelaskan keseluruhan situasi.
6. Mencoba tetap relevan dengan ide utama.
7. Menjaga ide dasar dan orisinal di dalam pikiran.
8. Mencari alternatif.
9. Berpikiran terbuka.
10. Mengambil posisi (dan mengubah posisi) ketika bukti- bukti dan alasan-alasan memungkinkan untuk melakukannya.
11. Mencari dokumen-dokumen dengan penuh ketelitian.
12. Sepakat dalam suatu cara yang teratur dengan bagian- bagian dari keseluruhan kompleks.
13. Peka terhadap perasaan, pengetahuan, dan kecerdasan orang lain.

Agar motivasi belajar serta keterampilan berpikir kritis siswa baik maka harus di tunjang dengan media pembelajaran yang tepat. “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali” (Nurita 2018,hlm.173). Media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan materi ajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan dan terkendali.

Salah satu media pembelajaran ketika daring adalah youtube. “Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web “(Budiargo 2015,hlm.47). Media pembelajaran youtube adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web youtube sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran. Tujuan media pembelajaran youtube adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline , (Wigati.Rahmawati, Widodo, 2018,hlm.81)

Berdasarkan penjelasan disebutkan bahwa tujuan pembelajaran media youtube memberikan siswa kemampuan yang lebih baik untuk menerima materi yang di sampaikan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas bisa interaktif sehingga bisa meningkatkan hasil belajar. Langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual, (Arsyad, 2017, hlm.89).

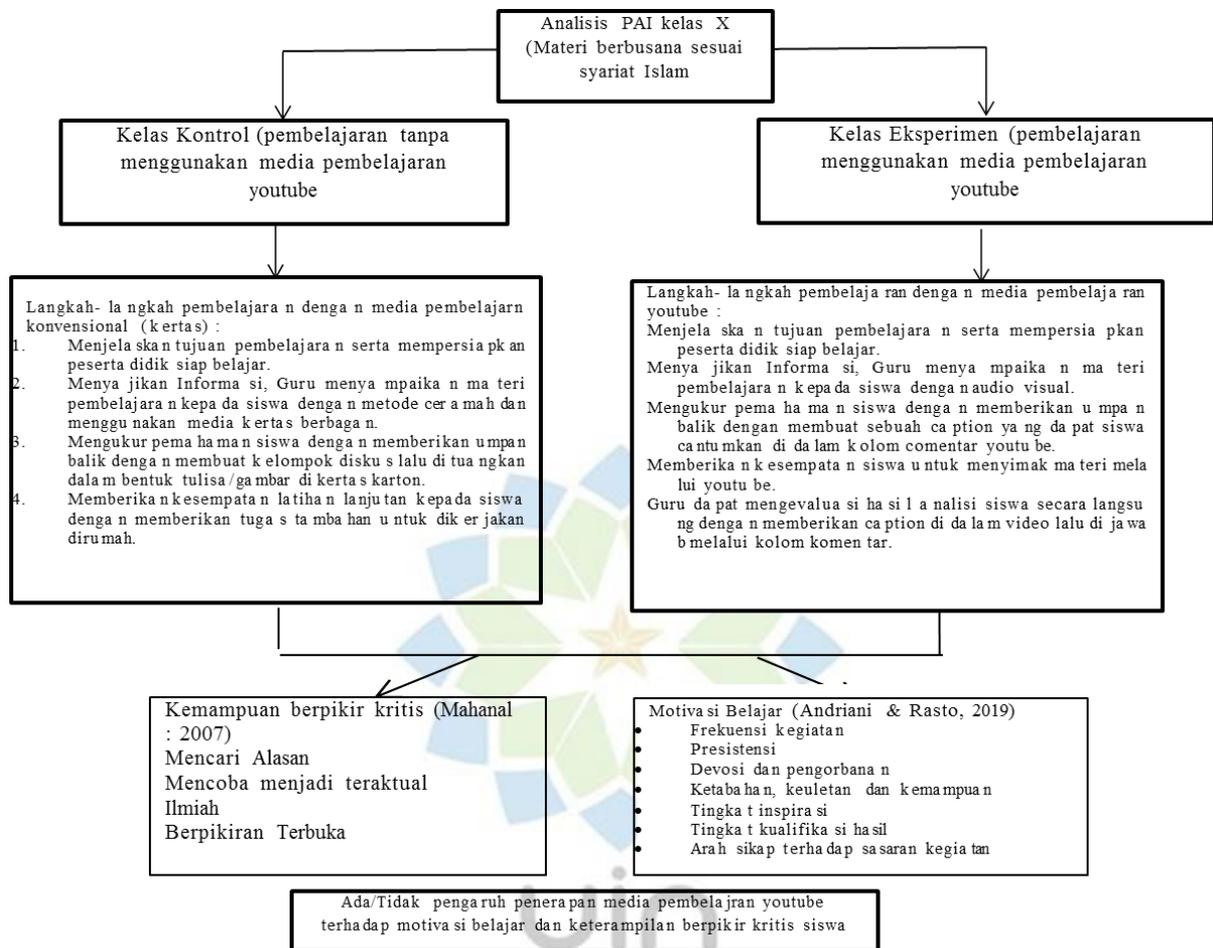
1. Persiapan dalam merencana, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan interes, bahan diskusi dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.
2. Berikan pengarahannya khusus terhadap ide- ide yang sulit bagi siswa yang akan di bahas dalam materi.
3. Sasaran siswa harus diperhitungkan apakah perorangan atau kelompok kecil.
4. Arahkan siswa dengan berbagai macam stimulus dan beri suatu pertanyaan atau pendahuluan.

Ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran youtube pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

5. Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop dan proyektor.
6. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
7. Menayangkan video-video pembelajaran terkait dengan sub tema pendapatan nasional.
8. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
9. Peserta didik mengerjakan resume yang diberikan terkait dengan sub materi yang telah dijelaskan.

Adapun kerangka berpikirnya dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan tersebut:

Bagan 1. 1 Kerangka Pemikiran



F. Hipotesis

Sesuai dengan kerangka pemikiran di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1: Penerapan media pembelajaran youtube (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI (Y1).

H2: Penerapan media pembelajaran youtube (X) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI (Y2).

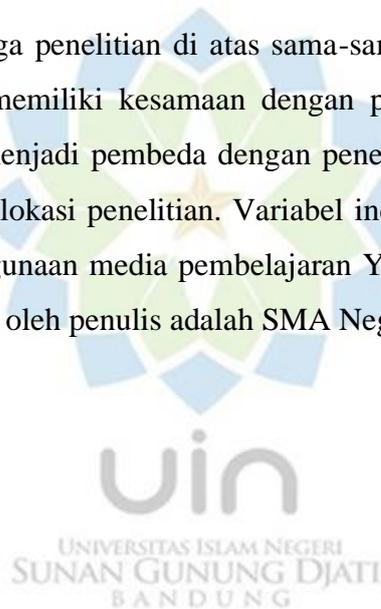
G. Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Jurnal Yosafat Ardyanto, Henny Dewi Koeswati, Sri Giarti. 2018. “Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Media Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Sub Tema Lingkungan Tempattinggalku Kelas 4 SD”, Jurnal Pendidikan Berkarakter, Vol. 1, No. 1, April 2018 (Special Issues), hal. 189-196. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menerapkan model Problem Based Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
2. Hasil Penelitian Jurnal Khintan Ustino Alita, Henny Dewi Koeswati, Sri Giarti. 2019. “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Ledok 5 Tahun Pelajaran 2018/2019”, Jurnal Basicedu, Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019 Halaman 169-173. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari hasil tes dan non tes. Pendekatan tes berupa tes tertulis sedangkan non tes melalui observasi dan wawancara. Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdampak pada hasil belajar peserta didik.
3. Hasil Penelitian Jurnal U. Setyorini, S.E. Sukiswo, B. Subali. 2011. “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP”, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Vol. 7 (2011) 52-56, ISSN: 1693-1246 Januari 2011. Model (PBL) mengajak siswa agar mampu melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model Problem Based Learning pada sub pokok bahasan gerak lurus berubah beraturan yang dapat meningkatkan kemampuan

berpikir kritis siswa. Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada sub pokok bahasan gerak lurus berubah beraturan.

Perbedaan: Dari ketiga penelitian terdahulu yang peneliti ambil dari beberapa jurnal yang berbeda, diketahui bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti ambil. Metode penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. Untuk penelitian terdahulu tidak menggunakan media YouTube sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan YouTube sebagai pembelajaran di dalam kelas.

Persamaan: Dari ketiga penelitian di atas sama-sama menggunakan variabel berpikir kritis sehingga memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Dari ketiga penelitian di atas, yang menjadi pembeda dengan penelitian penulis adalah pada variabel inde penden dan lokasi penelitian. Variabel independen yang digunakan oleh penulis adalah penggunaan media pembelajaran Youtube. Sedangkan lokasi penelitian yang digunakan oleh penulis adalah SMA Negeri 3 Sumedang.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG