

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori Variabel

1. Media Pembelajaran

Menurut Oktara Devis Yanti dkk, (2019:202) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah ataupun luar sekolah, sehingga mampu menjadi alat penyampaian suatu informasi pembelajaran oleh guru kepada murid atau siswa maupun sebaliknya. Sehingga tujuan dalam belajar mengajar dapat tercapai, serta memperlancar dan meringkaskan kemudahan dalam pembelajaran. Media mampu memberikan energi positif yang dapat merubah sikap dan tingkah laku siswa ke arah yang kreatif dan dinamis, sehingga dalam hal ini peran di dalam media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang mana saat ini media berperan penting bukan hanya sebagai alat bantu tetapi sebagai alat penunjang pembelajaran yang efisien.

Hendriani (2014:38) menyatakan bahwa media merupakan suatu alat peraga yang digunakan sebagai alat penunjang hasil pembelajaran. Penggunaan media yang tepat pada saat pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa, dengan media yang tepat siswa akan lebih mampu untuk memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikemukakan bahwa media mampu memberikan energi positif yang dapat merubah sikap dan tingkah laku siswa ke arah yang kreatif dan dinamis, sehingga dalam hal ini peran di dalam media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang mana saat ini media berperan penting bukan hanya sebagai alat bantu tetapi sebagai alat penunjang pembelajaran yang efisien.. Media pembelajaran juga merupakan kegiatan proses belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi *edukasi* guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media pembelajaran berguna menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

2. Powtoon

a. Pengertian *Powtoon*

Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun sebagai media pembelajaran. *Powtoon* sebuah *software* animasi, presentasi, video yang sangat mengasyikkan dan bersifat fun karena didukung oleh faktor kartun didalam aplikasi tersebut. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga kita tidak perlu membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang sanget menarik dan lucu (www.powtoon.com).

Wulandari dkk, (2022:7078) menyatakan bahwa “Salah satu media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *powtoon*”. Dari pernyataan ini diketahui bahwa media *powtoon* merupakan salah satu jenis media bertipe audio-visual yang dapat dilihat dan didengar. Sejalan dengan definisi sebelumnya, menurut (Nandita Apsari dan Rizki 2018:162) media video pembelajaran sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dikemukakan bahwa *powtoon* adalah *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan video animasi dengan beragam fitur namun mudah dalam menggunakannya yang diakses secara *online* dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena termasuk jenis media yang menggabungkan visualisasi dan penggunaan suara.

b. Kelebihan *Powtoon*

Menurut Rahmawati (2022:5) bahwa kelebihan dalam pembuatan media audio-visual *Powtoon*, antara lain:

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website www.powtoon.com tanpa harus mendownload aplikasi

- 2) Terdapat banyak pilihan template background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube.

c. Kekurangan *Powtoon*

Menurut Rahmawati (2022:5) disamping memiliki kelebihan, *powtoon* juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Merupakan *softwere online* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 2) Durasi yang terbatas.
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 4) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 5) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke YouTube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui YouTube.

3. Bermuatan Karakter

a. Karakter

Menurut Chairiyah (2014:43) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu system, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Pakar pendidikan Amerika mengatakan, “Pendidikan moral itu terbentuk dari proses pendidikan dalam kehidupan dan kegiatan yang dilakukan oleh murid secara terus menerus”. Oleh karena itu, pendidikan moral menurut (Jalil 2013:178) adalah pendidikan dengan berbuat dan berkegiatan (*learning by doing*), yang terdiri tolong-menolong, berbuat kebajikan, dan melayani orang lain, dapat dipercaya, dan jujur. (Jalil 2013:180) juga berpendirian bahwa akhlak, karakter, atau budi pekerti tidak dapat diajarkan melalui cara lain kecuali

dengan pembiasaan melakukan perbuatan yang berproses, yang mengandung keutamaan-keutamaan.

Putri Sarwendah dan Hermanto (2022:40) mengungkapkan bahwa dengan menabur gagasan, akan memetik perbuatan, dengan menabur perbuatan akan memetik kebiasaan, dengan menabur kebiasaan akan memetik karakter, dan dengan menabur karakter, akan memetik nasib. Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja, seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian, diperlukan tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*), yaitu moral knowing (pengetahuan tentang moral), moral *feeling* atau perasaan (penguatan emosi) tentang moral, dan moral *action* atau perbuatan bermoral.

Oleh sebab itu, untuk mengantisipasi fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat, perlu kiranya sekolah mengoptimalkan sistem pembelajaran yang aktual, tidak hanya terfokus pada substansi materi ajar, tetapi lebih diupayakan lagi menginternalisasikan nilai-nilai materi ajarnya. Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu mengkomunikasikan materi ajar dengan sebaik mungkin. Interaksi yang dibangun pun harus mengindikasikan pada proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan komunikatif. Sehingga nilai-nilai yang termaktub di dalamnya mampu terserap dengan baik oleh peserta didik dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari sepanjang hayat.

b. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan nilai-nilai dasar yang harus dihayati jika sebuah masyarakat mau hidup dan bekerja sama secara damai. Nilai-nilai seperti kebijaksanaan, penghormatan terhadap yang lain, tanggung jawab pribadi, perasaan senasib, sepenenderitaan, pemecahan konflik secara damai, merupakan nilai-nilai yang semestinya diutamakan dalam pendidikan karakter (Koesoma, 2014).

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penamaan nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk

melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Pengembangan karakter bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka perkembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan budaya dan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan karakter adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Pendidikan karakter atau pendidikan watak sejak awal munculnya pendidikan oleh para ahli dianggap sebagai suatu hal yang niscaya. John Dewey, misalnya, pada tahun 1916 yang mengatakan bahwa sudah merupakan hal yang lumrah dalam teori pendidikan bahwa pembentukan watak merupakan tujuan umum pengajaran dan pendidikan budi pekerti di sekolah. Kemudian pada tahun 1918 di Amerika Serikat (AS), Komisi Pembaharuan Pendidikan Menengah yang ditunjuk oleh Perhimpunan Pendidikan Nasional melontarkan sebuah pernyataan bersejarah tujuan pendidikan umum. Lontaran itu dalam sejarah kemudian dikenal sebagai “Tujuh Prinsip Utama Pendidikan”, antara lain: (1). Kesehatan (2). Penguasaan proses-proses fundamental (3). Menjadi anggota keluarga yang berguna (4). Pekerjaan (5). Kewarganegaraan (6). Penggunaan waktu luang secara bermanfaat 7. Watak susila.

c. Tujuan Pendidikan Karakter

Adapun tujuan pendidikan karakter di sekolah menurut Kesuma dkk, (2018: 9) adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadi penguat dan pengembangan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga nilai-nilai tersebut menjadi kepribadian peserta didik yang khas sehingga terwujud dalam perilaku anak. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan yang ada di lingkup sekolah bukan hanya sekedar nilai saja, namun sebuah usaha yang dilakukan yang bisa membawa peserta

didik agar dapat memahami dan merefleksikan bagian dari nilai-nilai yang penting yang ada di dalam keseharian anak. Penguat juga menjadi proses pembiasaan anak ketika berada diluar sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa nilai karakter bisa menjadi penghubung antara penguatan di sekolah dengan pembiasaan di luar sekolah.

- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter mempunyai tujuan untuk meluruskan perilaku anak dari yang negatif ke positif.
- 3) Membangun hubungan yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter harus dapat dihubungkan dengan proses pendidikan yang ada di keluarga dan masyarakat. Sehingga nilai-nilai yang dikembangkan tidak hanya berhenti pada interaksi anak di sekolah saja tetapi harus diterapkan di luar sekolah juga. Sehingga pencapaian dari penanaman nilai karakter di sekolah dapat diwujudkan dengan mudah.

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mendorong peserta didik agar mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari (Mulyasa, 2012: 9).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa untuk pembentukan, pengembangan, penguatan, perbaikan, dan penyaring dalam di kehidupan nyata supaya menanamkan nilai-nilai karakter.

d. Nilai-Nilai Karakter

Nilai-nilai luhur pendidikan karakter dapat ditemukan dalam budaya Indonesia. Hal tersebut dikarenakan bangsa Indonesia masih memegang dan menjunjung tinggi adat dan budayanya. Nilai-nilai luhur yang berasal dari adat dan budaya lokal hendaknya lebih diutamakan untuk diinternalisasikan kepada peserta didik melalui pendidikan karakter inti dari pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan pengetahuan kepada peserta didik tentang kebaikan dan

keburukan. Pendidikan karakter merupakan proses menanamkan (menginternalisasi) nilai-nilai positif kepada peserta didik melalui berbagai metode dan strategi yang tepat.

Selanjutnya nilai-nilai luhur yang terdapat dalam adat dan budaya suku bangsa Indonesia, telah dikaji dan dirangkum menjadi satu. Berdasarkan kajian tersebut, Kementerian pendidikan nasional tahun 2010 telah mengidentifikasi nilai-nilai yang akan diinternalisasikan terhadap generasi bangsa melalui pendidikan karakter.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, nilai karakter bangsa terdiri atas sebagai berikut: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli social, 18) tanggung jawab.

Adapun nilai-nilai karakter yang diharapkan dimiliki peserta didik dalam penelitian ini adalah:

1) Religius

Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya (siswa) sehingga memiliki sifat toleran, serta hidup rukun damai dengan pemeluk agama lain.

2) Jujur

Jujur adalah sebuah perilaku manusia yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan terhadap dirinya maupun orang lain.

3) Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu adalah sebuah karakter yang merupakan bawaan dari makhluk hidupnya yang mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal yang baru dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

4) Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah sebuah perbuatan yang dilakukan setiap individu yang berdasarkan atas kewajiban maupun panggilan hati. Karakter bertanggung

jawab dapat diwujudkan dengan kemampuan membuat rencana, mempersiapkan diri, selanjutnya mengambil tindakan serta keberanian menanggung konsekuensi dari tindakan tersebut.

Beberapa pendapat menyebutkan pengertian nilai-nilai karakter; disiplin, berkomunikasi/bersahabat, jujur, kerja keras, cinta tanah air dan religius. Nilai karakter disiplin merupakan sikap yang menaati peraturan dan ketentuan yang telah ditetapkan tanpa pamrih, kontrol yang kuat terhadap penggunaan waktu, tanggung jawab atas tugas yang diamanahkan serta bersungguh-sungguh. Selanjutnya menjelaskan nilai berkomunikasi/ bersahabat sebagai; manusia merupakan makhluk sosial, yang harus mempunyai kemampuan dalam berkomunikasi sehingga dapat menjalin hubungan dengan orang lain. Dan, nilai karakter jujur adalah perilaku jujur didasarkan pada mengenal kekurangan dan kelebihan diri sendiri. Nilai karakter kerja keras dapat diartikan sebagai suatu usaha yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan atau yang menjadi tugasnya sampai tuntas. Nilai karakter cinta tanah air merupakan suatu sikap yang dilandasi ketulusan dan keikhlasan yang diwujudkan dalam perbuatan untuk kejayaan tanah air dan kebahagiaan bangsanya. Sedangkan nilai karakter religius adalah nilai yang mengacu pada nilai-nilai dasar yang terdapat dalam agama Islam.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikemukakan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter dapat ditemukan dalam budaya Indonesia. Nilai-nilai karakter tersebut telah dikaji kedalam beberapa aspek yang mengandung hal-hal positif. Nilai karakter tersebut diberikan kepada peserta didik melalui pendidikan karakter di sekolah.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir adalah suatu proses dialektis, artinya proses berpikir, pikiran mengadakan Tanya jawab dengan pikiran itu sendiri untuk dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan dengan tepat. Berpikir kritis merupakan cara berpikir yang masuk akal dan juga merupakan salah satu bentuk pemikiran yang lebih tinggi. Menurut (Priyadi, 2021) berpikir kritis adalah suatu

kemampuan yang dibutuhkan agar bisa menguji keakuratan dari informasi yang diperoleh supaya bisa disimpulkan informasi tersebut bisa dipercaya atau tidak. Peserta didik yang bisa berpikir kritis pasti akan pandai dalam memecahkan persoalan dengan efisien.

Kemampuan berpikir kritis merupakan hal yang diperlukan sebagai dasar dalam memecahkan masalah. Menurut (Somantri dan ramlan 2021:415) berpikir kritis merupakan sebuah proses seorang siswa dalam memecahkan masalah dengan baik dan dapat menyimpulkan informasi yang benar atau salah. Oleh karena itu, tugas guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan sering memberi tugas atau mengajukan pertanyaan terbuka.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan seseorang agar dapat menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat. Berpikir kritis dipakai seseorang jika menemukan informasi yang cocok pada dirinya, mengenali benar atau tidaknya sebuah informasi, merangkai gagasan dari informasi yang telah dipilih, menyimpulkan dan menerapkan sebuah konsep tersebut dengan melakukan evaluasi.

Berpikir kritis adalah proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Informasi tersebut bisa didapatkan dari hasil pengamatan, pengalaman akan sehat atau komunikasi. Menurut (Anisaul Khasanah dan Dwi Ayu 2017:48) berpikir kritis diartikan sebagai suatu pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus dalam memutuskan apa yang mesti dilakukan dan dipercaya. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diketahui bahwa berpikir kritis adalah suatu pemikiran yang masuk akal dimana seseorang akan memikirkan lebih mendalam tentang suatu hal untuk dirinya sendiri dan untuk memutuskan apa yang akan dilakukan. Seseorang memiliki berpikir kritis memiliki kecenderungan-kecenderungan sebagai berikut: (1) menacari pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan, (2) mencari alasan, (3) berusaha mengetahui informasi yang baik, (4) memakai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya, (5) memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan, (6) berusaha tetap relevan dengan ide utama, (7) mengingat kepentingan yang asli dan mendasar, (8) mencari alternative, (9) bersikap dan berpikir terbuka, (10)

mengambil posisi ketika ada bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu, (11) mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan, (12) bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan masalah, dan (13) peka terhadap tingkat keilmuan dan keahlian orang lain.

Menurut Yulianti dan wiyanto (2010) kemampuan berpikir kritis adalah langkah mental dengan mencari tahu atau menilai sebuah informasi, yang bisa diperoleh pada hasil pemantauan, pengalaman, atau komunikasi. Kemampuan seseorang dalam berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya (Fristadi dan Bharata, 2015). Oleh sebab itu, dipenelitian ini peneliti foku terhadap 4 indikator, yakni interpretation, analysis, evaluation, dan inference. Interpretation (interprestasi) adalah mendalami dan menjelaskan maksud dari pernyataan matematika atau permasalahan matematika. Analysis (analisis) adalah mencari tahu keterkaitan dari informasi yang disampaikan, masalah yang akan diselesaikan, serta semua konsep yang dibutuhkan untuk menyusun rencana penyelesaian masalah. Evaluation (evaluasi) adalah menilai kebenaran dan kekuatan logis dari penyelesaian masalah yang dibuat. Inference (inferensi) adalah mengatakan kesimpulan dengan menyatakan semua alasan yang penting serta masuk akal.

Tabel 2.1
Indikator Berpikir Kritis

Kriteria Berpikir Kritis	Indikator
Interprestasi	Memahami masalah yang dirujukkan dengan menulis yang diketahui maupun yang ditanyakan pada jawaban soal dengan tepat.
Analisis	Mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, pertanyaan-pertanyaan, konsep-konsep yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan dengan membuat model matematika dengan tepat dan memberi penjelasan yang tepat.
Evaluasi	Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap, dan benar dalam melakukan perhitungan.
Inferensi	Dapat menarik kesimpulan dari apa yang ditanyakan dengan tepat

Jadi dapat dikemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah aktivitas mental, yang diartikan dengan kesadaran dan juga proses dalam memahami, menalar, menganalisis, mengidentifikasi suatu permasalahan hingga pada tahap pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan tentang dunia.

b. Langkah-langkah Kemampuan Berpikir Kritis

Dari pendapat Prameswari dkk, (2018: 746) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam berpikir kritis adalah sebagai berikut:

1) Fokus (*focus*)

Langkah awal dari berpikir kritis adalah mengidentifikasi masalah dengan baik. Permasalahan yang menjadi focus bisa terdapat dalam kesimpulan sebuah argument.

2) Alasan (*reason*)

Apakah alasan-alasan yang diberikan logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang tercantum didalam fokus.

3) Kesimpulan (*inference*)

Jika alasannya tepat, apakah alasan itu cukup untuk sampai pada kesimpulan yang diberikan

4) Situasi (*situation*)

Mencocokkan dengan situasi yang sebenarnya.

5) Kejelasan (*clarity*)

Harus ada kejelasan mengenai istilah-istilah yang dipakai dalam argumen tersebut sehingga tidak terjadi kesalahan dalam membuat kesimpulan.

6) Tinjauan ulang (*overview*).

Artinya kita perlu mengecek apa yang sudah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari, dan disimpulkan.

c. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis

Dari pendapat Prameswari dkk, (2018: 474) menjelaskan karakteristik berpikir kritis sebagai berikut:

1) Watak

Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.

2) Kriteria

Dalam berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai kearah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argument dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak biasa, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.

3) Argument

Argument adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data-data. Keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argument.

4) Pertimbangan atau pemikiran

Kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.

5) Sudut Pandang (*point of view*)

Sudut pandang adalah cara memandang atau menafsirkan dunia ini, yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir dengan kritis akan memandang sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

6) Prosedur Penerapan Kriteria

Prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi perkiraan-perkiraan.

5. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

a. Pengertian SPLDV

Sistem persamaan adalah himpunan persamaan yang saling berhubungan. Persamaan linear adalah persamaan yang memuat variabel dengan pangkat tertinggi sama dengan satu. Persamaan linear dua variabel berarti persamaan yang memuat dua variabel dengan pangkat tertinggi. Sehingga sistem persamaan linear dua variabel dapat dipahami sebagai himpunan persamaan-persamaan linear yang memiliki dua variabel. Penyebutan nama sistem persamaan linear dua variabel sering disingkat dengan SPLDV.

Sebuah persamaan linear memiliki komponen yang meliputi variabel, koefisien, dan konstanta. Koefisien dan variabel terletak berdampingan dengan letak koefisien di depan variabel. Konstanta pada persamaan linear adalah bilangan yang tidak diikuti oleh variabel. Contoh persamaan linear dua variabel adalah $3x + 2y = 12$.

Keterangan:

$$3x + 2y = 12$$

$$3, 2 = \text{Koefisien}$$

$$x, y = \text{Variabel}$$

$$12 = \text{Konstanta}$$

Persamaan linear dua variabel memiliki karakteristik memiliki sebagai persamaan dengan pangkat tertinggi dari semua variabel dalam persamaan adalah satu. Perhatikan persamaan yang bukan SPLDV dan persamaan yang merupakan SPLDV berikut.

1) Contoh *bukan* SPLDV:

$$2x^2 + 5x = 14$$

$$1/x + 1/y = 2$$

2) Contoh SPLDV:

$$2x + 5y = 14$$

$$3a + 4b = 24$$

$$q + r = 3$$

b. Bentuk Umum SPLDV

Bentuk umum sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV):

$$ax + by = c$$

$$dx+ey=f$$

Hasil penyelesaian SPLDV dinyatakan dalam pasangan terurut (x, y) .

c. Metode Penyelesaian SPLDV

Terdapat beberapa cara/metode untuk menyelesaikan permasalahan terkait Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Empat metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan SPLDV adalah sebagai berikut.

1) Metode Eliminasi

Cara pertama untuk menyelesaikan SPLDV adalah menggunakan metode eliminasi. Secara ringkas, dalam metode eliminasi adalah menghilangkan salah satu variabel untuk mendapatkan nilai dari satu variabel lainnya. Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode eliminasi:

- a) Menyamakan salah satu koefisien dari variabel x atau y dari kedua persamaan dengan cara mengalikan konstanta yang sesuai.
- b) Hilangkan variabel yang memiliki koefisien yang sama dengan cara menambahkan atau mengurangkan kedua persamaan.
- c) Ulangi kedua langkah untuk mendapatkan variabel yang belum diketahui.
- d) Penyelesaiannya adalah (x, y)

2) Metode Substitusi

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan SPLDV dengan metode substitusi. Berikut ini adalah langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode substitusi. Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode substitusi:

- a) Mengubah salah satu persamaan menjadi bentuk $y = ax + b$ atau $x = cy + d$
- b) Substitusi nilai x atau y yang diperoleh pada langkah pertama ke persamaan yang lainnya
- c) Selesaikan persamaan untuk mendapatkan nilai x atau y
- d) Substitusi nilai x atau y yang diperoleh pada langkah ketiga pada salah satu persamaan untuk mendapatkan nilai dari variabel yang belum diketahui.
- e) Penyelesaiannya adalah (x, y)

3) Metode Gabungan (Eliminasi-Substitusi)

Metode gabungan merupakan penggabungan langkah dari metode substitusi dan eliminasi. Metode eliminasi mempunyai langkah awal yang cukup mudah dan singkat. Sedangkan metode substitusi mempunyai cara akhir yang baik. Kedua metode tersebut digabungkan untuk mempermudah pengerjaan. Metode gabungan merupakan metode yang sering digunakan dalam menyelesaikan SPLDV karena dinilai lebih ringkas dan baik. Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode gabungan:

- a) Cari nilai salah satu variabel x atau y dengan metode eliminasi
- b) Gunakan metode substitusi untuk mendapatkan nilai variabel kedua yang belum diketahui
- c) Penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel berupa bentuk (x, y)
- 4) Metode Grafik

Penyelesaian SPLDV dengan metode grafik dilakukan dengan menentukan koordinat titik potong dari kedua garis yang mewakili kedua persamaan linear.

- a. Menggambar garis yang mewakili kedua persamaan dalam bidang kartesius
- b. Menemukan titik potong dari kedua grafik tersebut
- c. Penyelesaiannya adalah (x, y) .
- d. Contoh Soal

Seorang tukang parkir mendapatkan uang sebesar Rp. 17.000,00 dari 3 buah mobil dan 5 buah motor. Sedangkan dari 4 buah mobil dan 2 buah motor ia mendapatkan Rp. 18.000,00. Jika terdapat 20 mobil dan 30 motor banyak uang parker yang ia peroleh adalah ?

Penyelesaian:

Diketahui:

Tarif parkir per mobil = x

Tarif parkir per motor = y

Ditanyakan:

Banyak uang parkir yang ia peroleh adalah ?

Metode Eliminasi

$$3x + 5y = 17.000 \quad | \quad 4x \quad | \quad 12x + 20y = 68.000$$

$$4x + 2y = 18.000 \quad | \quad 3x \quad | \quad 12x + 6y = 54.000 \quad _$$

$$14y = 14.000$$

$$y = 14.000 / 14$$

$$y = 1.000$$

Jadi, tarif parkir per motor adalah Rp. 1000

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Friska Eka dkk, (2022:10) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel”. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: pengembangan media video animasi menggunakan *software Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak, dengan tingkat kevalidan dari media video animasi menggunakan *software Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan dari media video animasi menggunakan *software Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak sebesar 92,12% sangat praktis, dan tingkat keefektifan dari media video animasi menggunakan *software Powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi SPLDV di kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak sebesar 83,33% tergolong efektif.
2. Penelitian Kusumawati dan Setyadi (2022:1491) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Powtoon* pada Materi Aritmatika Sosial. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: media pembelajaran matematika berbasis *powtoon* valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi aritmatika sosial. Hal tersebut dibuktikan pada perolehan persentase hasil analisis kevalidan yaitu 84, 59% yang masuk ke

salam kategori sangat baik. Media pembelajaran matematika berbasis *powtoon* Praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi aritmatika sosial. Penilaian kepraktisan ini dilihat dari perolehan presentase pada lembar kepraktisan yaitu 95% dengan kategori sangat baik. Hasil dari pretest dan posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis PowToon Efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi aritmatika sosial. Hasil dari analisis lembar respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* sangat baik. Peserta didik merasa terbantu dengan adanya media ini karena media mudah digunakan kapan saja dan dimana saja. Dari hasil data diperoleh presentase yaitu 81, 19% dengan kategori sangat baik.

3. Penelitian Fitrianto Nugroho Saputra dan Lygia Mampouw (326) yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel”. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut: pembelajaran bermedia *Powtoon* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan pada materi SPLDV SMP kelas VIII yang telah melalui proses validasi dari validator adalah 92, 25 % dan kualitas kepraktisan media adalah 98, 18 %. Penggunaan media video pembelajaran Powtoon berdampak baik kepada siswa SMP kelas VIII berdasarkan hasil dari respon siswa kelas VIII SMP N 4 Pandak Yogyakarta yang diikuti oleh 76 siswa, dengan tingkat pencapaian 78,16 % yang berarti bahwa video pembelajaran *Powtoon* yang sudah disusun berdasarkan kriteria tingkat pencapaian dan kualitas keefektifan media adalah efektif dengan kualifikasi baik. Dari 76 siswa yang mengisi angket respon siswa, diambil 4 (empat) orang sebagai perwakilan kelas untuk mengerjakan soal evaluasi yang dilakukan di SMPN 4 Pandak Yogyakarta dilihat dari 4 siswa yang mengerjakan soal evaluasi, 3 siswa mendapatkan nilai 100, dan 1 siswa mendapatkan nilai 85. Sehingga media pembelajaran *Powtoon* menjadi media efektif yang bisa digunakan dalam memotivasi siswa dalam belajar terutama dalam materi SPLDV.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah pada penelitian relevan yang pertama perbedaannya ada pada lokasi penelitian atau sekolah tempat penelitian dan juga pada penelitian relevan yang pertama tidak menggunakan bermuatan karakter. Pada penelitian relevan yang kedua perbedaannya ada pada lokasi penelitian atau sekolah tempat penelitian. Pada materi juga berbeda dengan penelitian ini dan juga penelitian relevan tidak menggunakan bermuatan karakter. Sedangkan pada penelitian relevan yang ketiga perbedaannya ada pada tempat penelitian dan pada penelitian relevan yang ketiga tidak menggunakan bermuatan karakter.