

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PLOTAGON DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Erica Anitasya

NIM : 06051282025019

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PLOTAGON DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Erica Anitasya

NIM : 06051282025019

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd.,M.Pd

NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Husnul Fatimah, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198610182011072201



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PLOTAGON DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Erica Anitasya

NIM : 06051282025019

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 04 Januari 2024

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd.,M.Pd
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Husnul Fatimah, S.Pd.,M.Pd
NIP. 198610182011072201



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Erica Anitasya
NIM : 06051282025019
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan Bernalar Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Prabumulih” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



Erica Anitasya

NIM. 06051282025019

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Prabumulih” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Husnul Fatimah, S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr.Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr.Hudaidah, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya, dan Ibu Camellia, S.Pd.,M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Januari 2024



Erica Anitasya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan Rahmat dan krunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana. Sebagai bentuk rasa syukur, maka skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kepada ibu saya, Ibu Nur Asani yang selalu memberikan cinta, semangat, dukungan finansial serta doa-doanya yang selalu mengiringi saya sehingga saya dapat menyelesaikan masa pendidikan saya.
2. Kepada ayah saya Andri Farman (Alm) selaku orang tua saya yang sudah meninggal, semoga beliau bangga dengan perjuangan saya.
3. Kepada dosen pembimbingku Ibu Husnul Fatimah, S.Pd.,M.Pd., terima kasih telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Kepada guru PPKn di SMA Negeri 2 Prabumulih Ibu Wenni Restu W, S.Pd terima kasih telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam proses penelitian.
5. Kepada sahabat terbaikku yaitu Cahya Diana, Nadya Esparenza, Septiana Dewi, Lala Audina, Hevi Ratna Sari, Risabella, Zaitun dan Asri yang telah menjadi teman seperjuangan susah senang bersama, Terima kasih telah bersedia menjadi tempat berkeluh kesah, memberikan bantuan, dan selalu memberikan motivasi dalam hal apapun.
6. Kepada Aditya Nofriansyah, terima kasih telah menjadi *support system* terbaik yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan pengertian dalam hal apapun.
7. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang hingga sampai dititik ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	5
1. 3 Tujuan Penelitian	5
1. 4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis	6
1.4.2 Secara Praktis	6
1.4.2.1 Bagi Pendidik.....	6
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik	6
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Jenis- Jenis Media Pembelajaran.....	11

2.2 Plotagon	12
2.2.1 Pengertian Plotagon.....	12
2.2.2 Langkah-Langkah Menggunakan Plotagon.....	13
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Plotagon	13
2.3 Bernalar Kritis.....	14
2.3.1 Pengertian Berpikir Kritis	14
2.3.2 Ciri-Ciri Berpikir Kritis.....	15
2.3.4 Karakteristik Berpikir Kritis.....	16
2.3.5 Tujuan Berpikir Kritis	16
2.3.6 Langkah-Langkah Berpikir Kritis	17
2.3.7 Indikator Berpikir Kritis	17
2.4 Kerangka Berpikir.....	18
2.5 Alur Penelitian	20
2.6 Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Variabel Penelitian	23
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	24
3.3.1 DOV Media Pembelajaran Plotagon untuk Meningkatkan Berpikir Kritis	24
3.4 Populasi dan Sampel	25
3.4.1 Populasi	25
3.4.2 Sampel	26
3.5 Langkah-Langkah Penelitian	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6.1 Teknik Angket.....	28
3.6.2 Teknik Dokumentasi	30
3.6.3 Teknik Observasi.....	30
3.7 Teknik Analisis Data Instrumen	30
3.7.1 Uji Validitas	30
3.7.2 Uji Reabilitas	30

3.8 Teknik Analisis Data.....	31
3.8.1 Uji Normalitas Data.....	31
3.8.2 Uji Homogenitas Data	32
3.8.3 Uji Hipotesis.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	34
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	37
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	37
4.2.1.1 Gambaran umum SMAN 2 Prabumulih	36
4.2.1.2 Data Peserta Didik SMAN 2 Prabumulih.....	37
4.2.1.3 Struktur Organisasi SMAN 2 Prabumulih.....	40
4.2.2 Uji Instrumen Penelitian.....	41
4.2.2.1 Uji Validitas Instrumen.....	41
4.2.2.2 Uji Reabilitas Instrumen	42
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Angket.....	42
4.2.3.1 Deskripsi Data Hasil Angket Media Pembelajaran Plotagon Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis.....	45
4.2.3.1.2 Bertanya dan menjawab pertanyaan yang tersedia didalam video pembelajaran	49
4.2.3.1.3 Mempertimbangkan sumber yang dapat dipercaya atau tidak mengenai materi di video pembelajaran	50
4.2.3.1.4 Mengobservasi dan mempertimbangkan laporan observasi mengenai materi SARA	52
4.2.3.1.5 Menginduksi dan mempertimbangkan induksi mengenai materi yang ditampilkan.....	53
4.2.3.1.6 Menentukan suatu Tindakan setelah menyimak video pembelajaran	54
4.2.4 Deskripsi Data Hasil Observasi.....	54
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian.....	55
4.3.1 Uji Prasyarat	55
4.3.1.1 Uji Normalitas Data	55

4.3.1.2 Uji Homogenitas data	56
4.3.2 Uji Hipotesis.....	57
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran.....	64
5.2.1 Bagi Pendidik	64
5.2.2 Bagi Peserta Didik.....	65
5.2.3 Bagi Sekolah.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metode Penelitian.....	22
Tabel 3.2 DOV Media Pembelajaran Plotagon untuk Meningkatkan Berpikir Kritis.....	25
Tabel 3.3 Populasi Penelitian	25
Tabel 3.4 Sampel Penelitian	26
Tabel 3.5 Klasifikasi pernyataan dan skor nilai	30
Tabel 3.6 Teknik Pengumpulan Data	30
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Reabilitas	31
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	36
Tabel 4.2 Rincian jumlah peserta didik SMAN 2 Prabumulih.....	37
Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Media Pembelajaran Plotagon Terhadap Bernalar Kritis.....	42
Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil angket sebelum perlakuan dan setelah perlakuan media pembelajaran plotagon terhadap berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen	43
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil angket sebelum perlakuan dan setelah perlakuan media pembelajaran plotagon terhadap berpikir kritis peserta didik kelas kontrol	44
Tabel 4.6 Menganalisis argument dan mendiskusikan masalah yang terdapat dalam media plotagon	46
Tabel 4.7 Bertanya dan menjawab pertanyaan yang tersedia didalam video pembelajaran	47
Tabel 4.8 Mempertimbangkan sumber yang dapat dipercaya atau tidak mengenai materi di video pembelajaran	49
Tabel 4.9 Mengobservasi dan mempertimbangkan laporan observasi mengenai materi SARA.....	50
Tabel 4.10 Menginduksi dan mempertimbangkan induksi mengenai materi yang ditayangkan	52
Tabel 4.11 Menentukan suatu tindakan setelah menyimak video pembelajaran ..	53
Tabel 4.12 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Angket Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan Berpikir Kritis	53

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Media Pembelajaran Plotagon Meningkatkan Berpikir Kritis	55
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Media Pembelajaran Plotagon Meningkatkan Berpikir Kritis	56
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis Data Media Pembelajaran Plotagon Meningkatkan Berpikir Kritis	58
Tabel 4.16 Kriteria Berpikir Kritis	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.5 Kerangka Berpikir.....	18
Bagan 2.6 Alur Penelitian	19

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rekapitulasi Dara Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan Berpikir Kritis	54
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Usul Judul Skripsi	70
Lampiran 2. Surat Validasi Judul Skripsi	71
Lampiran 3. Surat Keterangan Pembimbing	72
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya	74
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.	75
Lampiran 6. Surat Persetujuan Penelitian di SMA Negeri 2 Prabumulih	76
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari SMA Negeri 2 Prabumulih	77
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Angket	90
Lampiran 10. Instrumen Angket	94
Lampiran 11. Kisi-Kisi Instrumen Observasi	98
Lampiran 12. Lembar Observasi	100
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Instrumen	101
Lampiran 14. Dokumentasi	105
Lampiran 15. Hasil Pemeriksaan Plagiat Universitas Sriwijaya	106
Lampiran 16. Kartu Bimbingan Skripsi	107
Lampiran 17. Bukti Perbaikan Ujian Akhir Program	109

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan
Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Prabumulih**

Oleh

Erica Anitasya

Nomor Induk Mahasiswa : 06051282025019

Pembimbing : Husnul Fatihah, S.Pd.,M.Pd

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran plotagon dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMAN 2 Prabumulih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas X dengan jumlah 267 peserta didik, dengan sampel penelitian kelas X.4 dan X.5 yang berjumlah 64 peserta didik diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket skala *likert*, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran plotagon berpengaruh dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS 29 didapatkan nilai signifikan sebesar 0,00 dengan nilai (α) sebesar 0,05. Dengan demikian hasil yang diperoleh adalah $\text{sig. } 0,00 < 0,05$ maka Keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran plotagon dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMAN 2 Prabumulih.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Plotagon, Berpikir Kritis

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd.,M.Pd

NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Husnul Fatihah, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198610182011072201

The Effect of Using Plotagon Learning Media in Improving the Critical Thinking of Class X Students at SMA Negeri 2 Prabumulih

By

Erica Anitasya

Student Identification Number : 06051282025019

Supervisor : Husnul Fatihah, S.Pd.,M.Pd

Program Study : Civic Education

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Plotagon learning media in improving students' critical thinking in Civics learning at SMAN 2 Prabumulih. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method consisting of an experimental class and a control class. The population in this study was all class X with a total of 267 students, with research samples from classes X.4 and X.5 totaling 64 students taken using simple random sampling techniques. Data collection techniques in this study used Likert scale questionnaires, observation and documentation. Based on the results of this study, it shows that the use of Plotagon learning media has an effect on improving students' critical thinking. This was proven based on the results of hypothesis testing using the independent sample t-test with the help of SPSS 29, which obtained a significant value of 0.00 with a value (α) of 0.05. Thus the results obtained are sig. $0.00 < 0.05$ then the decision taken is H_0 rejected and H_a accepted. So it can be concluded that there is an influence of using Plotagon learning media in improving students' critical thinking in Civics learning at SMAN 2 Prabumulih.

Keywords : Learning Media, Plotagon, Critical Thinking

Approve of,

Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd.,M.Pd

NIP. 199001152019032012

Supervisor



Husnul Fatihah, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198610182011072201

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat membawa pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal perancangan media pembelajaran. Teknologi berkembang dengan cepat di abad ke-21 dan perkembangan ini memberikan banyak inovasi pada dunia pendidikan. Teknologi berperan terhadap perkembangan dunia pendidikan untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dalam membuat, menggunakan dan mengelola proses sumber teknologi yang memadai (Purwanto dan Meinarsih, 2018). Dengan bantuan perangkat teknologi maka pendidik dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas.

Pendidikan abad 21 ini menginginkan manusia yang tangguh, memiliki wawasan luas dan keterampilan yang berpusat pada peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, kontekstual serta terintegrasi pada masyarakat (Mardiyah dkk., 2021). Keterampilan bernalar kritis ini terintegrasi di dalam Permendikbudristek No. 16 tahun 2022 tentang Standar Proses pasal 11 Bagian Kedua Pelaksanaan Pembelajaran dalam Suasana Belajar yang Inspiratif yang memuat mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang inspiratif dengan cara menciptakan suasana belajar yang dapat memantik ide, mendorong daya imajinasi dan mengeksplorasi hal baru serta memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sumber belajar.

Salah satu tuntutan pendidikan pada abad ke-21 adalah pengembangan kemampuan bernalar kritis. Bernalar kritis difokuskan untuk pengambilan keputusan tentang hal yang dapat dipercaya atau kegiatan berpikir yang mengutamakan aspek kompetensi lainnya ; memberikan penjelasan sederhana

membuat penjelasan lebih lanjut dan mengatur strategi dan taktik (Anwar, dkk., 2020). Peserta didik dalam mengembangkan kemampuan bernalar kritis haruslah menjadi peserta aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mereka mampu mengarahkan diri mereka masing-masing agar dapat meraih tujuan dan cita-cita di masa mendatang (Uribe-Ensisco, dkk., 2017). Pendidik harus mengubah paradigma pendidikan “menyuapi” dan membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya (Uribe-Ensisco, dkk., 2017). Namun fakta saat ini menunjukkan bahwa kemampuan bernalar kritis siswa rendah yang terlihat dari kualitas pertanyaan dan jawaban siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru harus mampu mengaktualisasikan pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran melalui strategi yang tepat dan efektif guna merangsang berkembangnya kemampuan bernalar kritis. Salah satu cara untuk meningkatkan bernalar kritis siswa yakni dengan membenahi media pembelajaran, sehingga selaras dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan teknologi memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Santyasa (2007) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran yang abstrak menjadi bersifat konkrit. Pembelajaran yang dibuat visualisasi kedalam bentuk bergambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami,serta lebih dapat memotivasi. Menurut Sukiyasa dan Sukoco (2013) bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian siswa. Dengan kemajuan teknologi, tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelaran terkhusus dalam bentuk animasi. Namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran karena memerlukan keterampilan khusus untuk membuat media tersebut.

Munandar (2018) berpendapat bahwa bantuan media pembelajaran animasi sebaiknya digunakan selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan. Hal ini juga ditegaskan oleh Etn Solihatin (2012) bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Kemudian menurut Zainal Aqib (2013) manfaat media pembelajaran antara lain menyempurnakan dalam penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, media pembelajaran yang baik mampu meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik. Diharapkan melalui media pembelajaran ini, peserta didik mampu memenuhi salah satu tuntutan Pendidikan abad 21 yakni bernalar kritis.

Salah satu media pembelajaran animasi yang dapat dimanfaatkan yakni animasi Plotagon. Plotagon merupakan sebuah animasi yang dapat membuat film animasi sesuai dengan kemauan kita. Menurut Mudinillah (2021) animasi plotagon memungkinkan setiap orang dapat dengan mudah menghasilkan film yang cukup inovatif. Dengan animasi ini, guru dapat membuat video dengan karakter sesuai yang diinginkan sehingga guru dapat menganimasikan lingkungan sekitar untuk dijadikan objek tanpa menghilangkan isi materi pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih antusias untuk menyaksikan video dengan materi yang disesuaikan kompetensi dari tujuan pembelajaran (Afhdal : 2016).

Peningkatan kemampuan bernalar kritis peserta didik yang menggunakan media animasi dalam proses pembelajarannya berkaitan dengan ciri dan karakteristik dari media animasi itu sendiri. Animasi dapat memberikan kesan realisme, karena dipengaruhi manipulasi teoritis (gambar). Peningkatan kemampuan bernalar kritis juga tidak terlepas dari penjelasan media animasi yang lebih konkret. Hal ini didukung oleh kerucut pengalaman Dale, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret akan menghasilkan peningkatan kemampuan bernalar kritis yang lebih baik (Ismailmuza : 2013).

Uraian diatas diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian pertama oleh Muhammad Ridho, dkk (2021) yang berjudul Pengaruh penggunaan Media animasi dan Pengetahuan awal Siswa Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia SMA Swasta Hang Tuah Belawan, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap kemampuan bernalar kritis siswa ($F:16,26$; $P:0,00$) siswa yang dibelajarkan menggunakan media animasi secara signifikan berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan media konvensional. Pembelajaran yang menggunakan media animasi dan pengetahuan awal lebih baik dalam memberikan pengaruh terhadap kemampuan bernalar kritis dan hasil belajar.

Penelitian kedua oleh Haris Munandar, Sutrio, dkk (2018) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMAN 5 Mataram, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh MPBM berbantuan media animasi Plotagon terhadap kemampuan berpikir kritis siswa berupa peningkatan kemampuan dalam hal : (a) memfokuskan pertanyaan, (b) menganalisis argument, (c) menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi, (d) mengevaluasi hasil pertimbangan, (e) memberikan alasan.

Penelitian yang ketiga oleh Tanti Destiana (2019) yang berjudul Penggunaan Aplikasi Media Animasi Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kemampuan bernalar Kritis Siswa Pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Sel, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan bernalar kritis antara siswa yang menggunakan aplikasi media animasi tiga dimensi dengan yang tidak menggunakan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media animasi tiga dimensi dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada 14 Agustus 2023 di SMA Negeri 2 Prabumulih dengan wawancara pada guru mata pelajaran PPKn, berdasarkan hasil wawancara peneliti memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang

dilaksanakan pada mata pelajaran PPKn masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Dalam proses pembelajaran tersebut siswa menjadi bosan dan jenuh serta tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan, di dalam kelas juga terdapat beberapa siswa yang tidak berani mengemukakan pendapatnya, kebanyakan mereka masih bingung ketika diminta untuk menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang diberikan guru.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Prabumulih dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan Bernalar Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Prabumulih”**.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran plotagon dalam meningkatkan bernalar kritis siswa Kelas X SMA Negeri 2 Prabumulih ?

1. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran plotagon dalam meningkatkan bernalar kritis siswa Kelas X SMA Negeri 2 Prabumulih.

1. 4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yakni :

1.4.1 Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dan menjadi sumber referensi dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan tantangan pembelajaran di abad 21.

1.4.2 Secara Praktis

Manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut :

1.4.2.1 Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan agar guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk menambah variasi media pembelajaran dan sebagai rekomendasi kepada pendidik untuk menggunakan media animasi dalam pembelajaran PPKn guna meningkatkan kemampuan bernalar kritis.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik serta dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis khususnya pada mata pelajaran PPKn.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai media pembelajaran berbasis animasi Plotagon sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik dan dapat menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran* . Yogyakarta: CV Bintang Surya Madani.
- Adam, S. d. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Anada Batam. *Jurnal CBIS*, Vol 3, No.2:79.
- Afdhal M. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester Genap Berbasis Reciprocal Teaching Berorientasi Pada Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Antusiasme Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- A, Benny. P. (2019). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Carole, W. C. (2015). *Psikologi Edisi Kesembilan* . Jakarta: Penerbit Erangga.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking : An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities* . University of Illinois Last Revised.
- Ermayanti, A. Y. (2020). Measuring biology educations student critical thinking skill using online system. *Jurnal of physics : conference series* , 1480 (1).
- Faiz, F. (2012). *Thinking skill (Pengantar Menuju Berpikir Kritis)*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Hadi, d. (2016). *Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis matematika kelas V pada materi satuan jarak dan kecepatan melalui pembelajaran kontekstual SDN Jumus 2*. Yogyakarta: PGSD Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Irdyanti, L. S. (2018). *Tingkat kemampuan berpikir kritis matematis siswa di SMPN 1 Kedangwaru melalui pemberian soal open-ended materi teorema pythagoras* . Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Ermayanti, Adam. Y. (2020). Measuring biology educations student critical thinking skill using online system. *Jurnal of physics : conference series* , 1480 (1).
- Ismauza D. (2013). Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kritis matematis untuk siswa SMP . *Prosiding seminar nasional sains dan matematika jurusan pendidikan MIPA FMIPA UNTAD*. Palu.
- Kemendikbud. (n.d.). Salinan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar . 44-46.

- K, Sitohang. (2015). 8 langkah Berpikir kritis. *Pendidikan karakter Universitas Multimedia Nusantara*, 7-8.
- Mardhiyah, d. (2021). Pentingnya Ketrampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan* , 33.
- Muhammad Thohir, d. (2021). Prelude Aplikasi Plotagon Story untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab sesuai KMA 183 tahun 2019. *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*, 1-12.
- Munandar, H. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran berbasis masalah berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar fisika siswa SMAN 5 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* , 111-120.
- Muthmainah, N. (2021). Penggunaan Plotagon dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Jurnal Upi*, 169.
- Paul Eggen, d. (2009). *Method for Teaching : Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto & Meinarsih, Y. (2018). Animasi Pembelajaran Biologi Untuk Kelas X SMA Berbasis Multimedia. *Smart Comp : Jurnalnya Orang Pintar Komputer* 7(2), 281-285.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media pembelajaran. Makalah disajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan .
- Sekaran, U. (1992). *Research methods for business*. Southern Illionis University.
- Sholihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Sholihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa MA NU Petuang Panceng Gresik. *Konferensi Nasional Bahasa Arab VI* (p. 321). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sekaran, U. (1992). *Research methods for business*. Southern Illionis University.
- Subagyo, J. (2011). *Metode penelitian dalam teori dan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, K. & Sukoco (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *jurnal pendidikan vokasi* , Vol 3.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Supriyono, A. A. (2004). *Psikologi Belajar* . Jakarta: PT Rineka Cipta .
- Uribe Enciso, O. L. (2017). Critical thinking and its importance in education : Some Reflections . *Rastros Rostros*, 78-88.
- Wulandari, F. (2017). Profil Berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah teorema pythagoras ditinjau dari kemmpuan matematika.
- Yanti, T. M. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 613.
- Zulfadewina, S. E. (2022). Pengaruh media plotagon terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi kalor di SDN Cibuntu 01. *Jurnal Pendidikan* , 153.