

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Banyak hal yang perlu dipersiapkan ketika kegiatan pembelajaran akan berlangsung, dengan maksud agar pembelajaran berjalan dengan efektif serta efisien. Pembelajaran yakni suatu usaha dengan tujuan agar siswa belajar dan dapat dikatakan rangkaian kegiatan untuk menjadikan peserta didik belajar (Warsita, 2013). Pendidik perlu berusaha berperan sebagai sumber belajar bagi peserta didiknya agar mereka selalu berkembang disetiap kegiatan pembelajaran. Tentu banyak berbagai tantangan dan ujian yang dihadapi pendidik agar peserta didiknya selalu terus berkembang dalam kegiatan pembelajaran, terutama di abad ke-21 ini. Salah satu tantangan dan ujian yang dihadapi pendidik adalah perkembangan ilmu pengetahuan, komunikasi, informasi beserta teknologi. Hal ini berkaitan dengan *Partnership for 21st Century Learning* yakni sebuah cara belajar pada abad ke-21 yang dibagi menjadi beberapa kategori, salah satunya siswa diharapkan dapat memiliki sebuah keterampilan dalam berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreatif (Zubaidah, 2018). *Partnership for 21st Century Learning* ini berupaya untuk menjadikan SDM di Indonesia dapat bersaing dengan dunia kerja, baik nasional maupun internasional (Muhali, 2019).

Berdasarkan kategori *Partnership for 21st Century Learning* tersebut, masalah yang kerap terjadi di Indonesia adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswanya. *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA) menyatakan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis negara Indonesia berada di bawah rata-rata. Tahun 2016 Indonesia termasuk pada urutan ke-41 dari 51 negara terkait dengan kemampuan berpikir kritis siswanya. Kondisi tersebut sangat memperhatikan, maka dari itu di sinilah peran pendidik untuk senantiasa berpikir kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran agar kritis dalam berpikir siswa bisa berkembang.

Menurut Kazempour (dalam Nuryanti dan Zubaidah, 2018) berpikir kritis merupakan tujuan pendidikan yang utama untuk siswa, oleh karena itu guru harus mengajarkan siswa tentang hal tersebut. Hal tersebut serupa dengan Nasir (dalam Khasani dkk, 2019) mengemukakan bahwa guru harus menjadikan pembelajaran yang mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis siswanya. Martika (dalam Suciono, 2021, hlm. 18) mengemukakan bahwa “Berpikir kritis pada dasarnya adalah melakukan aktivitas berpikir dengan menggunakan pemikiran rasional serta bersifat reflektif, tujuannya adalah untuk menentukan sesuatu tentang yang dikatakan atau dilakukan.”

Tentu proses berpikir kritis harus berlandaskan dengan pemikiran ilmiah dan harus memperhatikan beberapa aspek. Ennis (1985) mengatakan bahwa aspek berpikir kritis diklasifikasikan menjadi 5 kelompok, antara lain *elementary clarification* yakni siswa dapat menjelaskan penjelasan sederhana, *basic support* yakni siswa dapat menentukan sumber bacaan yang dibacanya, *inference* yakni siswa dapat mengambil kesimpulan dan asumsi mereka terkait dengan topik yang sedang dibahas, *advanced clarification* yakni siswa dapat menjelaskan sesuatu lebih lanjut dan lebih fasih, serta *strategy and tactics* yakni siswa dapat menentukan strategi dan taktik mereka dalam memecahkan masalah. Kelima aspek tersebut harus terus ditingkatkan oleh siswa ketika proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis siswa kemungkinan meningkat jika pendidik kreatif serta inovatif dalam menetapkan media pembelajaran yang relevan untuk dipakai dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di abad 21. Gagne dan Briggs (dalam Hayati dan Budi, 2015) menerangkan bahwa media pembelajaran atau instruksional adalah alat fisik yang berguna untuk memberikan informasi kepada siswa, contohnya adalah buku, perekam, kaset, kamera video, VCR, komputer, dan televisi, contoh lain termasuk foto digital, gambar, grafik, dan materi visual lainnya. Hal ini membuktikan bahwa teknologi pembelajaran berupa

media pembelajaran mengandung bermacam jenis yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena pada dasarnya media pembelajaran mempunyai kelebihan bila dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad (dalam Arsyad dan Fatmawati, 2018) mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat jika media dihadirkan, yakni media memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan informasi, meningkatkan motivasi individu untuk belajar dan berinteraksi dengan orang lain, mengurangi stres, kendala waktu, dan ruang, dan memberikan kesempatan belajar.

Namun realitanya pendidik kurang paham tentang penerapan teknologi pembelajaran berupa media pembelajaran yang menyebabkan interaksi antara guru dan siswa kurang maksimal, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa tidak maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Keadaan tersebut dinyatakan melalui survei yang telah dilakukan oleh Kemendikbud, survei tersebut menyatakan bahwa hanya terdapat 40 persen guru non TIK artinya guru yang tidak memegang mata pelajaran TIK yang siap dan mengerti dengan teknologi (kemendikbud, 2018), sedangkan menurut Bahri (dalam Ceha dkk, 2016) pada dasarnya guru dituntut untuk terampil, keterampilan yang harus ada pada guru yakni penggunaan media pembelajaran. Ketika pendidik kurang paham tentang pentingnya penerapan teknologi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di abad 21 ini, maka pendidik tidak dapat memilih dan memakai media pembelajaran yang cocok, variatif dan sesuai untuk menjadikan kemampuan berpikir kritis peserta didiknya berkembang.

Terdapat beberapa mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk senantiasa melakukan aktivitas berpikir kritis dalam proses kegiatan pembelajarannya, salah satunya adalah pembelajaran sosiologi. Lawang (dalam Sunarto, 2005, hlm. 21) mengatakan bahwa “sosiologi yakni disiplin ilmu tentang fakta-fakta sosial.” Tentu fakta sosial yang dimaksud memiliki bahasan tertentu. Abdullah dkk (dalam Sunarto, 2004, hlm. 36) mengemukakan bahwa fakta sosial tersebut berisi tentang

hukum, moral, kepercayaan, adat istiadat dan lainnya. Selain itu dalam proses menganalisis fakta sosial membutuhkan penjelasan, sumber yang terpercaya, asumsi, keputusan untuk bertindak dalam pemecahan masalah sosial. Hal tersebut relevan dengan pernyataan Durkheim (dalam Sunarto 2004, hlm 217) yang mengemukakan bahwa sosiologi tentang fakta sosial yang berfokus pada cara melakukan sesuatu, berpikir dan merasakan yang menentukan individu tersebut. Berdasarkan beberapa kutipan tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran sosiologi membutuhkan kemampuan berpikir siswa yang baik guna memahami fakta sosial dalam masyarakat dan gejala-gejalanya, oleh sebab itu itu dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang cocok guna meningkatkan antusias serta intraksi antara siswa dan guru sehingga sifat kritis dalam berpikir pada mata pelajaran tersebut lebih optimal.

Masalah terkait kritis dalam berpikir dalam pembelajaran sosiologi terjadi di SMA Negeri 1 Cibadak, kemudian peneliti melakukan studi pendahuluan di sekolah tersebut untuk mengetahui masalah lebih lanjut. Wawancara dilakukan pada guru pembelajaran sosiologi yang mempunyai tugas untuk mengajar di kelas XI IPS. Guru sosiologi di SMA Negeri 1 Cibadak menerangkan bahwa siswa cenderung mempunyai tingkat kemampuan berpikir kritis yang tidak maksimal pada pembelajaran sosiologi. Keadaan tersebut dapat ditunjukkan pada saat kegiatan pembelajaran pembelajaran sosiologi berlangsung, terlihat interaksi antara guru dan siswa belum tampak, kemudian hanya beberapa siswa saja yang aktif berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, argumen serta asumsi mereka terhadap topik sosiologi yang sedang dikaji, sehingga hal tersebut berdampak pada lima aspek kemampuan berpikir kritis siswa yang dikemukakan oleh Ennis (1985) yakni *elementary clarification* (penjelasan yang lebih sederhana), *basic support* (mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber informasi), *inference* (menganalisis sebuah kesimpulan),

advanced clarification (penjelasan yang lanjut) serta *strategies and tactics* (strategi dan taktik) yang cenderung berkecupan sehingga tidak maksimal di dalam diri siswa, terkhusus pada saat mereka melakukan kegiatan pembelajaran pembelajaran sosiologi.

Hal tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran sosiologi di sekolah tersebut belum menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan relevan dengan keadaan saat ini, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang variatif tersebut sangat berdampak pada antusias siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada kemampuan daya pikir siswa pada pembelajaran sosiologi. Hal tersebut telah dicantumkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arifin, M. Z, Suyatno dan Purwanto A yang dilakukan tahun 2015 terkait *The Impact of Multimedia Learning on Critical Thinking Skills of High School Student*, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran yang dipilih oleh guru dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) (Arifin, Suyatno dan Puwanto, 2015). Keadaan yang sebenarnya di lapangan yakni guru pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak terbiasa mengandalkan media pembelajaran konvensional untuk menyajikan materi dalam bentuk *slide* dan teks. Berangkat dari hal tersebut, seharusnya guru bisa lebih mempertimbangkan untuk memakai dan membandingkan dengan media pembelajaran yang lebih terbaru dan mumpuni dengan tujuan agar pengalaman belajar siswa lebih baik, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa akan lebih maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu wawancara telah dilaksanakan kepada siswa dan siswi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cibadak yang mengikuti pembelajaran pembelajaran sosiologi, kendala yang mereka alami yakni terkadang mereka merasa jenuh pada pembelajaran sosiologi, karena pembelajaran sosiologi menuntut dirinya untuk lebih mendalam untuk memahami teori serta fenomena sosial di masyarakat. Hal seperti ini membuat siswa

tidak begitu antusias untuk mengikuti pembelajaran dan berpikir kritis dalam menanggapi topik pembelajaran pembelajaran sosiologi. Siswa hanya memperhatikan tanpa mengerti topik pembahasan yang sedang mereka pelajari, sehingga melalui hal tersebut diperlukannya media pembelajaran yang lebih variatif untuk memaksimalkan interaksi antara siswa dan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan agar rasa jenuh yang dialami siswa dapat teratasi, sehingga daya kritis dalam berpikir siswa bisa lebih maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, solusi yang diberikan adalah diperlukan penerapan media pembelajaran interaktif agar interaksi antara guru dan siswa lebih maksimal, sehingga daya kritis dalam berpikir siswa meningkat pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak. Warsita (dalam Taringan dan Siagian, 2015) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran interaktif di sini adalah sebuah media pembelajaran berbasis komputer yang mengkombinasikan semua media di dalamnya, antara lain teks, grafik, foto, video, animasi, musik dan narasi.” Media pembelajaran interaktif cocok digunakan pada kegiatan pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien, karena menurut Wanda (dalam Andrini, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah teknologi informasi dan komunikasi baru yang harus dipakai dalam pembelajaran untuk meningkatkan produktivitas serta menyebarkan informasi dengan efektif serta efisien. Media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat memfasilitasi dalam pembelajaran yaitu *Mentimeter*. Nuriyawan dan Wibawa (dalam Andrini, 2021) mengemukakan pada dasarnya penggunaan aplikasi digital seperti *Mentimeter* akan mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk melakukan aktivitas berpikir kritis.

Mentimeter adalah sebuah *software* presentasi interaktif yang dikembangkan oleh perusahaan Swedia. John (dalam Wong dan Yunus, 2020) mengemukakan *Mentimeter* mendorong terjadinya pembelajaran

interaktif. Selain itu, Little (2016) mengemukakan fitur yang ditawarkan aplikasi *Mentimeter* bermacam-macam, seperti pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan terbuka, jajak pendapat. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Makris (dalam Andrini, 2021) bahwa aplikasi *Mentimeter* juga menyediakan fitur presentasi interaktif yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dengan partisipan lain, mengumpulkan *polling* data, opini dan hal lain dari peserta yang saling terhubung dengan menggunakan perangkat tertentu. Mirayani dkk (2022) mengemukakan bahwa kelebihan *Mentimeter* yakni dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif, sehingga siswa tersebut paham materi pembelajaran yang dijelaskan.

Mentimeter termasuk pada media pembelajaran interaktif, karena di dalamnya menggabungkan berbagai media, seperti teks, grafik, foto, video, animasi, musik dan narasi (Andrini, 2021). Hadirnya media pembelajaran interaktif tersebut menjadikan siswa memiliki kendali penuh untuk senantiasa menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut, dengan begitu siswa memiliki pengalaman belajar yang baik serta meningkatkan daya pikir mereka dalam kemampuan berpikir kritis ketika melakukan kegiatan pembelajaran, melalui media pembelajaran interaktif tersebut siswa diharapkan dapat lebih banyak berinteraksi dengan guru sehingga mereka lebih mengerti dengan materi yang diberikan dan diterangkan oleh guru.

Mentimeter memiliki fungsi yang sama dengan *Powerpoint*, yakni untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk *slide* presentasi. Hal yang membedakan diantara keduanya yaitu fitur yang ditawarkan. Salah satu fitur unggulan yang disajikan dalam *Mentimeter* adalah presentasi *online* interaktif yang tidak ditawarkan dan disajikan dalam media *Powerpoint*. Namun efektivitas media pembelajaran interaktif *Mentimeter* tersebut perlu dibandingkan dengan media yang biasa dipakai oleh guru dalam proses instruksional, yakni *Powerpoint* untuk menjadi tahu perbedaan yang mungkin timbul pada kemampuan

berpikir kritis siswa yang mungkin tampak setelah digunakannya media pembelajaran interaktif *Mentimeter* pada pembelajaran sosiologi dibandingkan dengan ketika siswa menggunakan media *Powerpoint* seperti biasanya.

Hadirnya media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini dapat dijadikan sebagai media/alat bantu yang lebih efektif dan mengurangi keterbiasaan guru menggunakan media *Powerpoint* dalam proses kegiatan pembelajaran karena dengan adanya *Mentimeter* siswa didorong untuk aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Menurut Istiandaru dan Prabowo (dalam Andrini, 2021) *Mentimeter* dapat dijadikan perantara pendukung proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik serta pendidik berinteraksi langsung, tujuannya agar munculnya antusias siswa. Selain itu guru pembelajaran sosiologi menjadi tahu media pembelajaran yang baru, lebih mumpuni dalam proses kegiatan pembelajaran sosiologi ke depannya.

Keadaan ini relevan dengan pengamatan yang dilaksanakan oleh Mirayani, N. N., Yasa, I. N., & Sudiana, I. N tahun 2022 terkait dengan efektivitas media *Mentimeter* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan di kelas X IBB 1 SMAN 1 kintamani. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil belajar, observasi dan wawancara, *Mentimeter* dinilai efektif dalam pembelajaran teks negosiasi pada pembelajaran daring (Mirayani, Yasa dan Sudiana 2022). Guru hanya perlu mengikuti bagaimana mengoperasikannya. Fitur yang ada dalam *Mentimeter* tersebut sangat membantu guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini harus digunakan di SMAN 1 Cibadak, dengan harapan daya pikir kritis siswa dapat meningkat pada pembelajaran sosiologi.

Latar belakang sudah dipaparkan, kemudian penyusun merasa terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian tentang **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Mentimeter* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cibadak).”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Latar belakang sudah dijelaskan secara rinci, maka dari itu rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* lebih efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penggunaan media *Powerpoint*?”

Selain itu, rumusan masalah khusus yang disusun adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *elementary clarification* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak?.
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *basic suport* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak?.
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *inference* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak?.

4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *advanced clarification* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak?.
5. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada aspek *strategies and tactics* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan secara umum dalam pengamatan ini yakni untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektif atau tidaknya penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan media *Powerpoint*. Adapun beberapa tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada aspek *elementary clarification* antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada aspek *basic suport* antara siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada aspek *inference* antara siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter*

dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.

4. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada aspek *advanced clarification* antara siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.
5. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada aspek *strategies and tactics* antara siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* dibandingkan dengan yang menggunakan media *Powerpoint* pada pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada pengamatan ini mudah-mudahan dirasakan oleh beberapa pihak, terutama pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, secara lebih rincinya akan dijabarkan sebagai berikut:

1.1.1 Manfaat Teoritis

Hadirnya penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan sebuah wawasan baru terkait dengan pentingnya penggunaan teknologi di sekolah, terutama dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis belajar siswa

1.1.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil pengamatan yang disusun terkait dengan efektivitas media pembelajaran interaktif *Mentimeter* pada proses peningkatan kritis dalam berpikir siswa diharapkan dapat menambah ilmu serta pengetahuan, wawasan serta informasi untuk peneliti ke depannya.

b. Bagi Pendidik

Adanya penelitian ini dapat membantu guru memanfaatkan teknologi digital yang sudah tercipta dan meningkatkan kemampuan mengajar menggunakan teknologi di era milenial saat ini. Media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini dirancang untuk mempermudah dan dapat dijadikan sebuah media/alat bantu dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Adanya pengamatan yang disusun ini dapat digunakan untuk memberi sebuah hal yang belum ada sebelumnya dan tergolong baru dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tentu peserta didik harus diberikan pengalaman terbaik, terutama ketika mereka menyimak materi dari pendidik. Media pembelajaran interaktif *Mentimeter* ini bisa dijadikan sebuah media berbentuk *Software* yang digunakan untuk mendorong siswa mengembangkankemampuan berpikir kritisnya ketika proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi Sekolah.

Adanya penelitian yang disusun ini memberikan peningkatan mutu dan kualitas untuk senantiasa melakukan inovasi pada proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Cibadak. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah informasi yang penting bagi sekolah untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam keilmuan teknologi Pendidikan, baik secara studi maupun praktik mengenai efektivitas

penggunaan media pembelajaran interaktif *Mentimeter* terhadap daya berpikir kritis siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sebelumnya, struktur Karya Tulis Ilmiah telah dipelajari, khususnya di Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan Pedoman Penulisan Skripsi Berjudul Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Mentimeter* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran sosiologi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPS di SMAN 1 Cibadak)” terdiri dari:

- BAB I Pendahuluan, yakni mengulas latar belakang penelitian yang di dalamnya terdapat topik dan isu yang diambil dalam pengamatan, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan kerangka skripsi.
- BAB II Kajian Pustaka, yakni membahas konsep serta teori, dalili, suatu hukum serta hal lainnya tentang bidang yang dialami.
- BAB III Metode Penelitian, yakni membahas hal-hal yang bersifat prosedural. Rancangan metode penelitian untuk pendekatan kuantitatif yakni survei dan eksperimen menurut Cresswell (2009) adalah desain atau rancangan penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian diikuti dengan analisis data dan pengolahan data.
- BAB IV Temuan dan Pembahasan, yakni penyampaian tentang dengan hal-hal yang ditemuin saat penelitian berdasarkan hasil olahan dan analisa data berdasarkan rumusan masalah yang sudah disusun, kemudian dilanjut dengan pembahasan terkait dengan hal yang ditemukan pada saat penelitian agar rumusan masalah yang sudah disusun sebelumnya dapat terjawab.
- BAB V Simpulan, implikasi dan rekomendasi, yakni bagian yang menyampaikan hal-hal penting terkait dengan hasil penelitian dan hal-hal yang krusial dan dapat digunakan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

