

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON*  
TERHADAP BERFIKIR TINGKAT TINGGI (*HIGH ORDER THINKING  
SKILLS*) PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MADRASAH ALIYAH  
PONDOK PESANTREN MODERN ASSA'ADAH SERANG BANTEN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh :

Teguh Adhe Sholihin

NIM :15422079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2020**

# HALAMAN PERNYATAAN

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Teguh Adhe Sholihin

NIM : 15422079

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Berfikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skill*) Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,

  
Teguh Adhe Sholihin

# HALAMAN PENGESAHAN



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462  
F. (0274) 898463  
E. fiaii@uii.ac.id  
W. fiaii.uii.ac.id

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqsyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 5 November 2020  
Nama : TEGUH ADHE SHOLIHIN  
Nomor Mahasiswa : 15422079  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Berfikir Tingkat Tinggi (High Order Thinking Skills) pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'dah

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

### TIM PENGUJI:

**Ketua**  
Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd (.....)

**Penguji I**  
Drs. Aden Wijdan S.Z., M.Si (.....)

**Penguji II**  
Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd. (.....)

**Pembimbing**  
Lukman, S.Ag, M.Pd. (.....)

Yogyakarta, 5 November 2020  
Dekan,



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

## NOTA DINAS

**NOTA DINAS**

**Hal: Skripsi**

**Yogyakarta, 15 November 2010 M**

Kepada: Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**

Universitas Islam Indonesia

**di Yogyakarta**

*Assalamu'alaikumwr.wb.*

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 4973/Dek/60/DAS/FIAI/XII/2018 tanggal: 19 September 2019 M atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama	:	<u>Teguh Adhe Sholihin</u>
Nomor Pokok/NIMKO	:	<u>15422079</u>
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia		
Jurusan/ Program Studi	:	<u>Pendidikan Agama Islam</u>
Tahun Akademik	:	<u>2019/2020</u>
Judul Skripsi	:	<u>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Terhadap Berikir Tingkat Tinggi (High Order Thinking Skills) Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assaadah Serang Banten</u>

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirim kan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

*Wassalamu'alaikumwr.wb.*

Dosen Pembimbing



Lukman, S.Ag, M.Pd

## REKOMENDASI PEMBIMBING

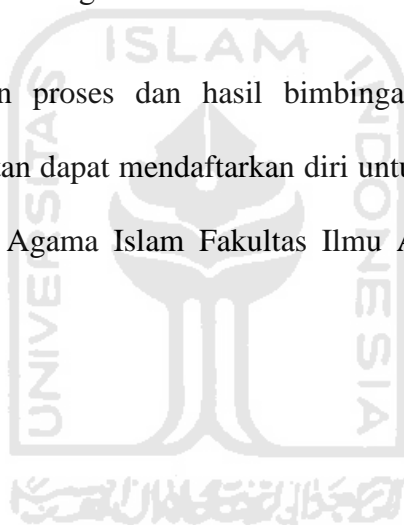
Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama : Teguh Adhe Sholihin

NIM : 15422079

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon* Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills*) Pada Mata Pelajaran Fikih Dipondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia



Yogyakarta, 15 November 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Lukman', written in a cursive style.

Lukman, S.Ag, M.Pd

## MOTTO

...aku berpikir maka aku ada - Descartes



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan mengucap syukur kepada Allah, ku persembahkan karya kecilku kepada ayahandaku tercinta Karyono dan Ibundaku tersayang Warsiti.*

*Semoga Skripsi ini dapat membuat senyum manis bahagia terpancar dari elok parasmu, doa ku selalu kupanjatkan di setiap sujudku agar kalian selalu bahagia, cintaku pada kalian akan selalu abadi kepada kalian Bapak dan Ibu.*



## KEPUTUSAN BERSAMA

### MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Th. 1987

Nomor: 0543b/U/1987

### TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi ini diletakkan sebelum daftar isi. Transliterasi ini dimaksudkan sebagai pengalih huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

#### A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian di lambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Dibawah ini daftar huruf arab dan transliterasinya dengan huruf Latin :

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te



ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

**A. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap**

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addodah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

**B. Ta'Marbutah di akhir kata**

Transliterasi untuk *ta'marbutah* ada dua:

- 1) Bila *Ta'marbutah* dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Kententuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang mudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

- 2) Bila *Ta'marbutah* diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Kramah al-auliya'</i>
----------------	---------	--------------------------

- 3) Bila *Ta'marbutah* hidup atau dengan harakat, fatha, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakat al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

### C. Vokal pendek

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	-I
ُ	<i>Dhammah</i>	U	U

### D. Vokal Panjang

1	<i>Fathah + alif</i>	ilis	Ā
	جاهلية	Ditulis	<i>Jahiliyah</i>

2	<i>athah</i> + <i>ya'</i> mati	Ditulis	Ā
	تنس	Ditulis	<i>Tansa</i>
3	<i>asrah</i> + <i>ya'</i> mati	Ditulis	Ī
	كريم	Ditulis	<i>Karim</i>
4	<i>amah</i> + <i>wawu</i> mati	Ditulis	Ū
	فروض	Ditulis	<i>Furud</i>

### E. Vokal Rangkap

1	<i>Fathah</i> + <i>ya'</i> mati	Ditulis	Ai
	بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2	<i>Fathah</i> + <i>wawu</i> mati	Ditulis	Au
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

### F. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata

Penulisan vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan tanda apostrof (').

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
------	---------	----------------

أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

### G. Kata Sandang *Alif + Lam*

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu **ل** namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah dan kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

#### 1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

السماء	Ditulis	<i>As-sama'</i>
الشمس	Diulis	<i>Asy-syams</i>

#### 2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

القران	Ditulis	<i>al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

## H. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذرى الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>



## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HIGH ORDER THINKING SKILL) PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN MODERN ASSA'ADAH SERANG BANTEN**

Oleh :

*Teguh Adhe Sholihin*

*Penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran powtoon, akan dapat meningkatkan cara berpikir atau kegairahan belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran powtoon, maka materi pembelajaran akan tersampaikan secara jelas. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar sehingga membangkitkan cara berpikir tingkat tinggi (high order thinking skills).*

*Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk jenis penelitian lapangan (field research). Subjek yang dijadikan responden adalah 40 baik siswa-siswi kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana yang diolah dengan bantuan komputer program SPSS versi 24 for windows.*

*Hasil penelitian ini adalah: (1) Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual powtoon terhadap berpikir tingkat tinggi (high order thinking skills) (2) Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran audio visual powtoon terhadap berpikir tingkat tinggi (high order thinking skills) yang ditunjukkan dengan nilai korelasi yaitu sebesar 0,244, yang mengindikasikan bahwa tingkat keeratan variabel adalah rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara powtoon terhadap berpikir tingkat tinggi (high order thinking skills) memiliki pengaruh dengan kategori rendah. Dari 100% menunjukkan masih ada sebesar 94.2% pengaruh variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.*

**Kata Kunci:** *Powtoon, berpikir tingkat tinggi (high order thinking skills)*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنُسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلِّ اللَّهُ فَلَا هَادِيَ لَهُ. وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ.

Segala puji bagi Allah S.W.T dzat yang Maha sempurna dan Maha pemilik hati seluruh ummat-Nya. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan seluruh tugas dan tanggung jawab penulis di bangku perkuliahan selama ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat yang telah membawa Islam yang penuh damai sehingga sampailah pada detik dimana kami bisa merasakan nikmat yang penuh kebahagiaan. Semoga kami bisa mengikuti jejak para syuhada untuk menyebarkan kebaikan seperti beliau dan menjadikan islam sebagai agama yang *rahmatan lil 'alamin. Aamiin ya rabbal 'alamin.*

Dalam kesempatan ini, Penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu Penyusun dalam penyusunan skripsi ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M. Sc.,Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.



2. Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang selalu mensupport mahasiswa jurusan dan fakultasnya.
3. Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia yang selalu memberikan motivasi.
4. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Lukman, S.Ag, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang mengajarkan saya untuk selalu berani dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Tidak boleh takut dan harus percaya diri. Terimakasih bapak atas bimbingan, arahan, semangat dan waktu luang yang di berikan untuk mahasiswamu yang terkadang masih sering menunda nunda skripsi ini
6. Untuk seluruh Dosen yang mengajar di Prodi PAI. Terimakasih telah menjadi suritauladan kami, membuat kami membuka pikiran sehingga bisa menjadi seperti sekarang. Didikan hebat yang mampu menjadikan kami layak untuk menghadapi masa depan kami. Semoga Allah melimpahkan keberkahan kedalam hidup bapak dan ibu dosen. Aamiin
7. Untuk kedua orang tua ku. Bundaku tercinta Warsiti dan Ayahandaku tersayang Karyono terimakasih atas segenap cinta dan kasih yang kau berikan kepadaku semangat serta perhatian yang selalu kau sisipkan disetiap hari di sela-sela telfon berdering.

8. Untuk kamu, Haniy Atari banyak-banyak terima kasih penulis ucapkan kepadamu atas semua bantuan yang telah kamu berikan kepada penulis. Meski penulis tidak dapat menyebutkan semuanya, namun kamu berperan sangat-sangat penting dalam penulisan skripsi ini. Semoga disuatu saat nanti penulis membaca kembali skripsi ini, kamu masih disini. Aamiin
9. Kepada, Dimas Aprilian terima kasih saya ucapkan. Anda telah turut memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, terima kasih juga telah menjadi teman pertama saya dikampus. Semoga pertemanan ini tidak lekang oleh jarak dan waktu.
10. Kepada, Molana Adis dan Riza Kurniawan terima kasih penulis ucapkan kepada kalian. Meski kalian tidak tahu apa peran kalian di skripsi ini, namun yang saya pahami bahwa skripsi kalian telah menjadi gambaran atas terbentuknya skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Dengan kerendahan hati penulis memohon kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini bisa menjadi lebih baik kedepannya. Semoga karya penulis ini bisa menjadi rujukan dan ajakan kepada Mahasiswa PAI. Semoga bermanfaat bagi prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta,

Penyusun,

Teguh Adhe Sholihin

# DAFTAR ISI

## Contents

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERNYATAAN.....	1
HALAMAN PENGESAHAN .....	i
NOTA DINAS .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
Kata pengantar.....	xv
Daftar Isi.....	xvii
Daftar Tabel.....	xxi
Daftar Lampiran .....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Kegunaan Penelitian.....	4
E. Sistematika Skripsi .....	5
BAB II .....	7
KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Landasan Teori .....	11
1. <i>Powtoon</i> .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	11
b. Manfaat Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	12
2. Berpikir Tingkat Tinggi.....	15

a. Taksonomi Bloom.....	15
b. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi.....	18
b. Klasifikasi Berpikir Tinggi.....	20
c. Indikator Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.....	25
3. Fikih.....	27
a. Pengertian Fikih.....	27
b. Mata Pelajaran Fikih.....	30
c. Tujuan Pembelajaran Fikih.....	31
d. Fungsi Pembelajaran Fikih.....	32
e. Ruang Lingkup dan Karakteristik Fikih.....	33
4. Kerangka Berpikir.....	34
5. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	36
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
C. Lokasi Penelitian.....	37
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	37
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
F. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
1. Instrumen Penelitian.....	39
a. Instrumen Penelitian <i>Powtoon</i> .....	39
b. Instrumen Penelitian Berpikir Tingkat Tinggi.....	42
2. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument.....	45
H. Uji Asumsi.....	46
I. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV .....	50
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	50
A. Deskripsi Data .....	50
1. Sejarah dan Profil Sekolah.....	50
2. VISI dan MISI .....	53
3. Lokasi Pondok Pesantren Modern Assa'adah .....	53
4. Fasilitas Pondok Pesantren Modern Assa'adah .....	54
5. Kurikulum .....	54
6. Mata Pelajaran Wajib.....	55
7. Kegiatan Pengembangan Diri .....	556
B. Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	58
1. Tahap Persiapan .....	58
2. Uji Coba Instumen .....	59
a. Uji Validitas .....	60
b. Uji Reliabilitas .....	65
c. Menyiapkan Perizinan Penelitian .....	67
d. Tahap Pelaksanaan.....	67
C. Hasil Uji Prasyarat.....	68
1. Uji Asumsi .....	68
a. Uji Normalitas.....	68
b. Uji Lineraritas .....	69
c. Uji Homogenitas .....	70
D. Uji Data Hasil Penelitian .....	71
1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	71
2. Uji Hipotesis.....	74
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
BAB V .....	83
PENUTUP .....	83
A. Kesimpulan.....	83

B. Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN .....	88



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen <i>Powtoon</i> .....	40
Tabel 3.2 Norma Skoring Instrumen <i>Powtoon</i> .....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Berpikir Tingkat Tinggi.....	42
Tabel 3.4 Norma Skoring Instrumen Berpikir Tingkat Tinggi.....	44
Tabel 4.1 Kaidah Reliabilitas Guildford.....	59
Tabel 4.2 Uji Validitas Kuesioner <i>Powtoon</i> .....	60
Tabel 4.3 Kisi-Kisi Instrumen Final <i>Powtoon</i> .....	61
Tabel 4.4 Uji Validitas Kuesioner Berpikir Tingkat Tinggi.....	63
Tabel 4.5 Kisi-Kisi Instrumen Final Berpikir Tingkat Tinggi .....	65
Tabel 4.6 Uji Coba Reliabilitas <i>Powtoon</i> .....	66
Tabel 4.7 Uji Coba Reliabilitas Berpikir Tingkat Tinggi.....	67
Tabel 4.8 Uji Normalitas .....	68
Tabel 4.9 Uji Linearitas.....	69
Tabel 4.10 Uji Homogenitas.....	70
Tabel 4.11 Uji Regresi Linear Sederhana.....	71
Tabel 4.12 Tingkat Keeratan Variabel .....	72
Tabel 4.13 Anova .....	73
Tabel 4.14 Coeficients.....	74
Tabel 4.15 Uji Hipotesis.....	75
Tabel 4.16 Model Summary Variabel .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian .....	88
Lampiran 2. Data Hasil Uji Coba dengan Angket.....	92
Lampiran 3. Hasil Data Penelitian.....	97
Lampiran 4. Surat-Surat Perizinan .....	99
Lampiran 5. Curriculum Vitae .....	100
Lampiran 6. <i>Powtoon</i> .....	101
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian .....	103





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.<sup>1</sup> Kaitannya dengan proses belajar mengajar, dimana di dalamnya terdapat proses komunikasi, maka media pembelajaran akan sangat membantu dalam pelaksanaannya. Dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan cara berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh yang signifikan terhadap psikologi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *powtoon*, akan dapat meningkatkan cara berpikir atau kegairahan belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran *powtoon*, maka materi pembelajaran akan tersampaikan secara jelas. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar dan tingkat berpikir peserta didik akan meningkat.

---

<sup>1</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1996), hal. 71.

Berpikir merupakan aktifitas atau kegiatan mencurahkan daya pikir untuk tujuan tertentu yang termasuk pada ranah kognitif. Di dunia pendidikan berpikir merupakan bagian dari ranah kognitif, dimana dalam hirarki Bloom terdiri dari tingkatan-tingkatan. Bloom mengkalisifikan ranah kognitif ke dalam enam tingkatan yang dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom.

Ranah kognitif di atas merupakan kemampuan peserta didik dalam menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran. Proses tersebut berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom, merupakan segala aktivitas pembelajaran yang dikemas menjadi 6 tingkatan.

Secara etimologis fikih berarti mengetahui dan memahami sesuatu dengan baik.<sup>2</sup> Dalam terminologi *ushuliyyun* (pakar ushul fikih), fikih didefinisikan sebagai: "*Ilmu tentang hukum-hukum syara' yang bersifat praktis yang digali dari dalil-dalil yang terperinci*" Disebut ilmu, karena fikih merupakan garapan manusia dengan mempergunakan metode-metode tertentu, seperti *qiyas*, *istihsan*, *istishhab* dan lain- lain. Disebut peraktis karena ia berisi pedoman bagi kaum muslimin dalam melakukan segala aktivitas ibadah atau muamalah.

Mata pelajaran fikih adalah salah satu bagian dari pendidikan agama islam yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan

---

<sup>2</sup> Arief S Sadiman, dkk.2008. *Media pendidikan*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

tata cara pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sudah melengkapi peralatan media pembelajaran *powtoon* dalam mata pelajaran fikih. Walaupun penggunaannya masih dalam taraf rendah, tidak semua guru dapat mengoperasikan media pembelajaran *powtoon* secara maksimal, dan tidak semua materi pembelajaran cocok disampaikan dengan media *powtoon*, akan tetapi dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* tersebut telah dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam bidang fikih.

Dapat diduga bahwa tingginya pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual *Powtoon* terhadap berpikir tinggi (*High Order Thinking Skill*) dilihat dari penelitian sebelumnya. Namun, dengan adanya sedikit permasalahan yang muncul, menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* tidak berpengaruh terhadap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) maka terjadi kesenjangan antara apa yang seharusnya (das sollen) dengan yang senyatanya (das sein).

Berdasarkan keadaan tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan masalah tersebut dan menuangkannya dalam sebuah skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi (High Order*

*Thinking Skill) Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten".*

## **B. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten.

## 2. Kegunaan penelitian

### a. Kegunaan secara teoritis

- 1) Skripsi ini diharapkan mampu menambah khazanah ilmu pengetahuan dan juga bisa menjadi referensi bagi kalangan akademis dan non-akademis khususnya yang bergerak pada bidang mata pelajaran fikih.
- 2) Sebagai bahan bacaan atau pertimbangan bagi penulis khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya, dalam rangka penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*)

### b. Kegunaan secara praktis

#### 1) Bagi Kepala Sekolah

Untuk dijadikan acuan agar fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dapat lebih diperhatikan demi kelangsungan kegiatan proses belajar mengajar yang sekaligus dapat mencapai hasil yang optimal selama pelaksanaan pembelajaran fikih.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini bagi guru dapat digunakan sebagai bahan introspeksi diri sebagai individu yang mempunyai kewajiban mencerdaskan peserta didik agar lebih memberikan dorongan kepada siswa dalam memaksimalkan proses belajar mengajar.

#### 3) Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi bahan motivasi bagi peserta didik untuk lebih semangat belajar dalam mata pelajaran fikih.

#### **D. Sistematika Skripsi**

Gambaran umum dari skripsi ini mempunyai lima bab yaitu:

Bab pertama, pendahuluan yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini merupakan pengantar bagi gambaran pertama dari penelitian yang akan dikaji nantinya.

Bab kedua, berisi tentang landasan teori yang mempunyai sub-sub bahasan yaitu kajian pustaka, landasan teori, kajian teori, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian. Bab ini menerangkan tentang landasan-landasan untuk penelitian.

Bab ketiga, membahas metode penelitian yang didalamnya terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, tempat dan lokasi penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan sampel, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi dan teknik analisis data. Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian nantinya.

Bab keempat, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian tersebut. Penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Assa'adah Serang Banten.

Bab kelima, yaitu penutup. Bab penutup ini peneliti akan mengemukakan kesimpulan dari penelitian dari keseluruhan rangkaian bahasan skripsi ini, saran-saran untuk kedepannya dan yang terakhir kata penutup.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Fungsi dari kajian pustaka adalah untuk mengetahui letak topik penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di antara penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, serta memastikan bahwa judul penelitian yang akan diteliti belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga penelitian yang akan dilaksanakan terhindar dari duplikasi.<sup>3</sup> Setelah melakukan tinjauan dari berbagai pustaka baik dari perpustakaan maupun secara *online* di *google scholar cendekiawan*, maka penulis mendapatkan beberapa penelitian yang relevan, yang diantaranya:

Pertama, penelitian Gilang Budi, mahasiswa S1 Jurusan Tarbiyah Tulungagung tahun 2009 dengan Judul “*Perbedaan prestasi belajar bahasa indonesia antara pembelajaran dengan media audio-visual pada siswa SMA Karanganyar Tahun Pelajaran 2007/2008*”. Dalam penelitian ini Gilang Budi menghasilkan kesimpulan bahwa: Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Adapun dalam penelitian ini prestasi belajar siswa nilai rata-ratanya 79,576 atau dengan predikat baik. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang mengacu pada *behavior* dan strukturasi. Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 74,273. Berdasarkan fakta dari hasil penelitian ini ternyata rata-rata prestasi

---

<sup>3</sup>Buku Pedoman Penulisan Skripsi SI Program studi Kependidikan Islam, (Yogyakarta: 2009)



belajar siswa dengan media audio visual sebesar 79,576 lebih tinggi dari pada rata-rata prestasi belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional.<sup>4</sup>

Kedua, Penelitian Imas Setiawan, mahasiswa S1 Jurusan Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2012 dengan Judul "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI AL-BAHRI Kebon Nanas Jakarta*" dalam penelitian ini Imas Setiawan mengambil kesimpulan bahwa antara penggunaan media audio visual dan motivasi belajar siswa MI Al-Bahri terdapat hubungan yang sangat kuat atau tinggi. Dari hasil interpretasi data yang didapat, indeks korelasi sebesar 0,946 dan termasuk kategori yang sangat kuat (nilai r hitung pada rentang 0,90 – 1,00). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara pengaruh penggunaan media audio visual dengan motivasi belajar siswa. Adanya hubungan yang sangat kuat tersebut dinyatakan dengan adanya kontribusi variabel X (pengaruh media audio visual) terhadap variabel Y (motivasi belajar siswa). Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah tinggi rendahnya motivasi belajar siswa ada hubungannya dengan pengaruh penggunaan media audio visual.<sup>5</sup>

Ketiga, penelitian dari Umi Choriah dengan judul "*Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Antara Pembelajaran Dengan Media Audio-Visual Dan Media Pembelajaran Konvensional Pada Siswa SMPN I Tulungagung Tahun Pelajaran 2008/2009*". Lebih mengacu hanya kepada hasil prestasi siswa,

---

<sup>4</sup> Gilang Budi "Perbedaan prestasi belajar Bahasa Indonesia antara pembelajaran dengan media audio-visual pada siswa SMA I Karanganyar Tahun Pelajaran 2007/2008" *Skripsi* (Karanganyar pada tahun 2008)

<sup>5</sup> Imas Setiawan "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI AL-BAHRI Kebon Nanas Jakarta" *Skripsi* Uin Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2012.

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pelajaran ilmu fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah.<sup>6</sup>

Keempat, penelitian dari Ahmad Fauzan dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI AL-BAHRI Kebon Nanas Jakarta*" Berupaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar menggunakan media audio visual televisi, video dan film. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan media audio visual *powtoon*.<sup>7</sup>

Kelima, Penelitian Puguh Ario Sembodo, mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Sndratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang 2015 dengan judul "*Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Proses Pembelajaran Di SMP N 5 Batang*" Dan penelitian ini Puguh Ario sembodo mengambil kesimpulan bahwa Pemanfaatan media audio visual pada proses pembelajaran di SMP N 5 Batang digunakan untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran dengan tahapan sebagai berikut : Ada tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dari ketiga tahapan itu, tahap persiapan terdiri dari sarana dan pesarana alat yang digunakan berupa *LCD (Liquid Crstal Display)*, *Layer screen*, dan *Sounds system*. Alat-alat digunakan sebagai media presentasi di depan kelas. Ada RPP

---

<sup>6</sup> Umi Choiroh "Perbedaan prestasi belajar matematika antara pembelajaran dengan media audio-visual pada siswa SMPN Tulungagung" *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun 2009.

<sup>7</sup> Fuji Laksono "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Negeri Semen Magelang" *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012.

yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran agar tidak keluar dari materi yang dipelajari dalam hal ini adalah materi seni musik tentang ragam musik asia.<sup>8</sup>

Keenam, penelitian Ima Ayu Maysarah, mahasiswa jurusan S1 Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon Pada Materi Dinamika Untuk SMA Kelas X”* dan penelitian ini Ima Ayu Maysarah mengambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran fisika berbasis Powtoon dinamika untuk SMA kelas X yang dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media mendapatkan presentasi 81% dikategorikan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 83% dikategorikan sangat layak berarti sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran fisika.<sup>9</sup>

Ketujuh, penelitian Niken Henu Jatningsih, mahasiswa jurusan S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2017 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Kota Semarang”* dan penelitian ini Niken Henu Jatningsih mengambil kesimpulan bahwa Pengembangan media pembelajaran *Powtoon* menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development*) dengan model pengembangan

---

<sup>8</sup> Puguh Ario Sembodo *“Pemanfaatan media audio visual pada proses pembelajaran di SMP N 5 Batang”* Skripsi Universitas Negeri Semarang tahun 2015.

<sup>9</sup> Ima Ayu Maysarah *“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon Pada Materi Dinamika Untuk SMA Kelas X”* Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2018.

ADDIE. Pembuatan media *powtoon* dibuat menggunakan aplikasi online dalam situs *powtoon* dan setelah melalui uji kelayakan diperoleh hasil penelitian kelayakan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi masuk dalam kriteria layak digunakan di SMP Negeri 15 Semarang dengan presentase kelayakan 80%. Hasil penilaian ahli media masuk dalam kriteria layak untuk digunakan dengan presentase kelayakan 79%.<sup>10</sup>

Kedelapan, penelitian Syahrul Fajar Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia 2017 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas Vii Smpn 25 Kota Bandung)*” dan penelitian ini Syahrul Fajar mengambil kesimpulan bahwa Berdasarkan dari hasil analisa terhadap data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian ini, maka dapat ditarik simpulan umum bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata hasil belajar ranah koognitif siswa kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* memiliki perolehan skor yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan perolehan skor rata-rata hasil belajar ranah

---

<sup>10</sup> Niken Henu Jatningsih “*Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang*” Skripsi Universitas Negeri Semarang Tahun 2017

kognitif siswa kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* 2016.<sup>11</sup>

Dari beberapa uraian di atas tentang penelitian-penelitian terdahulu, penulis belum mendapatkan penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Akan tetapi, meskipun tidak ada persamaan yang signifikan pada penelitian sebelumnya, penelitian-penelitian tersebut dapat menjadi bahan kajian pendukung untuk penelitian yang akan saya tulis. Karena pada hakikatnya cara menumbuhkan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada peserta didik memiliki banyak variasi, dan media *powtoon* akan menjadi bahan pembahasan penulis untuk saat ini.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Powtoon**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran Powtoon**

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penyajian informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audio visual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Syahrul Fajar, "Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas Vii Smpn 25 Kota Bandung)" Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2017

<sup>12</sup> Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Salah satu media pada komputer (*software*) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan menggunakan *software powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah.<sup>13</sup> *Powtoon* masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dikatakan bahwa media pembelajaran audio visual *powtoon* bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena pembelajaran khususnya untuk fikih itu masih susah dalam pembuatan medianya.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon***

Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*, yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:

---

<sup>13</sup> Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
- b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high speed photography*.
- c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- d) Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain<sup>14</sup>.

Berdasarkan penjelasan diatas, ada beberapa manfaat media *powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *powtoon* bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

### c. Media *Powtoon* Dalam Pembelajaran

Berkembangnya teknologi ada banyak *software* yang bisa membantu kita dalam presentasi seperti *Power Point*, *Prezi*, dan *Powtoon*. Sampai saat ini yang sering kita gunakan hanyalah *Power Point* saja. Tapi ternyata masih banyak *software* lain yang lebih menarik dan lebih mudah. Misalnya

---

<sup>14</sup> Bahtra. "Media Pembelajaran *Powtoon*". <http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html> Diakses pada 19 Nov 2019.

saja dan *Powtoon* dan mungkin juga masih banyak lagi *software* yang digunakan untuk presentasi yang belum kita ketahui.<sup>15</sup>

*Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.<sup>16</sup> Dengan *powtoon* kita bisa lebih santai dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri atau dosen karena *powtoon* juga dilengkapi dengan *video explainer*. Selain itu *powtoon* juga bisa digunakan oleh seorang pemasar untuk mempromosikan bisnis mereka. Dengan menggunakan *powtoon* para pemasar bisa mempelajari cara untuk mengembangkan bisnis dengan animasi video yang terbaik.

*Powtoon* telah dirancang secara luas dan diuji untuk memastikan itu sesederhana mungkin sementara tidak pernah mengorbankan sedikitpun kualitas atau profesionalisme. Kita memiliki setiap alat animasi yang

---

<sup>15</sup> Sulaiman, A. H. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.

<sup>16</sup> Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



dibutuhkan untuk selalu menambahkan lebih banyak fitur , template dan gaya. *Powtoon* bisa menghidupkan presentasi kita karena audiens bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, *powtoon* membantu kita menangkap perhatian *audiens* dan imajinasi. Dengan menggunakan *powtoon* presentasi kita akan lebih hidup dan tidak membosankan.

Penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran memang bisa dikatakan aplikasi yang baru dan belum banyak orang yang mengetahui media *powtoon* ini. Pada penerapan media *powtoon* tidak jauh beda dengan media *power point* untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi *powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru disekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media *powtoon* ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mengajar.

## **2. Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills*)**

### **a. Taksonomi Bloom**

Taksonomi adalah klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri-ciri tertentu. Taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional, ada yang menamakannya tujuan

pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum, yaitu: ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, ranah afektif dan ranah psikomotor.<sup>17</sup>

Taksonomi Bloom dianggap sebagai dasar bagi kemampuan berpikir. Pemikiran ini didasarkan bahwa beberapa jenis pembelajaran memerlukan proses kognisi yang lebih daripada yang lain, akan tetapi memiliki manfaat-manfaat lebih umum. Bloom membagi tingkat kemampuan atau tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu: pengetahuan menghafal, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Lewy kemampuan yang melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi dalam Taksonomi Bloom dianggap sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*).

Tahun 1990 seorang murid Benjamin Bloom yang bernama Lorin W. Anderson melakukan penelitian dan mengasilkan perbaikan terhadap Taksonomi Bloom. Perbaikan yang dilakukan adalah mengubah Taksonomi Bloom dari kata benda (*noun*) menjadi kata kerja (*verb*). Hal ini penting dilakukan karena taksonomi Bloom sesungguhnya adalah penggambaran proses berpikir. Selain itu juga dilakukan pergeseran

---

<sup>17</sup> Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian." *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran* 2.02 (2016).

<sup>18</sup> Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2017). *The Development of Higher Order Thinking Skill (Hots) Instrument Assessment In Physics Study*. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 07(01), 26–32.

urutan taksonomi yang menggambarkan dari proses berpikir tingkat rendah (*low order thinking*) ke proses berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*).

Kata benda yang digunakan dalam Taksonomi bloom merujuk kepada produk atau hasil akhir, padahal kegiatan belajar merupakan suatu proses yang tidak hanya memandang hasil akhir saja. Menurut Anderson dan Krathwohl istilah yang digunakan dalam Taksonomi bloom tidak menggambarkan penerapan hasil belajar. Oleh karena itu tahapan kemampuan berpikir peserta didik direvisi oleh Anderson dan Krathwohl menjadi *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analysis* (menganalisis), *evaluation* (mengevaluasi), dan *creation* (menciptakan). Anderson menempatkan proses mencipta sebagai proses paling tinggi dalam kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini sangat logis, karena orang baru bisa mencipta bila telah mampu menilai adanya kelebihan dan kekurangan pada sesuatu dari berbagai pertimbangan dan pemikiran kritis.<sup>19</sup>

Taksonomi Bloom dianggap merupakan dasar bagi berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*). Pemikiran ini didasarkan bahwa

---

<sup>19</sup> Kurniati, D., Harimukti, R., & Jamil, N. A. (2016). Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 142-155.

beberapa jenis pembelajaran memerlukan proses kognisi yang lebih daripada yang lain, tetapi memiliki manfaat-manfaat lebih umum.<sup>20</sup>

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) yang pertama adalah menganalisis. Kemampuan menganalisis meliputi pemecahan materi menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagiannya saling terkait satu sama lain dan strukturnya secara keseluruhan. Pada kategori ini terdapat tiga sub kategori yaitu membedakan, mengorganisasi dan mengatribusikan.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) yang kedua yaitu mengkreasi. Mengkreasi berarti menempatkan suatu elemen bersama untuk membentuk keseluruhan yang fungsional. Sasaran yang diklasifikasikan sebagai pencipta yaitu melibatkan peserta didik untuk menghasilkan produk yang asli. Pada kategori ini terdapat tiga sub kategori yaitu merumuskan, merencanakan dan memproduksi.

#### **b. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills*)**

Berpikir dapat dikatakan memegang peran dalam melakukan, memecahkan, dan memutuskan persoalan yang sedang atau telah dihadapi. Berpikir terjadi karena suatu aktivitas untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang ingin dikehendaki. Berpikir juga erat

---

<sup>20</sup> Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

hubungannya dengan daya kemampuan yang lain seperti tanggapan, ingatan, pengertian, dan perasaan.<sup>21</sup>

Berpikir merupakan aktivitas yang berkaitan erat dengan upaya untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah untuk mendapatkan suatu penyelesaian atau jalan keluar. Bentuk proses berpikir yang dimiliki oleh setiap orang untuk memecahkan suatu masalah tidak harus sama, akan tetapi dapat disesuaikan dengan masalah yang dihadapi.

Menurut Solso dalam Novirin menyatakan bahwa “berpikir merupakan proses yang menghasilkan representasi mental yang baru melalui transformasi informasi yang melibatkan interaksi yang kompleks antara berbagai proses mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi, dan pemecahan masalah”.

*“Higher order thinking occurs when a person takes new information and information stored in memory and interrelates and/or rearranges and extends this information to achieve a purpose or find possible answers in perplexing situations”.*<sup>22</sup> Artinya, kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan menghubungkannya dan/atau menata ulang dan

---

<sup>21</sup> Kurniati, Dian, Romi Harimukti, and Nur Asiyah Jamil. "Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 20.2 (2016): 142-155.

<sup>22</sup> Istiyono, E. (2014). *Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi PysTHOTS Peserta Didik SMA*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 2.

mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan ataupun menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) merupakan proses berpikir yang tidak hanya sekedar menuntut peserta didik untuk menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh. Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) menuntut peserta didik agar mampu menghubungkan, memanipulasi, serta mentransformasikan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan baru yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari secara kritis, logis, dan sistematis.

### **c. Klasifikasi Berpikir Tingkat Tinggi**

Adapun klasifikasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) menurut Anderson dan Krathwohl adalah sebagai berikut:

#### **1) Mengingat**

Kategori mengingat merupakan kategori dimana terjadi kembali aktivitas menarik kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang peserta didik. Dua proses yang berkaitan dengan kategori ini adalah menyadari dan mengingat kembali.

#### **2) Memahami**

Peserta didik dikatakan mampu memahami jika peserta didik tersebut dapat menarik makna dari suatu pesan-pesan atau petunjuk-petunjuk dalam soal yang dihadapinya. Peserta didik akan lebih mudah untuk memahami suatu hal jika pengetahuan baru yang sedang mereka pelajari diintegrasikan dengan skema-skema dan kerangka kerja yang telah mereka kenali sebelumnya. Proses kognitif yang termasuk kedalam kategori memahami adalah menginterpretasikan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menduga, membandingkan, dan menjelaskan.

### 3) Menerapkan

Kategori ini meliputi penggunaan prosedur atau cara kerja tertentu untuk mengerjakan suatu latihan atau menyelesaikan suatu masalah. Oleh karena itu, kategori ini sangat erat kaitannya dengan pengetahuan prosedural. Kategori ini terdiri atas dua proses, yaitu: proses melaksanakan dan proses mengimplementasikan.

### 4) Menganalisis

Kemampuan menganalisis adalah usaha mengurai suatu materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antara bagianbagian tersebut dengan materi secara keseluruhan. Proses yang termasuk dalam kategori ini adalah proses membedakan, proses mengorganisasi, dan proses menghubungkan.

### 5) Mengevaluasi

Kategori mengevaluasi diartikan sebagai tindakan membuat suatu penilaian yang didasarkan pada kriteria dan standar tertentu. Kriteria yang sering digunakan dalam mengevaluasi adalah kualitas, efisiensi, dan konsistensi. Standar penilaian yang sering digunakan adalah standar kuantitatif maupun standar kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses memeriksa dan proses mengkritik.

#### 6) Menciptakan

Proses menciptakan adalah proses mengumpulkan sejumlah elemen tertentu menjadi satu kesatuan yang koheren dan fungsional. Proses-proses yang termasuk ke dalam kategori ini adalah memunculkan, merencanakan, dan menghasilkan. Proses-proses tersebut biasanya dikoordinasikan dengan pengalaman belajar yang sebelumnya sudah dimiliki oleh peserta didik.<sup>23</sup>

Keenam tahapan diatas kemudian dibagi oleh Anderson dan Krathwohl ke dalam dua kategori, yaitu: kemampuan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking*) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*). Kemampuan yang termasuk LOT adalah kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), dan menerapkan (*apply*), sedangkan HOTS meliputi kemampuan menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

---

<sup>23</sup> Istiyono, Edi, Djemari Mardapi, and Suparno Suparno. "Pengembangan tes kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika (*pysthots*) peserta didik SMA." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 18.1 (2014): 1-12.



Kemampuan berpikir menjadi salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan untuk menghadapi tantangan abad 21. *Partnership 21st Century Skills* mengidentifikasi kemampuan abad 21 meliputi kreatif dan inovatif (*creativity and innovation*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*).<sup>24</sup> Mufidag & Ariyadi (2017) menjelaskan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas harus difokuskan pada kemampuan 4C supaya siswa terbiasa melakukan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) yaitu:

a) *Creativity and innovation*

Model dan metode serta keterampilan yang akan digunakan dalam pembelajaran masa kini dituntut untuk lebih bersifat multimodel dan multimetode dan *real word problem* sehingga model pembelajaran berbasis proyek lebih banyak dituntut. Proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa serta meninggalkan perlakuan yang bersifat meyamakan semua siswa, tetapi lebih bersifat individual.

b) *Critical thinking and problem solving*

Pada model ini siswa berusaha untuk memberikan penalaran yang masuk akal dalam memahami dan membuat pilihan yang rumit, memahami interkoneksi antar system. Siswa juga menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan

---

<sup>24</sup> Krathwohl. (2002). A Revision of Blomm's Taxonomy: an Overview. Teori into Practice

permasalahan yang dihadapinya dengan mandiri, siswa juga memiliki kemampuan untuk menyusun dan mengungkapkan.

c) *Collaboration*

Pada model ini siswa menunjukkan kemampuannya dalam kerja sama kelompok dan kepemimpinan, beradaptasi dalam berbagi peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, menempatkan empati pada tempatnya, menghormati perspektif yang berbeda. Siswa juga menjalankan tanggung jawab pribadi dan fleksibilitas secara pribadi, pada tempat belajar dan hubungan masyarakat, menetapkan dan mencapai standard dan tujuan yang tinggi untuk diri sendiri dan orang lain, memaklumi kerancuan.<sup>25</sup>

d) *Communication*

Pada model ini siswa dituntut untuk memahami, mengelola dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan dan multimedia. Siswa diberikan kesempatan menggunakan kemampuannya untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu saat berdiskusi dengan teman-temannya maupun ketika menyelesaikan masalah dari gurunya.

---

<sup>25</sup> Kurniati, D., Harimukti, R. and Jamil, N.A., 2016. *Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 20(2), pp.142-155.

#### **d. Indikator Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator memiliki makna sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan (Kemendiknas, 2008). Seseorang dikatakan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) tentunya berdasarkan kepada beberapa indikator yang sesuai dengan tahapan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) yaitu: tahap menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Indikator yang digunakan sebagai ciri dari kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dapat diamati dalam aspek kognitif peserta didik yaitu pada tingkat analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>26</sup> Adapun indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) adalah sebagai berikut :

- 1) Analisis adalah kemampuan untuk memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga mudah dipahami. Indikatornya adalah:
  - a) Membuat pertanyaan-pertanyaan tentang topik
  - b) Melakukan penyelidikan tentang topik
  - c) Membuat bagan untuk menjelaskan topic
  - d) Membuat grafik untuk menjelaskan topic
  - e) Meninjau untuk menemukan criteria

---

<sup>26</sup> Rustaman, N. Y. (2011). *Pendidikan dan Peneliian Sains dalam Mengembangkan Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi untuk Pembangunan Karakter*. Jurnal Edukasi, 23.

- f) Menyiapkan laporan tentang materi
- 2) Sintesis adalah kemampuan untuk menyatukan bagian-bagian atau komponen menjadi suatu bentuk yang lengkap dan unik. Indikatornya adalah:
- a) Membuat model untuk menjelaskan ide baru
  - b) Merancang sebuah rencana tentang topic
  - c) Membuat hipotesis tentang topic
  - d) Mengubah pola lama menjadi pola baru
  - e) Mengajukan sebuah metode barupa topic
  - f) Memberikan judul baru pada materi
- 3) Evaluasi adalah kemampuan untuk menentukan nilai suatu materi untuk tujuan tertentu. Indikatornya adalah:
- a) Membuat daftar kriteria yang akan digunakan untuk menilai
  - b) Melakukan debat mengenai topic
  - c) Melakukan diskusi mengenai topic
  - d) Menyiapkan sebuah studi kasus untuk menjelaskan pemikiran
  - e) Membuat sebuah kesimpulan umum tentang topik.<sup>27</sup>

Karakteristik berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dengan indikatornya yaitu non algorithmic, cenderung kompleks,

---

<sup>27</sup> Zubaidah, Siti. "Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat Dikembangkan melalui Pembelajaran Sains." Makalah Seminar Nasional Sains dengan Tema Optimalisasi Sains untuk memberdayakan Manusia. Pascasarjana Unesa. Vol. 16. 2010.

memiliki solusi yang mungkin lebih dari satu, membutuhkan usaha untuk menemukan struktur dalam ketidakteraturan.<sup>28</sup>

### 3. Fikih

#### a. Pengertian Fikih

Fikih menurut bahasa berarti ‘paham’ seperti dalam firman Allah: Maka mengapa orang-orang itu (orang munafik) hampir-hampir tidak memahami pembicaraan sedikitpun.<sup>29</sup> Dan sabda Rasulullah shallallahu alaihi wa sallam: “Sesungguhnya panjangnya shalat dan pendeknya khutbah seseorang, merupakan tanda akan kepahamannya.<sup>30</sup>

Sedangkan Fikih Secara Istilah Mengandung Dua Arti:

- 1) Pengetahuan tentang hukum-hukum syari’at yang berkaitan dengan perbuatan dan perkataan mukallaf (mereka yang sudah terbebani menjalankan syari’at agama), yang diambil dari dalil-dalilnya yang bersifat terperinci, berupa nash-nash al Qur’an dan As sunnah serta yang bercabang darinya yang berupa ijma’ dan ijtihad.
- 2) Hukum-hukum syari’at itu sendiri. Jadi perbedaan antara kedua definisi tersebut bahwa yang pertama digunakan untuk mengetahui hukumhukum (Seperti seseorang ingin mengetahui apakah suatu perbuatan itu wajib atau sunnah, haram atau makruh, ataukah mubah, ditinjau dari dalil-dalil yang ada), sedangkan yang kedua adalah untuk

---

<sup>28</sup> Kuswana, W. S. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

<sup>29</sup> Tim Penerjemah Al Quran UII, *QS. An Nisa: 78* (Yogyakarta : UII Press, 1991), hal.29

<sup>30</sup> Muslim no. 1437, Ahmad no. 17598, Daarimi no. 1511

hukum-hukum 11 syari'at itu sendiri yaitu hukum apa saja yang terkandung dalam shalat, zakat, puasa, haji, dan lainnya berupa syarat-syarat, rukun-rukun, kewajiban-kewajiban, atau sunnah-sunnahnya.<sup>31</sup>

Secara bahasa kata fikih dapat diartikan al-Ilm, artinya ilmu, dan al-fahm, artinya pemahaman. Jadi fikih dapat diartikan ilmu yang mendalam. Secara istilah fikih adalah ilmu yang menerangkan tentang hukum-hukum syar'i yang berkaitan dengan perbuatan-perbuatan para mukalaf yang dikeluarkan dari dalil-dalilnya yang terperinci. Mukalaf adalah orang yang layak dibebani dengan kewajiban.ana

Diantara keistimewaan fikih Islam yang dikatakan sebagai hukum-hukum syari'at yang mengatur perbuatan dan perkataan mukallaf memiliki keterikatan yang kuat dengan keimanan terhadap Allah swt dan rukun-rukun aqidah Islam yang lain. Terutama Aqidah yang berkaitan dengan iman dengan hari akhir. Yang demikian itu dikarenakan keimanan kepada Allah yang dapat menjadikan seorang muslim berpegang teguh dengan hukum-hukum agama, dan terkendali untuk menerapkannya sebagai bentuk ketaatan dan kerelaan. Sedangkan orang yang tidak beriman kepada Allah tidak merasa terikat dengan shalat maupun puasa dan tidak memperhatikan apakah perbuatannya termasuk yang halal atau haram. Maka berpegang teguh dengan hukum-hukum syari'at tidak lain

---

<sup>31</sup> Anwar, Syamsul. *"Teori Peningkatan Norma dalam Usul Fikih."* Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum 50.1 (2016): 141-167.

merupakan bagian dari keimanan terhadap Dzat yang menurunkan dan mensyari'atkannya terhadap para hambaNya.<sup>32</sup>

Contohnya: Allah memerintahkan bersuci dan menjadikannya sebagai salah satu keharusan dalam keiman kepada Allah sebagaimana firman-Nya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki.”<sup>33</sup> Juga seperti shalat dan zakat yang Allah kaitkan dengan keimanan terhadap hari akhir, sebagaimana firman-Nya: “orang-orang yang mendirikan sembahyang dan menunaikan zakat dan mereka yakin akan adanya negeri akhirat.” (QS. An naml: 3).

Tidak ragu lagi bahwa kehidupan manusia meliputi segala aspek dan kebahagiaan yang ingin dicapai oleh manusia mengharuskannya untuk memperhatikan semua aspek tersebut dengan cara yang terprogram dan teratur. Manakala fikih Islam adalah ungkapan tentang hukum-hukum yang Allah syari'atkan kepada para hamba-Nya, demi mengayomi seluruh kemaslahatan mereka dan mencegah timbulnya kerusakan ditengah-tengah mereka, maka fikih Islam datang memperhatikan aspek tersebut dan mengatur seluruh kebutuhan manusia beserta hukum-hukumnya.

---

<sup>32</sup> Anwar, Syamsul. *"Teori Pertingkatan Norma dalam Usul Fikih."* Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum 50.1 (2016): 141-167.

<sup>33</sup> Tim Penerjemah Al-Qur'an UII, *QS. Al Maidah: 6* (Yogyakarta : UII Press, 1991), hal.29.

Menurut Syaikh Islam Abi Yahya Zakariya bin Al Anshory, fikih menurut bahasa adalah faham, sedangkan menurut istilah adalah ilmu tentang hukum syari'ah amaliyah yang diperoleh dari dalil-dalil yang terperinci. Sementara itu ulama-ulama lain mengemukakan fikih adalah Ilmu tentang hukum syari'ah amaliyah yang diperoleh melalui jalan ijtihad.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan, bahwa fikih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syari'ah, yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan ataupun perbuatan. Demikianlah kita dapati bahwa fikih Islam dengan hukumhukumnya meliputi semua kebutuhan manusia dan memperhatikan seluruh aspek kehidupan pribadi dan masyarakat.

#### **b. Mata Pelajaran Fikih**

Mata pelajaran fikih adalah salah satu bagian dari pendidikan agama islam yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang



makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.<sup>34</sup>

Pembelajaran Fikih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RI sebagaimana dimaksud adalah kurikulum operasional yang telah disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sehingga kurikulum ini sangat beragam. Pengembangan Kurikulum permenag yang beragam ini tetap mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, lingkup materi minimal, dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai tingkat kelulusan minimal, sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran fikih.

### c. Tujuan Pembelajaran Fikih

Mata pelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran

---

<sup>34</sup> Masri'ah, Siti. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran The Power Of Two and Four Mata Pelajaran Fikih Materi Puasa di MTs Darul Ulum Ngaliyan Semarang." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1.2 (2016): 171-185.

islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.<sup>35</sup>

Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam.

#### **d. Fungsi Pembelajaran Fikih**

Mata pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah berfungsi mengarahkan dan mengantarkan peserta didik agar dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna).

#### **e. Ruang Lingkup Dan Karakteristik Fikih**

##### **1) Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

---

<sup>35</sup> Lubis, Rahmat Rifai, and Bobi Erno Rusadi. "Problematika Implementasi Scientific Approach dalam Pembelajaran Fikih (Studi Kasus Di MTs. PAI Medan)." *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam* 11.1 (2019): 118-134.

- a) Fikih ibadah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun islam yang baik dan benar, seperti tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
  - b) Fikih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.
- 2) Karakteristik

Mata pelajaran fikih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran fikih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam 18 pembelajaran fikih, agar dalam kehidupan bermasyarakat siswa sudah dapat melaksanakannya dengan baik.

#### 4. Kerangka Berpikir

Minat merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Minat juga berkaitan dengan hasil belajar. Jika siswa berminat terhadap suatu pelajaran maka hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik, begitu juga sebaliknya. Untuk meningkatkan hasil belajar maka minat belajar juga harus ditingkatkan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor yang termasuk faktor eksternal adalah media pembelajaran yang dibawakan guru. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual *Powtoon*. Penggunaan media pembelajaran audio visual *Powtoon* dapat meningkatkan cara berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) bagi peserta didik

Media pembelajar audio visual *powtoon* mempunyai fungsi dan manfaat sebagai penarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.<sup>36</sup> Selain itu penggunaan media pembelajaran audio visual *Powtoon* dalam kegiatan belajar mengajar dapat mendorong peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik, sehingga dapat meningkat cara berpikir tinggi (*High Order Thinking Skills*) dan hasil belajar peserta didik.

Adapun penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* juga mampu membuat siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran sehingga dapat meningkatkan cara berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) peserta didik. Sedangkan jika proses belajar mengajar tidak menggunakan

---

<sup>36</sup> Zaidan, Abdul Karim. *Pengantar Studi Syari'ah*. (Jakarta : Robbani Press, 2008) hlm.44-48.

media pembelajaran *Microsoft Power Point* atau pembelajaran dilakukan dengan konvensional banyak peserta didik yang merasa cepat bosan dan akhirnya tidak memahami apa yang dipelajari.

## 5. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti mengemukakan hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan dan kebenarannya diperlukan peneliti lapangan. Maka peneliti mengajukan hipotesis alternatif, yaitu:

- Ha : Ada pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*)
- Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Pendekatan**

Sesuai dengan judul yang diangkat oleh peneliti yaitu ***“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi (High Order Thinking Skill) Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa’adah Serang Banten”***. Maka jenis penelitian ini merupakan penelitian inferensial dengan analisis regresi dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian regresi sederhana adalah alat statistik yang dipergunakan untuk memprediksi atau mengetahui hubungan di antara dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.<sup>37</sup>

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek Penelitian pada penulisan skripsi ini adalah peserta didik kelas 1 Madrasah Aliyah Di Pondok Pesantren Modern Assa’adah Serang Banten. Objek penelitian pada skripsi ini adalah berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dan media pembelajaran *powtoon*.

---

<sup>37</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal 164.

### C. Tempat Atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Beralamatkan di Jalan Serang Pamarayan KM 25 Pasirmanggu Cikeusal Serang Banten 42176 Indonesia.

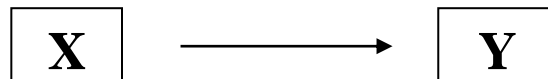
### D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan meliputi variabel bebas (variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab bagi variabel lain) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel lain). Berdasarkan tujuan penelitian dan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas : Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon*
2. Variabel Terikat : Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills*)

Penelitian ini bersifat korelasional, yaitu penelitian yang menggambarkan hubungan kedua variabel. Oleh karena itu konsep penelitian ini yaitu hubungan antara variabel X dan Y.

Berdasarkan hal tersebut maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model:



Keterangan:

X : Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon*

Y : Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills*)

### **E. Populasi dan Sample Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan obyek yang menjadi pusat perhatian penelitian dan tempat untuk menggeneralisasi temuan penelitian.<sup>38</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah 80 peserta didik Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh suatu populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat biasanya menggunakan teknik tertentu. Teknik pengambilan sampel biasa disebut dengan teknik sampling. Teknik sampling adalah teknik yang dilakukan untuk menentukan sampel. Jadi, sebuah penelitian yang baik haruslah memperhatikan dan menggunakan sebuah teknik dalam menetapkan sampel yang akan diambil sebagai subjek penelitian.

Teknik sampel yang digunakan adalah *Strative Random Sampling*. Teknik tersebut merupakan suatu teknik sampling random sampling, *Strative Random Sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60

---

<sup>38</sup> B. Sandjaja, *Panduan Penelitian*, (Jakarta : Prestasi Pustaka. 2006), hal 184



responden yaitu sebagian peserta didik Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah.

## **F. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

#### **a. Instrumen Penelitian *Powtoon***

Alat ukur yang digunakan dalam mengukur variabel berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) terdiri dari lima aspek yaitu komponen penyajian, komponen pemrograman, komponen materi, komponen kontekstual, dan komponen tampilan. Alat ukur ini terdiri dari 11 item dengan lima pilihan jawaban (sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju). Instrumen ini memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,908 yang dikategorikan reliabel (menurut kaidah Guildford). Berikut adalah kisi-kisi *powtoon*.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Powtoon**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Total Item</b>
Komponen Penyajian	Teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran	2, 3, 6	3
Komponen Pemrograman	Lugas, komunikatif, dialog dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kebutuhan materi, penggunaan animasi	1, 4, 7	3
Komponen Materi	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan	9	1
Komponen Kontekstual	Hakikat kontekstual, komponen kontekstual	11	1
Komponen Tampilan	Durasi media, desain media, animasi media	5, 8, 10	3
<b>Total</b>			<b>11</b>

Instrumen *Powtoon* terdiri dari 11 item dengan lima pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Pada instrumen ini, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan dirinya dari kelima pilihan jawaban yang tersedia. Total skor responden merupakan penjumlahan skor keseluruhan pernyataan. Semakin besar skor total maka semakin tinggi pula penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada responden. Berikut adalah norma yang digunakan dalam menskoring instrumen penggunaan media pembelajaran *powtoon*.

**Tabel 3.2 Norma Skoring Instrumen *Powtoon***

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Favorable</b>	<b>Unfavorable</b>
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

**b. Instrumen Penelitian Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)**

Alat ukur yang digunakan dalam mengukur variabel berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) mengacu pada *Partnership 21st Century Skills* yang didasarkan pada empat aspek yaitu kreatif dan inovatif (*creativity and innovation*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Alat ukur ini terdiri dari 15 item dengan lima pilihan jawaban (sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju). Instrumen ini memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,890 yang dikategorikan reliabel. Berikut adalah kisi-kisi Berpikir Tingkat Tinggi (*high order thinking skills*):

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Total item</b>
Komunikasi	Siswa terampil berkomunikasi secara lisan dan tulisan	12, 13, 14, 15	4
Kolaborasi	Siswa dapat berkerja secara efisien dalam tim yang beragam	5, 6, 7, 8	4
Berpikir Kritis dan	Siswa menyelesaikan	1, 2, 3, 4	4

Pemecahan Masalah	tantangan matematis dan mampu membuat argumen		
Kreativitas Dan Inovasi	Siswa dapat menemukan solusi inovatif dan menyelesaikan secara kreatif	9, 10, 11	3
<b>Total</b>		<b>15</b>	

Pada tabel 3.1 diatas terdiri dari 15 item dengan lima pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Pada instrumen ini, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan dirinya dari kelima pilihan jawaban yang tersedia. Total skor responden merupakan penjumlahan skor keseluruhan pernyataan. Semakin besar skor total maka semakin tinggi pula Berpikir Tingkat Tinggi (*high order thinking skills*) pada responden. Berikut adalah norma yang digunakan dalam menskoring instrumen Berpikir Tingkat Tinggi (*high order thinking skills*).

**Tabel 3.4 Norma Skoring Instrumen Berpikir Tingkat Tinggi**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Favorable</b>	<b>Unfavorable</b>
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data menggunakan metode angket (kuesioner). Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan/ Pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang dia ketahui. Angket dalam penelitian ini terdiri dari butir-butir pernyataan tertutup yang digunakan untuk mengumpulkan data mengetahui tanggapan responden. Angket diberikan kepada seluruh responden penelitian dan digunakan untuk mengetahui hubungan kepemimpinan kepala sekolah terhadap perkembangan sosial profetik. Indikator yang digunakan untuk

mengembangkan pernyataan dalam angket adalah tentang komponen aspek-aspek yang menyusun perkembangan sosial profetik siswa. Perhitungan yang digunakan untuk menganalisis angket menggunakan kategorisasi jenjang yaitu dengan mengelompokan individu secara berjenjang.

### G. Uji Validitas dan Realiabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen.<sup>39</sup> Suatu pokok uji dikatakan valid apabila memiliki koefisien korelasi yang tinggi antara skor butir soal dengan skor total. Teknik yang digunakan untuk uji validitas butir soal adalah tehnik korelasi produk moment.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi “r” *product moment*

$n$  = Banyaknya subjek

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

---

<sup>39</sup>Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hal 229

Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen dikatakan realibel apabila suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reabilitas yang digunakan adalah uji reability *Alpha Cronbach* dengan bantuan software 22.0 *for windows*.

$$r_{11} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reabilitas instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_1^2$  = Varians total <sup>40</sup>

#### H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas Dan Homogenitas)

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, hlm. 196



berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Chi Quadrat*.<sup>41</sup>

Adapun rumus *Chi Quadrat* :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$X^2$  = *Chi Quadrat*

$f_0$  = Frekuensi yang diperoleh dari sampel

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan dalam sampel sebagai pencerminan dari frekuensi yang diharapkan dari populasi.

Harga dari *Chi Quadrat* hasil perhitungan data kemudian dikonsultasikan dengan tabel *Chi Quadrat* dengan taraf signifikan 5%. Apabila harga *Chi Quadrat* hitung lebih kecil dari harga *Chi Quadrat* tabel, berarti data tersebut berdistribusi normal.

Uji Linieritas adalah, Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf signifikansi 0,05.

---

<sup>41</sup> Sutrisno Hadi, *Statistik (jilid 2)*, Ed II, Andi Offset : Yogyakarta. hlm. 259

Uji linieritas dilakukan antara variabel bebas terhadap variabel terikat untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F :

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan :

$F_{reg}$  = Harga bilangan untuk garis regresi

$RK_{reg}$  = Rerata kuadrat garis regresi

$RK_{res}$  = Rerata kuadrat garis residu

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah Uji Homogenitas Variansi dan Uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

## I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Dengan data kuantitatif beralasan bahwa pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar peserta

didik dapat diukur dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan digunakan teknik analisis statistik.

Untuk mengetahui penelitian yang benar dan valid diperlukan analisis data yang valid. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk angka yang dihasilkan melalui rumus statistik dan pengolahan-pengolahan data yang akan diperoleh kesimpulan angka, tabel dan sebagainya.

Hasil dari kesimpulan tersebut diterjemahkan dalam bentuk kata-kata sehingga dapat dimengerti maknanya. Untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus Regresi Linier karena untuk mencari seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*). Analisis data ini dihitung dengan bantuan SPSS versi 23.

Rumus regresi Linier  $Y = a + b X$

Keterangan:<sup>42</sup>

Y = Nilai yang diprediksi

a = Konstanta atau bila harga X=0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variable independen

---

<sup>42</sup>Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013) Hlm, 262

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Sejarah dan Profil Sekolah**

Generasi Pertama dan Kedua. Sekitar tahun 60-an tepat di kampung Pasirmanggu desa Dahu terdapat sebuah pondok pesantren salafi/tradisional yang dipimpin oleh seorang tokoh kharismatik bernama KH.Asraf bin H. Aspi. Konon pesantren ini cukup terkenal, dibuktikan dengan jumlah santri yang belajar di pesantren tersebut cukup banyak dan berasal dari beberapa daerah seperti, Serang, Cilegon, Lebak, Pandeglang, bahkan beberapa santri ada yang berasal dari Karawang dan Lampung

Pada tahun 1967, KH. Asraf bin H. Aspi wafat dan meninggalkan 12 orang putra. 7 laki-laki dan 5 perempuan. Sepeninggal beliau pesantren besar ini kehilangan tokoh yang menjadi figur seluruh santri dan masyarakat. Kekosongan figur dan pimpinan pondok inilah yang menyebabkan para santri berpindah ke pondok pesantren lain.

Sebelum KH. Asraf bin H. Aspi meninggal, beliau sempat berwasiat kepada 7 orang putranya agar suatu saat nanti putra-putranya dapat meneruskan perjuangan beliau dalam membina ummat dan mendidik generasi islam yang berakhlaq mulia. Adalah Drs. KH. Mutawali Waladi putra bungsu dari 12 bersaudara yang mempelopori saudaranya untuk kembali melanjutkan

perjuangan orang tua mereka dengan membangun lembaga pendidikan pesantren yang kemudian dikenal dengan Pondok Pesantren Modern Assa'adah.

Pada tahun 1985, atas dasar musyawarah keluarga, sesepuh dan tokoh masyarakat kampung Pasirmanggu, terbentuklah sebuah Yayasan dengan nama Yayasan Assa'adah sesuai dengan nama tempat diadakannya musyawarah yaitu Masjid Jami' As-Sa'adah dan tercatat dalam akta notaris Mahmudah Rijanto no. 6 tanggal 5 Desember 1985.

Dan pada tahun 1989 Yayasan Assa'dah memulai operasional Pondok Pesantren Modern Assa'adah dengan mengelola dan menyelenggarakan pendidikan formal dan menerapkan sistem asrama. Pada perkembangannya dalam hal operasionalisasi kegiatan, Pondok Pesantren Modern Assa'adah mengacu kepada standar isi dan arahan dari Departemen Agama dan Departemen Pendidikan Nasional dan berafiliasi kepada Pondok Pesantren Modern Darussalam Gontor dalam hal pembinaan kepribadian santri. Adapun tingkat pendidikan yang diselenggarakan pada saat itu adalah Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA).

Pondok Pesantren Modern Assa'adah menerapkan sistem pendidikan modern, dimana para santri tidak hanya belajar ilmu dan kajian kitab-kitab klasik tetapi juga mengajarkan santri ilmu pengetahuan umum seperti Matematika, Biologi, Fisika, Kimia, Bahasa Inggris, Teknologi dan informasi dalam lain sebagainya. Dan format pelaksanaan proses pembelajaran dibuat classical dimana satri tidak lagi belajar dengan format sorogan. Walaupun

format proses pembelajaran didesign modern, namun Pondok Pesantren Modern Assa'adah dalam prakteknya tetap melestarikan budaya pesantren tradisional dengan tetap mengajarkan kajian kitab-kitab klasik (kitab kuning) sebagai ciri khas pesantren di Indonesia.

Generasi Ketiga. Pimpinan Pada tahun 2003, Pimpinan Pondok Pesantren Modern Assa'adah Drs. KH. Mutawali Waladi meninggal dunia. Kurang lebih 18 (delapan belas) tahun beliau memimpin Pondok Pesantren Modern Assa'adah dari fase perintisan, fase operasional sampai dengan fase pengembangan. Beliau adalah sosok Kyai yang kharismatik, visioner dan energik, dalam kepemimpinannya beliau telah mampu membangun nilai-nilai pesantren berdiri kokoh sebagai pondasi awal yang akan terus dikembangkan dan diperjuangkan.

Berkat perjuangan dan konsistensi (istiqomah) beliau, kini Pondok Pesantren Modern Assa'adah telah dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat khususnya di provinsi Banten, pesantren yang telah mampu mencetak generasi islam yang yang beriman dan danbertakwa serta berakhlaqul karimah. Allahummagh fir lahu warhamhu wa'aafihi wa'fuanhu.

## **2. VISI dan MISI**

Pondok Pesantren Modern Assa'adah mempersiapkan Cendikiawan Muslim yang bertauhid, berakhlak mulia, cakap dan terampil, percaya pada diri sendiri dan berguna bagi agama, masyarakat, bangsa dan negara, serta

mampu menerapkan nilai-nilai agama Islam dan ilmu pengetahuan secara terpadu dalam kehidupan bermasyarakat

- a. Memiliki kemampuan pengetahuan serta keterampilan sebagai calon Cendekiawan muslim yang bertauhid, berakhlak mulia, cakap, terampil, percaya diri, yang berguna bagi agama, masyarakat bangsa dan negara
- b. Memiliki kemampuan menerapkan nilai-nilai keislaman dan ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan harkat, dan martabat bangsa.
- c. Memiliki prestasi akademik dan non akademik yang baik selama di perguruan tinggi negeri/swasta masing-masing
- d. Diterimanya lulusan Pondok Pesantren Modern Assa'adah di Perguruan Tinggi Negeri/Swasta yang berkualitas (terakreditasi A), baik dalam maupun luar negeri > 80% tiap tahunnya

### **3. Lokasi Pondok Pesantren Modern Assa'adah**

Pondok Pesantren Modern Assa'adah Beralamatkan di Jalan Serang Pamarayan KM 25 Pasirmanggu Cikeusal Serang Banten 42176 Indonesia.

### **4. Fasilitas Pondok Pesantren Modern Assa'adah**

Guna Mendukung seluruh proses kegiatan belajar mengajar, pengasuhan dan pembinaan santri, maka Pondok Pesantren Modern Assa'adah menyiapkan sarana dan fasilitas sebagai berikut:

- |                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| a. Gedung Asrama Putra dan Putri | f. Kantor                   |
| b. Gedung Kelas                  | g. Assa'adah Cyber Library  |
| c. Masjid                        | h. Peralatan Marching Band  |
| d. Perumahan Guru                | i. Sarana Olah Raga         |
| e. Laboratorium Science          | j. Laboratorium Multi Media |

## 5. Kurikulum

Pondok Pesantren Modern Assa'adah mengintegrasikan dua kurikulum yakni kurikulum Pondok Pesantren Gontor sebagai kurikulum Pondok Pesantren dan Kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah baik Dinas Pendidikan Nasional Untuk tingkat SMP dan SMA ataupun Departemen Agama untuk tingkat Madrasah Aliyah.

## 6. Mata Pelajaran Wajib

Struktur dan muatan kurikulum pada Pondok Pesantren Modern Assa'adah Cikeusal yang tertuang dalam Standar Isi meliputi lima kelompok mata pelajaran sebagai berikut ini.

- a. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia



- b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
- c. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
- d. Kelompok mata pelajaran estetika
- e. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan
- f. Kelompok mata pelajaran Pondok Pesantren

Sedangkan Mata pelajaran pelajaran wajib dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ini adalah Pendidikan Agama, PKN, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani, dan Teknologi informasi dan komunikasi.

#### **7. Kegiatan Pengembangan diri**

Pengembangan diri diarahkan kepada memberikan pelayanan untuk peserta didik baik individu / kelompok agar berkembang secara optimal dalam hubungan pribadi, sosial, belajar, dan karir, melalui proses pembiasaan, pemahaman diri, dan lingkungan serta pemanfaatannya untuk mencapai kesempurnaan perkembangan diri.

Kegiatan pengembangan diri yang dilaksanakan di Pondok Pesantren Modern Assa'adah dibagi menjadi dua macam, yaitu kegiatan pengembangan diri wajib dan kegiatan pengembangan diri pilihan.

- a. Kegiatan pengembangan diri wajib

Kegiatan pengembangan diri yang wajib diikuti oleh santriwan dan santriwati Pondok Pesantren Modern Assa'adah meliputi pramuka dan muhadoroh

b. Kegiatan pengembangan diri pilihan

Kegiatan pengembangan diri pilihan yang dapat diikuti oleh santriwan dan santriwati Pondok Pesantren Modern Assa'adah meliputi biologi, matematika, fisika, kimia, futsal, foot ball, volly ball, basket, silat, catur, renang, tenis meja, Badminton, marching band, lukis, marawis, rampak bedug, nasyid, vocal group, kaligrafi, JMQ, sastra dan bahasa indonesia, bahasa inggris, bahasa arab, pengembangan diri IT, pengembangan diri robotic, pengembangan diri tahfidz Qur'an, dan pengembangan diri tata boga.

## **B. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

### **1. Tahap Persiapan**

Sebelum angket digunakan untuk penelitian sesungguhnya terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba angket terhadap kuisisioner yang akan digunakan pada penelitian ini. Uji coba angket dilakukan di sekolah yang berbeda dengan responden 20 siswa. Uji coba dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas angket.

## 2. Uji Coba Instrumen

Dilakukannya uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitas instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini. Pengujian validitas dan reliabilitas sangat penting, sebab dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, maka diharapkan peneliti mampu memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel pula.<sup>43</sup>

Uji coba instrumen diberikan kepada individu yang menerima pembelajaran media *powtoon* dengan jumlah responden sebanyak 20 orang. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan kuesioner secara langsung kepada siswa Pondok Pesantren Modern Assa'adah di kabupaten Serang.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur validitas internal atau rasional. Instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila kriteria yang terdapat pada instrumen secara teoritis sudah mampu mencerminkan apa yang ingin diukur.<sup>44</sup> Validitas internal pada instrumen yang nontest cukup memenuhi validitas konstruk. Instrumen dikatakan memiliki validitas konstruk apabila instrumen tersebut dapat mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Perhitungan uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 24. Terdapat beberapa kriteria item yang dapat dikatakan mempunyai validitas baik dan dapat dipertahankan, diantaranya:

---

<sup>43</sup> Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: PT. Alfabet.

<sup>44</sup> Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: PT. Alfabet.

- a. Korelasi item total positif dan memiliki nilai koefisien korelasinya lebih besar dari  $r$  kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebesar 0.3, maka item dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi.
- b. Korelasi item total positif dan nilai koefisien korelasinya lebih besar daripada  $r$  tabel yang telah ditetapkan, maka item dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi.
- c. Item dikatakan mempunyai validitas tinggi ketika nilai *Alpha if item deleted* lebih kecil daripada alpha per dimensi instrumen.

Dalam penelitian ini, kriteria kedua yakni membandingkan nilai koefisien korelasi dengan  $r$  tabel digunakan peneliti untuk menentukan item mana saja yang harus dibuang dan dipertahankan.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini juga dilakukan untuk memperoleh nilai reliabilitas instrumen. Reliabilitas instrumen adalah konsistensi alat ukur, yang memiliki makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Reliabilitas juga berarti bahwa suatu instrumen dapat memberikan hasil yang sama walaupun dilakukan pada waktu dan tempat berbeda. Koefisien reliabilitas berada pada rentang angka 0 hingga 1,00. Semakin mendekati angka 1,00 maka pengukuran dinilai semakin reliabel. Perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 24. Berikut terdapat beberapa kaidah yang ditetapkan oleh Guildford<sup>45</sup> untuk interpretasi koefisien reliabilitas:

---

<sup>45</sup> Rangkuti, A. A. (2015). Statistik Parametrik dan Non Parametrik. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

**Tabel 4.1 Kaidah Reliabilitas Guildford**

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Kriteria</b>
>0,9	Sangat Reliabel
0,7 – 0,9	Reliabel
0,4 – 0,69	Cukup Reliabel
0,2 – 0,39	Kurang Reliabel
<0,2	Tidak Reliabel

a. Uji Validitas

1) Uji Validitas *Powtoon*

Sebelum dilakukan uji coba, instrumen *Powtoon* diperiksa terlebih dahulu oleh dosen pembimbing, yaitu Bapak Lukman, S.Ag, M.Pd. Instrumen kemudian diuji cobakan kepada 20 individu yang menerima pembelajaran dengan media *powtoon* untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai koefisien korelasi pada rentang 0,501 – 0,832. Suatu item dapat dikatakan valid jika nilai koefisien korelasi lebih besar daripada r tabel yang telah ditetapkan yaitu 0,4438. (n=20). Dari hasil perhitungan yang diperoleh dapat dikatakan bahwa seluruh item valid. Berikut ini tabel hasil pada *Corrected Item Total Correlation*:

**Tabel 4.2 Uji Validitas Kuisisioner *Powtoon***

NO	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0.4438	0,832	Valid
2	0.4438	0,762	Valid
3	0.4438	0,501	Valid
4	0.4438	0,832	Valid
5	0.4438	0,762	Valid
6	0.4438	0,547	Valid
7	0.4438	0,481	Valid
8	0.4438	0,501	Valid
9	0.4438	0,655	Valid
10	0.4438	0,547	Valid
11	0.4438	0,832	Valid

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas maka instrumen final pada variabel *powtoon* yang digunakan adalah 11 item pernyataan. Berikut hasil final kisi-kisi instrumen *powtoon*:

**Tabel 4.3 Kisi-Kisi Instrumen Final *Powtoon***

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Total Item</b>
Komponen Penyajian	Teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran	2, 3, 6	3
Komponen Pemrograman	Lugas, komunikatif, dialog dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kebutuhan materi, penggunaan animasi	1, 4, 7	3
Komponen Materi	Kesesuain materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan	9	1
Komponen Kontekstual	Hakikat kontekstual, komponen kontekstual	11	1
Komponen Tampilan	Durasi media, desain media, animasi media	5, 8, 10	3
<b>Total</b>			<b>11</b>

## 2) Uji Validitas Berpikir Tingkat Tinggi (*HOTS*)

Sebelum dilakukan uji coba, instrumen berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) diperiksa terlebih dahulu oleh dosen pembimbing, yaitu Bapak Lukman, S.Ag, M.Pd. Instrumen kemudian diuji cobakan kepada 20 individu yang menerima pembelajaran dengan media *powtoon* untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai koefisien korelasi pada rentang 0,027 – 0,871. Suatu item dapat dikatakan valid jika nilai koefisien korelasi lebih besar daripada  $r$  tabel yang telah ditetapkan yaitu 0,4438. ( $n=20$ ). Pada item nomor 10 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,048 dan item nomor 15 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,027 harus digugurkan atau tidak valid karena memiliki nilai koefisien korelasi lebih kecil dari  $r$  tabel yang telah ditetapkan yaitu 0,4438 (valid). Berikut ini tabel hasil pada *Corrected Item Total Correlation*:

**Tabel 4.4 Uji Validitas Kuisiонер Berpikir Tingkat Tinggi**

NO	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0.4438	0,546	Valid



2	0.4438	0,559	Valid
3	0.4438	0,782	Valid
4	0.4438	0,559	Valid
5	0.4438	0,570	Valid
6	0.4438	0,782	Valid
7	0.4438	0,871	Valid
8	0.4438	0,577	Valid
9	0.4438	0,757	Valid
10	0.4438	0,048	Tidak Valid
11	0.4438	0,535	Valid
12	0.4438	0,591	Valid
13	0.4438	0,623	Valid
14	0.4438	0,544	Valid
15	0.4438	0,027	Tidak Valid

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas maka instrumen final pada variabel berpikir tingkat tinggi (*high order*

*thinking skills*) yang digunakan adalah 13 item pernyataan. Berikut hasil final kisi-kisi instrumen berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*):

**Tabel 4.5 Kisi-Kisi Instrumen Final Berpiki Tingkat Tinggi (*HOTS*)**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Total item</b>
Komunikasi	Siswa terampil berkomunikasi secara lisan dan tulisan	12, 13, 14	3
Kolaborasi	Siswa dapat berkerja secara efisien dalam tim yang beragam	5, 6, 7, 8	4
Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah	Siswa menyelesaikan tantangan matematis dan mampu membuat argument	1, 2, 3, 4	4
Kreativitas Dan Inovasi	Siswa dapat menemukan solusi inovatif dan menyelesaikan secara kreatif	9, 11	2

<b>Total</b>	<b>13</b>
--------------	-----------

b. Uji Reliabilitas

1) Uji Reliabilitas *Powtoon*

Pada tahap ini, dilakukan analisis validitas dan analisis reliabilitas item berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan. Setelah analisis item selesai, berikutnya dilakukan penseleksian item. Item yang lolos seleksi adalah yang item yang mempunyai validitas  $\geq 0,4438$  dan reliabilitas  $\geq 0,60$ . Item yang lolos seleksi selanjutnya disusun dalam format final skala sesuai dengan kisi- kisi skala yang telah disusun sebelumnya. Hasil perhitungan reliabilitas item angket diperoleh koefisien  $\alpha$  sebesar  $0,908 \geq 0,60$  sehingga instrumen tersebut reliable. Sesuai dengan table di bawah ini :

**Tabel 4.6 Uji Reliabilitas *Powtoon***

**Reliability *Powtoon***

Cronbach's Alpha	N of Items
,908	11

2) Uji Reliabilitas Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skill*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis validitas dan analisis reliabilitas item berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan. Setelah analisis item

selesai, berikutnya dilakukan penseleksian item. Item yang lolos seleksi adalah yang item yang mempunyai validitas  $\geq 0,4438$  dan reliabilitas  $\geq 0,60$ . Item yang lolos seleksi selanjutnya disusun dalam format final skala sesuai dengan kisi- kisi skala yang telah disusun sebelumnya. Hasil perhitungan reliabilitas item angket diperoleh koefisien  $\alpha$  sebesar  $0,912 \geq 0,60$  sehingga instrumen tersebut reliable. Sesuai dengan table di bawah ini :

**Tabel 4.7 Uji Reliabilitas Berpikir Tingkat Tinggi**

<b>Reliability Berpikir Tingkat Tinggi</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,912	13

C. Menyiapkan Perizinan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu menyiapkan perizinan penelitian. Perizinan ini dilakukan dengan meminta surat izin penelitian kepada dekan FIAI UII.

D. Tahap Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Menghubungi pihak Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah untuk menyerahkan surat ijin penelitian dan melakukan penelitian

- 2) Memberikan pemahaman terhadap instrument penelitian berupa angket tentang berpikir tingkat tinggi dan media pembelajaran *powtoon*.
- 3) Membagikan instrument penelitian berupa angket dan melaksanakan.
- 4) Melakukan analisis data
- 5) Menarik kesimpulan dari hasil analisis data dan kesimpulan

### C. Hasil Uji Prasyarat

#### 1. Uji Asumsi

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kaidah uji signifikansi dikatakan normal apabila  $p > 0,05$ . Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 24, diketahui nilai signifikansi  $0,163 > 0,05$  Maka dapat dinyatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

**Tabel 4.8 Uji Normalitas**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000

	Std. Deviation	7,67867756
Most Extreme Differences	Absolute	,119
	Positive	,119
	Negative	-,105
Test Statistic		,119
Asymp. Sig. (2-tailed)		,163 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

### b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linier antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y). Hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS 24 dihasilkan sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Uji Linieritas**

#### ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
HOTS *	Between	(Combined)	1256,625	21	59,839	,909	,587
POWTOON	Groups	Linearity	141,854	1	141,854	2,155	,159
		Deviation from Linearity	1114,771	20	55,739	,847	,643
	Within Groups		1184,750	18	65,819		
	Total		2441,375	39			

Hasil uji linieritas di atas menunjukkan bahwa *deviation from linierity* diperoleh  $f = 0,847$  dan  $p = 0,643$  ( $p > 0,05$ ). Berdasarkan data tersebut pada taraf signifikansi 5% dapat disimpulkan bahwa antara variabel *powtoon* (X) dengan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y) terdapat hubungan yang linier.

### c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variable x dan y bersifat homogen atau tidak.

Dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi  $> 0,005$  maka distribusi adalah homogen, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,005$  maka distribusi data adalah tidak homogen.

**Tabel 4.10 Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Variable Penelitian

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
,355	1	78	,553

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,553 sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji homogenitas diketahui nilai signifikansi  $0,553 > 0,005$  maka distribusi data adalah homogen.

#### **D. Uji Data Hasil Penelitian**

##### **1. Uji Regresi Linier Sederhana**

Regresi sederhana memiliki tujuan untuk mempelajari hubungan antara satu dengan dua variabel. Rumus regresi sederhana adalah  $y=a+bx$ . Untuk sementara mengetahui nilai koefisien regresi kita dapat mengacu pada tabel berikut:



**Tabel 4.11 Uji Regresi Linier Sederhana**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,241 <sup>a</sup>	,058	,033	7,779

a. Predictors: (Constant), Powtoon

Tabel di atas menjelaskan nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,241. Korelasi koefisien tersebut memiliki nilai hubungan rendah, karena terletak antara  $\geq 0,20$  -  $< 0,40$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keeratan variabel *powtoon* terhadap variabel berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) adalah rendah. Adapun table tingkat keeratan sebagaimana berikut:

**Tabel 4.12 Tingkat Keeratan Hubungan Variabel *Powtoon* ( X) dan Variabel Berpikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skill*) (Y)**

Nilai Korelasi	Keterangan
0,00 - $< 0,20$	Hubungan sangat lemah
$\geq 0,20$ - $< 0,40$	Hubungan rendah
$\geq 0,40$ - $< 0,70$	Hubungan sedang/cukup
$\geq 0,70$ - $< 0,90$	Hubungan Kuat/tinggi
$\geq 0,90$ - $\geq 1,00$	Hubungan sangat kuat/tinggi

Besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,058, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas *powtoon* terhadap variabel terikat berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) adalah sebesar 5,8%, sedangkan sisanya sebesar 94,2% merupakan variable lain.

**Tabel 4.13 ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	141,854	1	141,854	2,344	,134 <sup>b</sup>
	Residual	2299,521	38	60,514		
	Total	2441,375	39			

- a. Dependent Variable: HOTS  
 b. Predictors: (Constant), Powtoon

Pada tabel di atas menerangkan bahwa tidak ada pengaruh yang nyata (signifikan) dari variabel *powtoon* (X) terhadap variabel berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) (Y). Hasil output memperlihatkan bahwa F hitung = 2,344 dengan tingkat signifikansi atau probabilitas 0,134 yang berarti bahwa  $p=0,134 > 0,05$ . Berdasarkan data tersebut maka model regresi tidak dapat dipakai untuk memprediksi variabel berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*).

**Tabel 4.14 Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37,530	8,479		4,426	,000
	Powtoon	,293	,191	,241	1,531	,134

a. Dependent Variable: HOTS

a = angka konstan dari unstandardized coefficient.

Dalam kasus ini nilainya sebesar 37,530. Angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika kegiatan *powtoon* (X) maka nilai berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y) adalah sebesar 37,530.

b = angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0,191. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 nilai *powtoon* (X), berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y) akan meningkat sebesar 0,191.

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa *powtoon* (X) berpengaruh positif terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 37,530 + 0,191 X$ .

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Sekedar mengingatkan bahwa hipotesis yang saya ajukan dalam analisis regresi linear sederhana ini adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*)

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon*

Sementara itu untuk memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam arti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y) kita dapat melakukan uji hipotesis ini dengan cara membandingkan nilai signifikan (Sig) dengan probabilitas 0,05 atau dengan cara lain yakni membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

### a. Uji Hipotesis Membandingkan Nilai Sig dengan 0,05

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Hasil output spss adalah:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil < dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y).
- 2) Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y).

**Tabel 4.15 Uji Hipotesis**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37,530	8,479		4,426	,000
	Powtoon	,293	,191	,241	1,531	,134

a. Dependent Variable: HOTS

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,134 lebih besar dari probabilitas 0.05 ( $p=0,134>0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti bahwa “Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y)”.

b. Uji Hipotesis Membandingkan Nilai T Hitung dengan T Tabel

Pengujian hipotesis ini sering disebut juga dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah;

- 1) Jika nilai t hitung lebih kecil < dari t tabel maka tidak ada pengaruh *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y).
- 2) Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih besar > dari t tabel maka ada pengaruh *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y).

Berdasarkan output di atas diketahui nilai t hitung sebesar 1,531, Karena nilai t hitung sudah ditemukan, maka langkah selanjutnya kita akan mencari nilai t table. Adapun rumus dalam mencari t table adalah:

$$\text{Nilai } \alpha / 2 = 0,05 / 2 = 0,025$$

$$\text{Derajat kebebasan (df)} = n - 2 = 40 - 2 = 38$$

Nilai 0,025 kemudian kita lihat pada distribusi nilai t tabel, maka di dapat nilai t tabel sebesar 2,024. Karena nilai t hitung sebesar  $1,531 < t$  tabel 2,024, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti bahwa Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y).

Untuk mengetahui besarnya pengaruh *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y) dalam analisis regresi linear sederhana kita dapat berpedoman pada nilai R Square atau  $R^2$  yang terdapat pada output SPSS bagian summary.

**Tabel 4.16 Pengaruh Powtoon Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,241 <sup>a</sup>	,058	,033	7,779

a. Predictors: (Constant), Powtoon

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,058. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh *powtoon* (X) terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Y) adalah sebesar 5,8% sedangkan 94,2% dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak diteliti.

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada proses belajar di sekolah, komunikasi akan sangat membantu dalam pelaksanaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, akan membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan cara berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh yang signifikan terhadap psikologi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar dan tingkat berpikir peserta didik akan meningkat. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *powtoon*. Dengan media pembelajaran *powtoon*, maka materi pembelajaran akan tersampaikan secara jelas, sehingga dapat meningkatkan cara berpikir atau kegairahan belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada mata pembelajaran fikih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai korelasi yaitu sebesar 0,244, yang mengindikasikan bahwa tingkat keeratan variabel *powtoon* terhadap variabel berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) adalah rendah.

Variabel *powtoon* memiliki pengaruh sebesar 5.8% terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*). Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) memiliki pengaruh dengan kategori rendah. Dari 100% menunjukkan masih ada sebesar 94.2% pengaruh variabel lain seperti *Power Point* ditunjukkan dari penelitian sebelumnya dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.<sup>46</sup> Skor minat belajar matematika siswa ketika menggunakan media pembelajaran microsoft power point sebesar 76,731 dengan standar deviasi sebesar 6,258 hal itu menunjukkan bahwa skor yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari skor yang diperoleh kelas kontrol yang hanya memperoleh skor rata-rata 73,4 dengan standart deviasi sebesar 4,839.

Berdasarkan pengujian Anova, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $p = 0,134$ , dengan demikian  $p > 0,05$  dan nilai F hitung sebesar 2,344 dengan nilai F

---

<sup>46</sup> Putri Indah Cahyani (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018* Skripsi. Universitas Negeri Islam Sumatera Utara



tabel 4,10 (untuk db 1 dan 38), dengan demikian nilai F hitung < F tabel. Dari hasil pengujian tersebut, dapat dikatakan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*).

Hal ini bertolak belakang dengan hasil dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Thahroni (2018) mengenai pengaruh media berbasis audio visual terhadap pencapaian *higher order thinking skill* pada mahasiswa.<sup>47</sup> Dimana hasil penelitian yang dilakukan Thahroni adalah media berbasis audio visual mampu meningkatkan *higher order thinking skill* mahasiswa sehingga mahasiswa memiliki kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah (2014) mengenai pengaruh penggunaan film sebagai media belajar terhadap pencapaian *higher order thinking skill* pada mahasiswa fakultas psikologi UNAIR menghasilkan tidak ada pengaruh pemberian film sebagai media pembelajaran pada pencapaian *higher order thinking skill* di kedua pokok bahasan yang diteliti.<sup>48</sup>

Menilai dari penelitian sebelumnya, metode audio visual *Powtoon* cukup berpengaruh dalam proses berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*). Namun, ada beberapa analisa yang dapat diajukan oleh penulis terkait dengan tidak signifikannya hasil penelitian ini diantaranya yaitu pertama metode belajar

---

<sup>47</sup> Thahroni, *pengaruh media berbasis audio visual terhadap pencapaian higher order thinking skill pada mahasiswa*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta 2018

<sup>48</sup> Firmansyah “*Pengaruh Penggunaan Film Sebagai Media Belajar Terhadap Pencapaian Higher Order Thinking Skill Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi*. Skripsi UNAIR Pada Tahun 2018

dengan menggunakan *Powtoon* adalah metode yang masih baru digunakan oleh peserta didik Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah, apalagi secara khusus digunakan untuk level pembelajaran *higher order thinking skill* pada siswa. *Powtoon* di desain semenarik mungkin agar siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan. Sehingga dapat disimpulkan metode ini adalah suatu metode yang relatif baru digunakan di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah.

Kedua, kedisiplinan beberapa subjek penelitian pada mengisi kuesioner dirasa kurang serius. Beberapa subjek mengisi kuesioner dengan terburu-buru, meskipun peneliti telah berkali kali mengingatkan subjek untuk mengisi dengan sebaik-baiknya. Hal ini tentu saja membuat hasil penelitian jadi kurang maksimal.

Ketiga, karena fikih yang diajarkan di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah belum sampai pada tataran berpikir hikmatut tasyri. Wajar jika pemahaman peserta didik untuk menuju kesadaran yang lebih tinggi dalam menghayati makna perintah atau larangan agama masih kurang.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis berkesimpulan bahwa :

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran audio visual *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi (*high thinking order skills*) ditunjukkan dengan nilai (R) sebesar 0,254 yang berkategori rendah. Dari besarnya pengaruh *powtoon* sebesar 6,5% yang dibuktikan ( $R^2 = 0,065\%$  dan  $p = 0,113 > 0,05$ ), dan sisanya merupakan variabel lain sebesar 93,5% yang diasumsikan adalah berasal dari faktor luar dan faktor dalam dari subjek.
2. Adanya hubungan yang rendah tersebut dinyatakan dengan kontribusi variabel X (*powtoon*) terhadap variabel Y (berpikir tingkat tinggi). Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah tinggi rendahnya berpikir tingkat tinggi pada mata pelajaran fikih ada hubungannya dengan pengaruh penggunaan audiovisual *powtoon*.
3. Beberapa hal terkait dengan tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* terhadap berpikir tingkat tinggi pada mata pelajaran fikih diantaranya metode yang masih baru digunakan oleh

siswa Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah, apalagi secara khusus digunakan untuk level pembelajaran *higher order thinking skill* pada siswa. Kemudian kedisiplinan beberapa subjek penelitian pada saat mengisi kuesioner dirasa kurang serius. Dan, karena fikih yang diajarkan di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah belum sampai pada tataran berpikir hikmatut tasyri. Wajar jika pemahaman peserta didik untuk menuju kesadaran yang lebih tinggi dalam menghayati makna perintah atau larangan agama masih kurang.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah

Agar untuk lebih mengoptimalkan metode-metode pembelajaran yang ada atau bisa juga dengan menggunakan metode audio visual sehingga tidak hanya monoton dan terpaku pada satu metode saja. Dengan begitu para siswa dapat memahami dan mendalami pelajaran fikih.

2. Pendidik Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah

Untuk lebih memotivasi para siswa agar bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

3. Peserta Didik Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah

Semoga tetap semangat dalam belajar, karena barang siapa yang diinginkan Allah SWT menjadi orang baik, maka dia akan dipahamkan mengenai urusan agamanya.

#### 4. Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap dapat meneliti tentang metode pembelajaran audio visual lainnya dengan lebih mendalam lagi, dan dapat menyempurnakan penelitian yang sekarang. Sehingga penelitian ini dapat menjadi acuan serta membawa angin segar perubahan secara etik dan profetik bagi lembaga pendidikan pendidikan islam, selain itu juga dapat menjadi inspirasi bagi yang membutuhkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Syamsul. 2016 *"Teori Peningkatan Norma dalam Usul Fikih."* Jakarta. Asy-Syir'ah: Jurnal Ilmu Syari'ah dan Hukum.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineka Cipta
- Bento, Sandjaja. 2006. *Panduan Penelitian,* Jakarta : Prestasi Pustaka
- Budi, Gilang. 2008 "Perbedaan prestasi belajar Bahasa Indonesia antara pembelajaran dengan media audio-visual pada siswa SMA I Karanganyar Tahun Pelajaran 2007/2008". Karanganyar. *Skripsi*
- Choiroh, umi. 2009 "Perbedaan prestasi belajar matematika antara pembelajaran dengan media audio-visual pada siswa SMPN Tulungagung". Tulungagung *Skripsi*
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Fuji, Laksono. 2012. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Negeri Semen Magelang". Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*
- Firmansyah, Rico. 2014 "Pengaruh penggunaan film sebagai media belajar terhadap pencapaian higher order thinking skills pada mahasiswa fakultas psikolog". UNAIR *Skripsi*
- Gunawan, Imam, dan Anggarini Retno Palupi. 2016. *"Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian."* Jakarta : Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran.
- Istiyono, Edi, Djemari Mardapi, and Suparno Suparno. 2014. *"Pengembangan tes kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika (pysthots) peserta didik SMA"*. Yogyakarta : Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan.
- Istiyono, Elina. 2014. *Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi PysTHOTS Peserta Didik SMA.* Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan.

- Kurniati, Harimukti, Jamil. 2016. *Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan.
- Kurniati, Dian, Romi. 2016 *"Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP di Kabupaten Jember dalam menyelesaikan soal berstandar PISA."* Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan.
- Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, A., & Suyatna, A. 2017. *The Development of Higher Order Thinking Skill (Hots) Instrument Assessment In Physics*
- Kuswana, W. S. 2011. *Taksonomi Berpikir*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Krathwohl. 2002. *A Revision of Blomm's Taxonomy: an Overview Teori into Practice*
- Lubis, Rahmat Rifai, and Bobi Erno Rusadi. 2019 *"Problematika Implementasi Scientific Approach dalam Pembelajaran Fikih (Studi Kasus Di MTs. PAI Medan)." Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*
- Masri'ah, Siti. 2016. *"Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran The Power Of Two and Four Mata Pelajaran Fikih Materi Puasa di MTs Darul Ulum Ngaliyan Semarang."* Semarang : Jurnal Pendidikan Madrasah
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muslim no. 1437, Ahmad no. 17598, Daarimi no. 1511
- Nanang, Martono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ngalim, Purwanto. 1996 *Psikologi Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rangkuti, A. A. 2015. *Statistik Parametrik dan Non Parametrik*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Rustaman, N. Y. 2011. *Pendidikan dan Peneliiian Sains dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi untuk Pembangunan Karakter*. Jurnal Edukasi.
- Setiawan, Imas. 2012 *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI AL-BAHRI Kebon Nanas Jakarta"* Jakarta : Skripsi Uin Syarif Hidayatullah

- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : PT. Alfabet.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta
- Sulaiman, A. H. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.
- Sutrisno, Hadi, *Statistik (jilid 2)*, Yogyakarta : Ed II, Andi Offset
- Study. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*,
- Thahroni. 2008 “*Pengaruh Media Berbasis Audio Visual Terhadap Pencapaian Higher Order Thinking Skill Pada Mahasiswa*” Jakarta : Skripsi
- Zaidan, Abdul Karim. 2008. *Pengantar Studi Syari'ah*. Jakarta : Robbani Press
- Zubaidah, Siti. 2010. "*Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat Dikembangkan melalui Pembelajaran Sains.*" Makalah Seminar Nasional Sains dengan Tema Optimalisasi Sains untuk memberdayakan Manusia. Pascasarjana Unesa.





## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

#### LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

Berikut ini adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran media audio visual *powtoon*. Oleh karena itu, di sela-sela kesibukan anda saya memohon untuk kesediaan anda untuk mengisi kuesioner berikut ini.

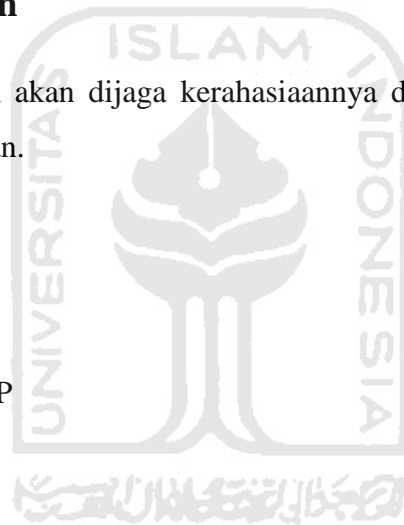
#### A. Identitas Responden

Semua Identitas responden akan dijaga kerahasiaannya dan akan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

Nama Responden :

Umur :

Jenis Kelamin : L / P



## B. Petunjuk Pengisian Skala

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan yang berupaya membantu Anda memahami keadaan diri anda dalam mengisi kuesioner. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama, kemudian pilihlah satu dari lima pilihan jawaban berikut ini:

STS : Sangat tidak setuju                      S            : Setuju

TS    : Tidak setuju                                SS        : Sangat setuju

N     : Netral

Berilah tanda centang ( √ ) pada lembar tanggapan yang Anda pilih di bagian kanan pernyataan. Pada pernyataan ini tidak ada yang salah. Semua jawaban benar jika Anda isi pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan diri Anda. Kerahasiaan jawaban Anda dijamin oleh etika akademik penelitian dan sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti. Periksalah kembali pekerjaan Anda dan jangan sampai ada nomor yang kosong.

Selamat mengerjakan dan terimakasih atas bantuan dan partisipasi Anda.

**Skala A**

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini					
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian					
3	Video pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan					
4	Video pembelajaran membangkitkan minat belajar					
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi fikih					
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis					
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri					
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik					
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami					
10	Media pembelajaran berbasis powtoon membantu siswa dalam memahami materi fikih					
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami					

**Skala B**

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya diberikan soal oleh guru untuk diselesaikan secara mandiri					
2	Saya diberikan oleh guru untuk mencari informasi dari sumber-sumber lain					
3	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya materi yang belum dipahami					
4	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukan, tanggapan dan kritik					
5	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk membentuk kelompok diskusi					
6	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mengerjakan soal bersama dengan teman sekelompok					
7	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mencari informasi bersama dengan teman sekelompok					
8	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk bertukar pikiran dan pendapat saat berdiskusi					
9	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk memecahkan masalah dengan cara sendiri					
10	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mengilustrasikan isi materi					
11	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mempresentasikan hasil dari pembelajaran yang dilakukan					
12	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukan atau tanggapan pada akhir pembelajaran					
13	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mengingat kembali materi pada pembelajaran sebelumnya					

**Lampiran 2. Data Hasil Uji Coba dengan Angket**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON*  
TERHADAP BERFIKIR TINGKAT TINGGI (*HOTS*) PADA MATA  
PELAJARAN FIKIH DI MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN  
MODERN ASSA'ADAH**

**KUESIONER PENELITIAN SKRIPSI**



Oleh :

Teguh Adhe Sholihin

NIM : 15422079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020**

## LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

Berikut ini adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran media audio visual *powtoon*. Oleh karena itu, di sela-sela kesibukan anda saya memohon untuk kesediaan anda untuk mengisi kuesioner berikut ini.

### A. Identitas Responden

Semua Identitas responden akan dijaga kerahasiaannya dan akan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

Nama Responden : Maulana Pimandi Suputra

Umur : 15

Jenis Kelamin :  L  P



### Petunjuk Pengisian Skala

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan yang berupaya membantu Anda memahami keadaan diri anda dalam mengisi kuesioner. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama, kemudian pilihlah satu dari lima pilihan jawaban berikut ini:

- STS : Sangat tidak setuju      S : Setuju  
TS : Tidak setuju      SS : Sangat setuju  
N : Netral

Berilah tanda centang (√) pada lembar tanggapan yang Anda pilih di bagian kanan pernyataan. Pada pernyataan ini tidak ada yang salah. Semua jawaban benar jika Anda isi pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan diri Anda. Kerahasiaan jawaban Anda dijamin oleh etika akademik penelitian dan sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti. Periksalah kembali pekerjaan Anda dan jangan sampai ada nomor yang kosong.

Selamat mengerjakan dan terimakasih atas bantuan dan partisipasi Anda.

Skala A

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya diberikan soal oleh guru untuk diselesaikan secara mandiri					✓
2	Saya diberikan oleh guru untuk mencari informasi dari sumber-sumber lain		✓			
3	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya materi yang belum dipahami					✓
4	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukan, tanggapan dan kritik					✓
5	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk membentuk kelompok diskusi					✓
6	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mengerjakan soal bersama dengan teman sekelompok				✓	
7	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mencari informasi bersama dengan teman sekelompok			✓		
8	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk bertukar pikiran dan pendapat saat berdiskusi					✓
9	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk memecahkan masalah dengan cara sendiri			✓		
10	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mencari tambahan materi secara mandiri			✓		
11	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mengilustrasikan isi materi	✓				
12	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mempresentasikan hasil dari pembelajaran yang dilakukan			✓		
13	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk memberikan masukan atau tanggapan pada akhir pembelajaran		✓			
14	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk mengingat kembali materi pada pembelajaran sebelumnya			✓		
15	Saya diberikan kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan			✓		



**Skala B**

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini			✓		
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian			✓		
3	Video pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan		✓			
4	Video pembelajaran membangkitkan minat belajar		✓			
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi fikih		✓			
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis		✓			
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri		✓			
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik		✓			
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami		✓			
10	Media pembelajaran berbasis powtoon membantu siswa dalam memahami materi fikih		✓			
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	

CS Scanned with CamScanner

**Lampiran 3. Hasil Data Penelitian**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Item Powtoon												
2	Partisipan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	SKOR TOTAL
3	1	5	5	4	5	5	4	2	4	5	4	5	58
4	2	5	4	5	5	4	4	4	5	1	4	5	40
5	3	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	42
6	4	4	5	4	4	5	4	5	4	2	4	4	59
7	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	49
8	6	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	47
9	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
10	8	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	47
11	9	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	42
12	10	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	54
13	11	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	48
14	12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
15	13	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	49
16	14	5	5	5	5	5	2	4	5	5	2	5	52
17	15	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	50
18	16	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	52
19	17	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	48
20	18	2	4	4	2	4	5	5	4	2	5	2	55
21	19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
22	20	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	58
23	21	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2	4	28
24	22	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	45
25	23	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	45
26	24	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	48
27	25	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	48
28	26	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	50
29	27	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	49
30	28	2	5	5	5	2	5	4	4	4	5	4	55
31	29	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	49
32	30	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	48
33	31	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	44
34	32	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	45
35	33	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	55
36	34	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	45
37	35	5	5	4	4	2	5	1	5	5	2	4	58
38	36	5	4	4	5	5	1	4	5	5	5	5	44
39	37	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	58
40	38	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	55
41	39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	51
42	40	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	2	45

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
Partisipan	Item Berpikir Tingkat Tinggi													SKOR TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	4	4	5	4	5	5	5	4	5	2	5	5	4	51
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	64
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	63
4	4	4	5	4	2	5	5	5	4	4	5	4	4	45
5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	59
6	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	60
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	51
8	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	48
9	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	54
10	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	54
11	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	48
12	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	60
13	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	55
14	5	2	2	2	1	2	2	1	5	5	5	5	5	58
15	1	4	2	4	5	2	1	5	1	2	1	1	1	28
16	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	48
17	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	52
18	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	40
19	5	5	5	5	4	5	4	2	5	2	5	5	5	43
20	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	50
21	5	2	5	5	5	4	5	5	5	1	5	2	5	48
22	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	52
23	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	52
24	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	55
25	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	55
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
28	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	50
29	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	4	55
30	5	5	4	4	5	2	2	2	5	5	2	4	5	40
31	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	50
32	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	47
33	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	51
34	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	57
35	5	2	5	2	1	1	5	5	5	5	4	5	4	58
36	4	5	5	4	5	2	5	2	2	4	5	5	5	41
37	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	48
38	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48
39	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	51
40	4	5	5	5	5	4	4	5	5	2	4	5	4	51

Lampiran 4. Surat-Surat Perizinan



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 899444 ext. 4511  
F. (0274) 899463  
E. [ia@iaini.ac.id](mailto:ia@iaini.ac.id)  
W. [iaini.ac.id](http://iaini.ac.id)

Nomor : 1224/Dek/70/DAATI/FIAI/VIII/2020  
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 30 Agustus 2020 M  
11 Muharam 1442 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah Pondok Pesantren Modern Assa'adah  
Jl. Raya Serang-Pamarayan KM.25 Dahu  
Cikeusal Serang Banten 42175  
di Banten

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : TEGUH ADHE SHOLIHIN  
No. Mahasiswa : 15422079  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

***Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Mata Pelajaran Fikih di Pondok Pesantren Modern Assa'adah***  
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

  
Dikirim  
Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

Tembusan disampaikan kepada:  
1. Arsip

## Lampiran 5. Curriculum Vitae

Nama : Teguh Adhe Sholihin  
Tempat, Tanggal Lahir : Karangayar, 07 Mei 1997  
Alamat : Kp. Pabuaran Indah, Kragilan Serang-Banten  
No. Hp : 082119324477  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : WNI  
Status : Mahasiswa Aktif 2015  
Email : [Teguhadhesh@gmail.com](mailto:Teguhadhesh@gmail.com)  
Hobi : Nonton Film  
Riwayat Pendidikan Formal :

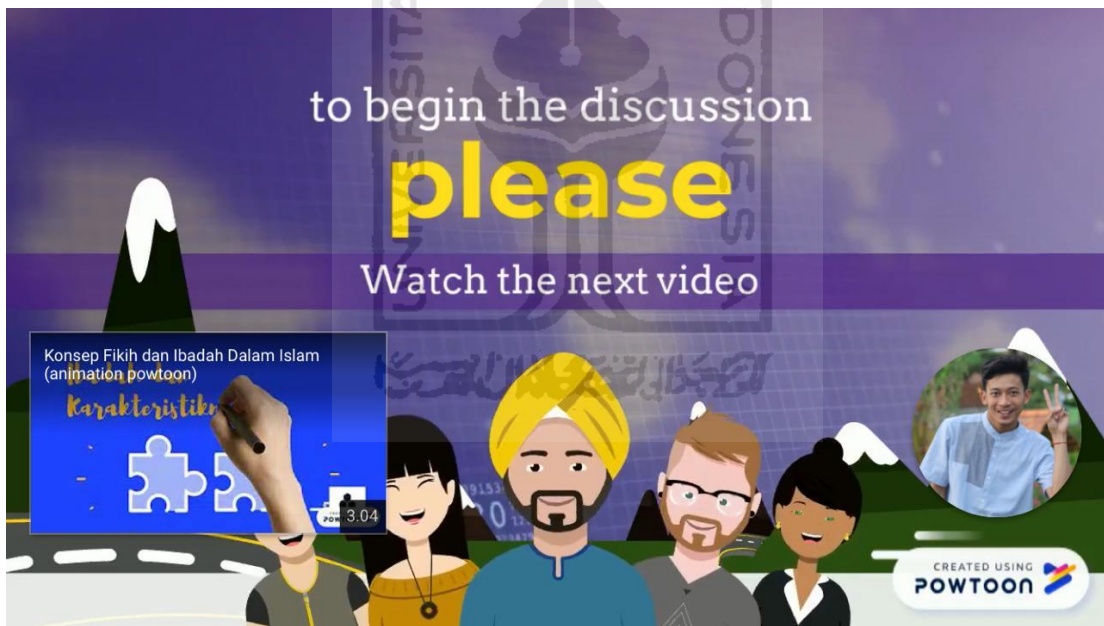
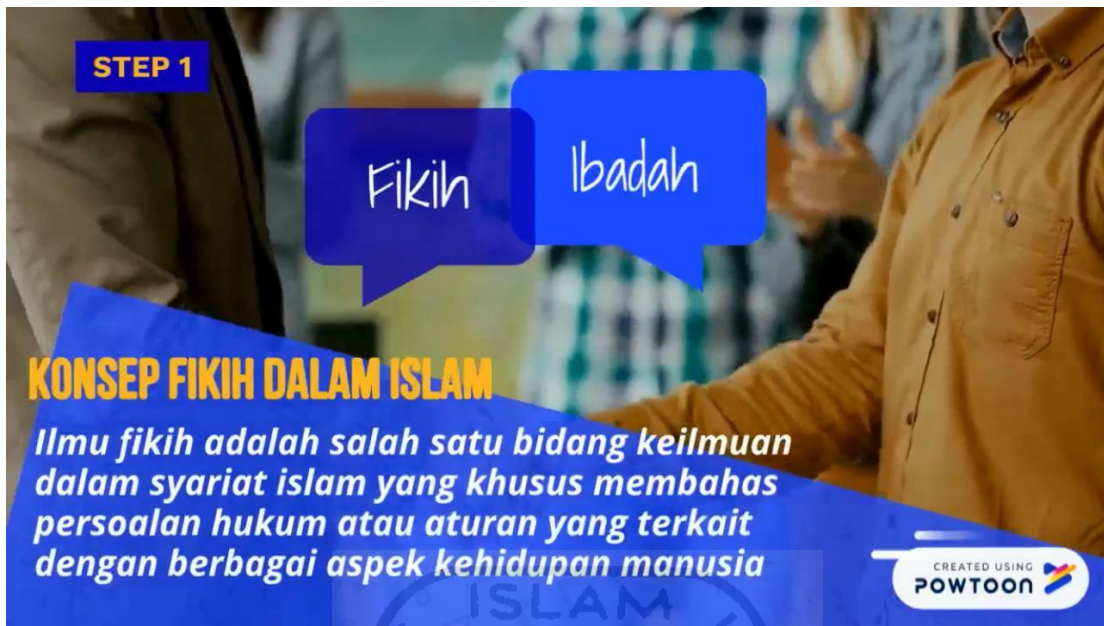
- SDN 1 KRAGILAN (2003-2009)
- SMP PLUS ASSA' ADAH (2009-2012)
- SMA PLUS ASSA' ADAH (2012-2015)
- UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA (2015-2020)

Organisasi :

- LEMBAGA EKSEKUTIF MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA 2016-2017

Lampiran 6. Powtoon





**Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian**

