

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat Indonesia pada zaman sekarang dihadapkan pada perubahan yang besar dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, dan sosial budaya. Untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat dan ketidakpastian lingkungan di masa depan maka dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya yang harus dilakukan untuk memperoleh tujuan tersebut adalah meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan yang sukses dalam penyelenggaraannya. Pendidikan merupakan upaya meningkatkan insan dalam masyarakat tertentu ke arah yang lebih baik. Sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang menyebutkan sebagai berikut.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (YME), berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sejalan dengan Undang-undang No.20 tahun 2003 tersebut, pendidikan merupakan suatu alternatif yang bersifat membentuk, karena melalui pendidikan peserta didik diharapkan dapat membangun masa depan bangsa yang lebih cerah

dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam berbagai aspek terutama mengurangi penyebab dari masalah-masalah bangsa. Rechey (dalam Danim, 2010: 4) mengemukakan bahwa istilah pendidikan berkaitan dengan fungsi yang luas dari pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat, terutama generasi muda kearah peran-peran baru bagi penunaian kewajiban dan tanggung jawab masyarakat.

Salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah adanya lembaga pendidikan, baik formal, nonformal, atau informal. Pendidikan formal yaitu jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah dengan tujuan yaitu mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan program keahlian peserta didik dan mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja secara profesional. Alumni SMK dituntut mampu memenuhi standar dan tuntutan dunia kerja saat ini, dan sebagai tenaga kerja yang kompeten sehingga mampu bersaing dengan tenaga kerja secara global.

Proses pendidikan di SMK dinyatakan berhasil karena adanya unsur-unsur pembentuknya. Antara lain tujuan pendidikan, sistem pendidikan, kurikulum, lingkungan belajar, sarana dan prasarana, pendidik, peserta didik dan proses pembelajaran. Beberapa unsur tersebut merupakan satu kesatuan yang seharusnya berperan secara optimal sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan menciptakan lulusan yang adaptif. Salah satu langkah untuk menciptakan

lulusan yang adaptif adalah mengembangkan pembiasaan berpikir dalam proses pembelajaran.

Pendidikan tidak lepas dengan proses berpikir sehingga peserta didik seharusnya ditekankan pada peningkatan keterampilan berpikir. Dalam proses pembelajaran peserta didik sebaiknya diarahkan dalam proses berpikir kritis, kreatif, berpikir tingkat tinggi dan kemandirian. Karena pendidikan menurut Syam (dalam Danim, 2010: 4) didefinisikan sebagai aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta, dan budinurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan).

Terdapat dua tingkat dalam keterampilan berpikir, antara lain keterampilan berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS). Menurut *Teaching Knowledge Test Cambridge English, The University of Cambridge* (dalam Nugroho, 2018: 17) HOTS merupakan keterampilan kognitif seperti analisis dan evaluasi yang bisa diajarkan oleh guru kepada siswanya. Sedangkan LOTS merupakan keterampilan seperti meningkatkan keterampilan seperti mengingat informasi dan memahami informasi. Pada generasi milenial seperti sekarang ini dibutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Terlebih pembelajaran pada kurikulum 2013 berbasis *Student Centered Learning* (SCL) yaitu peserta didik yang aktif untuk mencari tahu sendiri. Proses mencari tahu informasi sangat membutuhkan proses berpikir yang kreatif dan kritis sehingga untuk menghadapi

sesuatu yang sulit maka dibutuhkan kemampuan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan cara berpikir seseorang secara luas untuk menemukan suatu tantangan yang baru. Kemampuan berpikir ini membutuhkan informasi-informasi lama yang saling berkaitan untuk memahami informasi baru atau kemampuan memanipulasi informasi untuk memperoleh kemungkinan jawaban pada saat situasi baru. Menurut Thomas & Thorne (dalam Nugroho, 2018: 17) menyimpulkan kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan cara berpikir seseorang yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur.

Ketika akan mengkaji ranah kognisi siswa atau kemampuan berpikir siswa, tentu harus mengetahui Taksonomi Bloom. Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl dalam bukunya *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (dalam Nugroho, 2018: 17) menyempurnakan *handbook* Bloom. Terdapat urutan tingkatan berpikir (kognisi) dari tingkat rendah (LOTS) ke tinggi (HOTS). Berawal dari keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) terdapat tiga aspek yaitu aspek mengingat/*remember* (C1), aspek memahami/*understand* (C2), dan aspek mengaplikasikan/*apply* (C3). Kemudian tiga aspek dalam ranah kognisi tingkat tinggi (HOTS) adalah aspek menganalisis/*analyze* (C4), aspek mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan aspek mencipta/*create* (C6).

Berdasarkan hasil observasi dan Praktik Lapangan Prasekolah II (PLP II) yang sudah dilaksanakan di SMKN 2 Bangkalan ditemui berbagai keadaan yang

bertolak belakang dengan kurikulum yang digunakan, seperti pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal demikian membuat pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher centered*) karena guru yang lebih aktif dibandingkan dengan peserta didik. Peserta didik hanya memperoleh informasi kemudian mencatat dan menghafal sehingga menimbulkan peserta didik yang pasif, kurang tanggap dalam menerima informasi, kurang rasa motivasi dalam belajar dengan model diskusi yang dapat membentuk pemahaman yang bervariasi, belum bisa mengemukakan pendapat mengenai permasalahan, dan kurang senang dalam menerima pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan keterampilan berpikir. Kemudian pembelajaran di SMK masih mengarah pada kemampuan berpikir tingkat rendah yaitu berfokus pada hafalan dan pemahaman konsep sehingga peserta didik belum menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik di SMKN 2 Bangkalan, agar pembelajaran lebih berkembang dan tidak menitikberatkan konsep pemahaman saja. Dikarenakan semakin berkembangnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan arus globalisasi menuntut peserta didik mampu menggunakan kreatifitas pikiran dan seluruh potensi mereka untuk bersaing dengan dunia luar. Sehingga dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu menuntut peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikirnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pembelajaran bersifat

menyenangkan adalah model pembelajaran *quantum teaching*. Menurut DePorter (2008: 3) *quantum teaching* merupakan perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansa dan menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* merangkaikan yang paling baik dari yang terbaik menjadi sebuah paket multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan murid untuk berprestasi (DePorter. 2008: 4).

Model *quantum teaching* bisa diibaratkan sebagai simfoni, sehingga didalamnya ada banyak unsur pembentuknya. Unsur tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu konteks dan isi. Salah satu bagian yang terdapat dalam kategori konteks adalah suasana yang memberdayakan, sehingga terdapat poin penting didalamnya yaitu peran emosi dalam belajar. Penelitian menyampaikan kepada kita bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak itu kurang dari yang dibutuhkan untuk “merekatkan” pelajaran dalam ingatan (Goleman, LeDoux, MacLean dalam DePotter, 2008: 22). Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa ketika otak menerima ancaman atau tekanan, kapasitas saraf untuk berpikir rasional mengecil dan otak tidak dapat mengakses *High Order Thinking Skills (HOTS)*. Begitupun sebaliknya kapasitas saraf dapat maksimal apabila menerima tekanan positif atau suportif. “Kuncinya adalah membangun ikatan emosional tersebut dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar dan berusaha mencapai HOTS dari sana” (DePotter 2008: 23).

Penelitian sebelumnya terkait model *quantum teaching* pernah dilakukan oleh Setraningtyas & Kristin & Anugraheni (2018) dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Menggunakan Pembelajaran *Quantum Teaching* pada Siswa Kelas 2” menunjukkan hasil penerapan model pembelajaran *quantum teaching* dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyubiru 03 Kabupaten Semarang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Dalam Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan Tahun Pelajaran 2018/2019”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *quantum teaching* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019?

3. Bagaimana respon siswa menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *quantum teaching* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019.
2. Mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019.
3. Mengetahui respon siswa menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai secara maksimal, maka diperoleh batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Bangkalan dengan populasi siswa kelas X TKJ. Penelitian ini membatasi pada penggunaan model pembelajaran *quantum teaching*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran sistem komputer dan materi karakteristik sistem memori.
3. Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki dan menerapkan indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi pada mata pelajaran sistem komputer kemudian diukur melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*.
4. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa diukur melalui tiga aspek yaitu pemecahan masalah yang terdiri dari indikator identifikasi masalah, analisis, dan mengusulkan solusi, aspek berpikir kritis yang terdiri dari indikator memprediksi dan aspek mengambil keputusan yang terdiri dari indikator mengambil keputusan.
5. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Instansi Pendidikan

Untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa dan memperbanyak koleksi pustaka khususnya yang berkaitan dengan variasi metode pembelajaran pada mata pelajaran di SMK

2. Bagi Guru

Metode pembelajaran *quantum teaching* sebagai salah satu alternatif pengaplikasian dalam pembelajaran dan menjadikan referensi tambahan yang dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan tertarik dalam pembelajaran sistem komputer karena adanya variasi metode pembelajaran dan lebih mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan referensi untuk tambahan informasi dan menambah pengalaman penelitian serta ilmu pengetahuan dalam terjun langsung dalam dunia pendidikan.