

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era milenial. Oleh karena itu peningkatan kualitas SDM sejak dini sangat diperlukan dan perlu dipersiapkan sedini mungkin. Dalam hal ini pendidikan memegang peranan penting, upaya untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia salah satunya dengan penyelenggaraan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Pemerintah juga memegang peranan penting, hal ini bisa dilihat dari upaya pemerintah untuk menyiapkan generasi muda sematang mungkin dalam mempelajari keterampilan yang disesuaikan langsung dengan kepentingan sektor usaha industri yaitu dengan banyaknya Sekolah Menengah Kejuruan yang semakin menyebar dimana-mana. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah di Indonesia yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu, Hal ini tertera pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 18.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2016 terdapat 23 Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) SMK/MK diantaranya yaitu: 1) Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan

secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif, 2) Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan, 3) Menunjukkan kemampuan menganalisa dan memecahkan masalah kompleks. Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa SMK salah satunya perlu memiliki kemampuan menganalisa dan memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah dalam proses belajar mengajar dapat diberikan kepada siswa melalui pengerjaan soal.

Sebelum membahas tentang pemecahan masalah, terlebih dahulu diuraikan tentang pengertian masalah itu sendiri. Stanic dan Kilpatrick (dalam Agus, 2015:15) mendefinisikan masalah sebagai suatu keadaan dimana seseorang melakukan tugasnya yang tidak ditemukan di waktu sebelumnya. Ini berarti, suatu tugas merupakan masalah bergantung kepada individu dan waktu. Selanjutnya, menurut Polya (dalam Agus, 2015:16) menyatakan bahwa: *"...to have a means to search consciously for some action appropriate to attain a clearly conceived, but not immediately attainable, aim. To solve a problem means to find such action.* Artinya: mempunyai masalah berarti mencari dengan sadar suatu tindakan yang tepat untuk mencapai suatu tujuan yang jelas, tetapi tindakan tersebut tidak dengan segera dapat dicapai. Memecahkan masalah berarti mencari tindakan. Upaya penyelesaian masalah harus menguasai hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, oleh karena itu soal atau permasalahan harus sesuai dengan kemampuan individu dan tidak dapat dilakukan dengan prosedur rutin hal ini dikarenakan diharapkan dapat membentuk pembelajaran baru setelah menyelesaikan permasalahan tersebut.

Menurut Polya (dalam Agus, 2015:17) terdapat dua jenis masalah yaitu masalah untuk menemukan dan masalah untuk membuktikan. Masalah untuk menemukan bisa berupa teoritis atau praktis, abstrak atau konkret, termasuk teka-teki. Hal ini seringkali dijumpai dalam soal-soal atau permasalahan yang berupa konseptual, penalaran, dan sejenisnya. Mengemukakan masalah pembuktian atau soal pembuktian merupakan suatu permintaan atau suruhan untuk menunjukkan kebenaran suatu pernyataan. Dalam masalah pembuktian terdapat dua bagian utama yaitu permintaan atau suruhan dan pernyataan yang harus dibuktikan kebenarannya. Soal atau permasalahan sejenis ini biasanya tidak cukup hanya dengan jawaban poin-poinnya saja, butuh pembuktian berupa proses sehingga tercipta jawaban tersebut.

Setiap individu mempunyai cara tersendiri untuk memecahkan permasalahan, kondisi yang sering dialami para siswa biasanya mereka mampu memahami materi pelajaran namun kesulitan dalam menyelesaikan soal. Hal ini dikarenakan siswa belum mempunyai pedoman cara menyelesaikan permasalahan. Polya (dalam Agus, 2015:20) menjelaskan langkah-langkah pemecahan masalah dalam empat tahap, yaitu (1) pemahaman masalah (*understanding the problem*), (2) menemukan suatu rencana (*devising a plan*), (3) melaksanakan rencana (*carry out your plan*), (4) evaluasi (*looking back*). Dari ke-empat langkah tersebut sering dikenal dengan: (1) memahami masalah, (2) membuat rencana, (3) melaksanakan rencana, (4) melihat kembali. Kesalahan yang sering dilakukan siswa saat melakukan penyelesaian masalah atau mengerjakan soal adalah siswa terlalu yakin dengan jawabannya sehingga tidak melakukan pengecekan pada bagian akhir. Dalam proses pemecahan masalah juga tidak lepas dari gaya kognitif setiap individu.

Agus (2015:34) menyatakan gaya kognitif merujuk pada cara seseorang memproses, menyimpan maupun menggunakan informasi untuk menanggapi suatu tugas atau menanggapi berbagai jenis situasi lingkungannya. Disebut sebagai gaya dan bukan sebagai kemampuan karena merujuk pada bagaimana seseorang memproses informasi dan memecahkan masalah dan bukan merujuk pada bagaimana proses penyelesaian yang terbaik. Coop (dalam Agus2015:35) mengemukakan bahwa istilah gaya kognitif mengacu pada kekonsistenan pemolaan (*patterning*) yang ditampilkan seseorang dalam menanggapi berbagai jenis situasi juga mengacu pada pendekatan intelektual dan strategi dalam menyelesaikan masalah. Menurut Suharman (dalam Muhtadi, 2017), perbedaan karakteristik dapat meliputi perbedaan cara menerima, mengorganisasikan, dan mengolah suatu informasi yang diterima. Hal inilah yang disebut dengan istilah gaya kognitif. Salah satu gaya kognitif yang jadi perbincangan dalam dunia pendidikan adalah gaya kognitif imlusif dan reflektif. Menurut Fediana (dalam Muhtadi, 2017) gaya kognitif reflektif dan impulsif merupakan gaya kognitif yang menunjukkan tempo atau kecepatan dalam berpikir, maka ide untuk menyelesaikan pemecahan masalah tergantung gaya kognitif yang dimiliki oleh siswa.

Sebagai dasar awal penelitian proses pemecahan masalah maka terlebih dahulu peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung yang dilakukan pada hari Rabu, 07 November 2018 di SMK Agung Mulia. Peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak kepala Program Studi SMK Agung Mulia. Hal yang dapat disimpulkan dari wawancara tersebut adalah siswa yang sudah mengikuti proses belajar mengajar pada saat dilakukan tes hanya beberapa yang benar-benar mampu menjawab dengan benar. Sebagai penguatan peneliti juga

pernah ikut terjun langsung dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan saat peneliti melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan atau yang biasa disebut dengan PLP selama tiga bulan. Berdasarkan hasil PLP yang dilakukan menunjukkan siswa mampu mengikuti materi dengan baik, namun siswa sering mengalami kesulitan menentukan ide awal pengerjaan soal karena belum dapat memahami konsep pemrograman dasar dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan siswa dengan pencapaian 73.5% masih dibawah KKM. Selain itu, siswa hanya mempelajari contoh soal yang diberikan saja dan hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsepnya. Hal ini tentu menjadi permasalahan bagi guru maupun siswa dan perlu untuk menemukan solusi dari persoalan tersebut sehingga perlu dilakukan suatu penelitian. Hal ini pula yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Agung mulia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hayuningrat dkk (2018) pada siswa kelas X IPA 1 di SMA N Kalidawir Tulungagung dengan subjek 25 siswa, menunjukkan tentang Proses berpikir siswa dengan gaya kognitif reflektif dalam memecahkan masalah matematika generalisasi pola berdasarkan langkah Polya pada tahap memahami masalah siswa mengalami proses berpikir asimilasi. Selanjutnya pada tahap merencanakan masalah siswa mengalami proses berpikir asimilasi, akomodasi, dan abstraksi. Sedangkan pada tahap melaksanakan rencana siswa mengalami proses berpikir asimilasi, akomodasi, dan abstraksi. Sementara pada tahap terakhir yaitu tahap melihat kembali siswa mengalami proses berpikir asimilasi dan abstraksi.

Perbedaan kemampuan antara siswa yang bergaya kognitif reflektif dan siswa yang bergaya kognitif impulsif juga dikemukakan oleh Muhtadi dkk lewat penelitiannya pada tahun 2017, Siswa kelas VII C SMP Al-Hikmah Surabaya yang bergaya kognitif reflektif mempunyai nilai rata-rata 75% dapat menyelesaikan soal perbandingan dengan benar, sedangkan siswa yang bergaya kognitif impulsif mempunyai nilai rata-rata 25% dapat menyelesaikan soal dengan benar. Perbedaan nilai rata-rata dari 30 siswa ini disebabkan karakteristik dari siswa reflektif yang cenderung berhati-hati. Selain itu, siswa reflektif cenderung melalui tahap-tahap perencanaan penyelesaian, kertas jawaban cenderung banyak tahap penyelesaiannya, serta memeriksa kembali penyelesaian yang telah dikerjakan.

Keberhasilan para peneliti sebelumnya tentang penerapan pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya serta berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Pemecahan Masalah Berdasarkan Langkah-langkah Polya ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa Kelas X TKJ Mata Pelajaran Pemrograman Dasar”**

1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari gaya kognitif reflektif?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari gaya kognitif impulsif?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari gaya kognitif reflektif.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari gaya kognitif impulsif.

1.4. Batasan Istilah

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah pada pola hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X TKJ Putri SMK Agung Mulia
2. Dalam penelitian ini penulis hanya meneliti kemampuan siswa dalam pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya pada mata pelajaran pemrograman dasar berdasarkan gaya kognitif reflektif dan impulsif siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah pengetahuan tentang kemampuan pemecahan masalah berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari gaya kognitif reflektif dan impulsif.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan pertimbangan yang berguna bagi sekolah tempat penelitian dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar pemrograman dasar.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat perencanaan pembelajaran sehingga siswa dapat memecahkan masalah dengan mudah.
- c. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan diri dalam menyelesaikan masalah dan sebagai acuan untuk lebih giat lagi dalam menyelesaikan masalah.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mempersiapkan metode pemecahan masalah yang tepat untuk menghadapi masalah pembelajaran setelah terjun ke dunia pendidikan.

