

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan yang memegang peranan penting. Suatu negara dapat mencapai sebuah kemajuan dalam teknologinya, jika pendidikan dalam negara kualitasnya baik. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan baik pendidikan formal maupun nonformal dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi pendidikan formal yang berada di sekolah bisa berasal dari siswanya, pengajarnya, sarana prasarananya, dan bisa juga karena faktor lingkungannya. Menurut Mujtahidin & Rasyid (2012: 3) pendidikan adalah sekolah, yakni lembaga pendidikan sebagai salah satu hasil rekayasa dari peradaban manusia. Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dalam sebuah kelembagaan dengan tujuan untuk mendekatkan manusia itu sendiri pada tingkat kesempurnaan. Untuk mendekatkan pada tingkat kesempurnaan yaitu melaksanakan yang diberikan oleh lembaga pendidikan yaitu Kurikulum sebuah rancangan dan pembelajaran yang terencana dan terarah dimana diberikan kepada peserta didik (siswa) oleh lembaga pendidikan.

Menurut Arifin (2013: 1) Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis jenjang pendidikan. Menurut Permendikbud (2013: 7) tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan insan Indonesia untuk hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif dan

efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Sedangkan dalam Permendikbud (2013: 5) Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut:

- (1) Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat, (2) pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama, (3) Pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakatlingkungan alam, sumber/ media lainnya), (4) Pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim), (5) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains), (6) Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia, (7) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Berdasarkan uraian di atas, maka siswa perlu dikenalkan dan diajarkan keterampilan-keterampilan berpikir. Menurut Ahmadi & Supriyono (2008: 31) berpikir adalah daya jiwa yang dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita. Berpikir itu merupakan proses yang “dialektis” artinya selama kita berpikir, pikiran kita dalam keadaan tanya jawab, untuk dapat meletakkan hubungan pengetahuan kita. Keterampilan-keterampilan berpikir perlu diajarkan, karena menurut Fisher (2009) pengajaran selama ini hanya mengajarkan tentang isi materi pelajaran dan mengesampingkan mengajarkan keterampilan-keterampilan berpikir. sehingga siswa sebagian besar tidak memahami keterampilan-keterampilan berpikir yang dibicarakan. Diantara beberapa keterampilan berpikir, dalam penelitian ini peneliti akan fokus pada berpikir kritis, hal ini disebabkan karena menurut Brooks (dalam King, 2010: 18) berpikir kritis merupakan sesuatu yang penting bagi pemecahan masalah yang efektif. Namun

demikian, hanya beberapa sekolah yang mengajarkan siswanya untuk berpikir kritis dan mengembangkan pemaknaan mendalam mengenai sebuah konsep.

Berpikir kritis itu sangatlah penting bagi siswa, karena merupakan salah satu dari aktivitas yang memang harus dikembangkan dan diajarkan disetiap mata pelajaran. salah satu mata pelajaran yang berperan dalam perkembangan dan mengajarkan siswa untuk berpikir kritis adalah bahasa pemrograman dasar. Melalui bahasa pemrograman dasar, algoritma mulai diperkenalkan kepada siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X dengan tujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan keadaan melalui pemikiran kritis. Algoritma adalah suatu langkah atau urutan yang disusun secara sistematis untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) yang dilakukan di SMKN 1 Kamal, dalam proses belajar mengajar di SMKN 1 Kamal khususnya X RPL2, guru hanya menuntut siswa untuk mendengarkan materi apa yang telah disampaikan oleh guru, dan sedikit mengarahkan siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa cenderung pasif. Dalam proses mengerjakan soal yang diberikan oleh guru kepada siswa, siswa dituntut harus bisa menjawab soal tersebut dengan benar oleh guru. Jika siswa kesulitan dalam mengerjakan soal guru hanya menerangkan kembali materi yang telah disampaikan dan tidak ada pengarahan untuk siswa berpikir kritis. Padahal kelas X telah menggunakan Kurikulum 2013, dimana tuntutan K13 lebih menekankan pola pembelajaran berpikir kritis dari pada pola pembelajaran pasif. Sedangkan siswa berpikir kritis apabila siswa memiliki beberapa kriteria dimana menurut Ennis (1991: 20) disingkat FRISCO yaitu (*Focus, Reason, Inference, Situation,*

Clarity, and Overview). Sehingga masalah ini kurang mendapat perhatian yang baik dari guru, yaitu guru kurang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan siswa kelas X RPL 2 Laila Maulidia. A yang dilakukan pada tanggal 2 November 2017.

Yaaa guru tu seperti menuntut siswa untuk harus mengerti, mendengarkan dan harus ngerjakan soal yang telah diberikan harus dijawab dengan benar. Ketika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas guru hanya menerangkan kembali materinya.

Sebagai langkah awal guru untuk menunjang pembelajaran maka guru hendaknya mengetahui berpikir kritis siswa. Untuk mengetahui profil berpikir kritis siswa peneliti dapat melihat dari aktivitas siswa dalam menyelesaikan soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sabandar (dalam Ningsih, 2012: 121) bahwa ada hubungan antara berpikir kritis dengan cara menyelesaikan masalah.

Menurut Santrock (2004: 368) dapat disimpulkan menyelesaikan masalah sebagai proses kognitif, termasuk langkah-langkahnya, rintangannya dan bagaimana cara terbaik untuk mengajarkannya dimana mencari cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan. Namun masing-masing peserta didik sebagai individu dalam menyelesaikan masalah memiliki gaya kognitif yang berbeda searah dengan pendapat Susan dan Collinson (dalam Ningsih, 2012: 121) bahwa *“general problem solving strategi such as these are further influenced by cognitive style”* ketika siswa memiliki gaya kognitif yang berbeda maka cara menyelesaikan masalah juga berbeda, sehingga perbedaan itu juga akan berpengaruh pada perbedaan berpikir kritis siswa.

Menurut Uno (dalam Nisa', 2016: 70) mengatakan gaya kognitif merupakan cara siswa yang khas dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi, sikap terhadap informasi, maupun

kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar. Berdasarkan penggolongan oleh Kagan (dalam Ningsih, 2012: 122) ada dua gaya, yaitu gaya kognitif reflektif dan gaya kognitif impulsif. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan dua kelompok gaya kognitif yaitu reflektif dan impulsif.

Menurut Kagan (dalam Santrock, 2004: 156) gaya reflektif juga disebut sebagai tempo konseptual, yakni murid cenderung bertindak cepat dan impulsif menggunakan lebih banyak waktu untuk merespons dan merenungkan akurasi dari suatu jawaban. Murid yang impulsif sering kali lebih banyak melakukan kesalahan ketimbang murid yang reflektif. Menurut Warli (2013: 190) mengatakan bahwa anak yang memiliki karakteristik cepat dalam menjawab masalah, tetapi tidak/kurang cermat, sehingga jawaban cenderung salah, anak, seperti ini disebut bergaya kognitif impulsif. Anak yang memiliki karakteristik lambat dalam menjawab masalah, tetapi cermat/teliti, sehingga jawaban cenderung benar, anak seperti ini disebut bergaya kognitif reflektif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningsih (2012: 120) Hasil yang diperoleh adalah 1) siswa reflektif menceritakan permasalahan pada soal dengan baik, setiap keputusan maupun kesimpulan disertai dengan alasan yang relevan, penarikan kesimpulan yang tepat, dapat menjelaskan kesimpulan yang dibuat dengan baik serta melakukan *overview* setelah selesai mengerjakan, namun dalam keseluruhan kegiatan cenderung lama. 2) Siswa *fast accurate* hampir keseluruhan sama dengan siswa reflektif namun dalam pengerjaan keseluruhan cenderung cepat. 3) Siswa Impulsif mampu menceritakan permasalahan yang terdapat pada soal, setiap langkah disertai alasan namun ada beberapa alasan yang tidak relevan sehingga penarikan kesimpulan yang dilakukan kurang tepat,

dan siswa impulsif tidak melakukan *overview*, dan 4) *Siswa Slow Inaccurate* tidak dapat menceritakan permasalahan dengan baik, alasan yang digunakan cenderung tidak relevan, siswa ini juga belum dapat membuat kesimpulan dikarenakan belum selesai dalam mengerjakan dan tidak melakukan *overview*.

Penelitian oleh Nisa' (2016) dengan judul "*Profil Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Gaya Kognitif dan Kemampuan Matematika*" Berdasarkan analisis data hasil penelitian, (1) siswa berkemampuan matematika tinggi dengan gaya kognitif reflektif ketika menyelesaikan soal cerita, subjek menentukan pokok permasalahan, menyebutkan fakta apa saja yang sesuai dengan permasalahan. (2) siswa berkemampuan matematika tinggi dengan gaya kognitif impulsif ketika menyelesaikan soal cerita, subjek menentukan pokok permasalahan, tetapi ada informasi yang diungkapkan kurang lengkap. (3) siswa berkemampuan matematika rendah dengan gaya kognitif reflektif ketika menyelesaikan soal cerita, subjek membaca berulang-ulang untuk memahami soal. (4) siswa berkemampuan matematika rendah dengan gaya kognitif impulsif ketika menyelesaikan soal cerita, subjek membaca berulang-ulang untuk mengetahui informasi apa saja yang ada pada soal.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka, ingin meneliti dengan judul "**Profil Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Gaya Kognitif (Reflektif-Implusif) dalam Memecahan Masalah Materi Algoritma di SMKN 1 Kamal**"

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ditentukan, maka permasalahan yang dapat dipermasalahkan dan dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil berpikir kritis siswa kelas X RPL yang memiliki gaya kognitif reflektif pada mata pelajaran bahasa pemrograman dasar di SMKN 1 Kamal?
2. Bagaimana profil berpikir kritis siswa kelas x RPL yang memiliki gaya kognitif implusif pada mata pelajaran bahasa pemrograman dasar di SMKN 1 Kamal ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan peneliti diatas maka tujuannya disini untuk mengetahui :

1. Profil berpikir kritis siswa kelas X RPL yang memiliki gaya kognitif reflektif pada mata pelajaran bahasa pemrograman dasar di SMKN 1 Kamal
2. Profil berpikir kritis siswa kelas X RPL yang memiliki gaya kognitif impulsif pada mata pelajaran bahasa pemrograman dasar di SMKN 1 Kamal

1.4 Batasan Istilah

1. Berpikir Kritis

Berdasarkan definisi-definisi dari berpikir kritis dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kegiatan memproses informasi yang akurat sehingga dapat dipercaya dan jelas, dengan cara mengidentifikasi setiap informasi dan ide

lalu mengevaluasi dan disimpulkan. Kesimpulannya dapat meyakinkan dan dapat membuat keputusan yang bertanggung jawab.

2. Gaya Kognitif reflektif-impulsif

Berdasarkan definisi-definisi dari gaya kognitif reflektif-impulsif memberikan dua hal yaitu waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah dan hasil pekerjaan siswa yang benar atau salah. bahwa gaya kognitif reflektif-impulsif juga disebut sebagai tempo konseptual, yakni murid impulsif cenderung bertindak cepat dan reflektif menggunakan lebih banyak waktu untuk merespon dan merenungkan akurasi dari suatu jawaban.

3. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah (*problem solving*) adalah sebuah usaha untuk menemukan cara yang tepat untuk mencapai sebuah tujuan ketika tujuan tersebut tidak langsung dapat diraih (King, 2010: 10).

4. Algoritma

Algoritma adalah urutan langkah-langkah logis penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis. Algoritma dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam waktu yang singkat memiliki tingkat kerumitan yang rendah, sementara algoritma yang membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan suatu masalah membutuhkan tingkat kerumitan yang tinggi. (Updi, 2017: 02)

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pihak Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, sehingga dapat bermanfaat untuk semua pihak.

- b. Bagi Guru

Dapat mengetahui berpikir kritis siswa yang memiliki gaya kognitif berbeda-beda, sehingga dapat membantu dalam merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran

- c. Bagi Peserta Didik

Dengan mengetahui berpikir kritisnya dalam menyelesaikan masalah diharapkan dapat menjadi motivasi bagi mereka untuk terus belajar sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dapat meningkat dan mendapatkan prestasi yang baik.

- d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai berpikir kritis siswa SMK ditinjau dari gaya kognitif reflektif dan implusif.