

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah suatu sistem dalam dunia pendidikan. Pencapaian proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis komponen yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam usaha membentuk dan membangun sebuah negara ke arah yang lebih baik. Karena pada dasarnya pendidikan memikul cita – cita bangsa, seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan berhubungan dengan belajar. Menurut Syah (2014:90) belajar mengandung makna perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian ini perlu diutarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan, keadaan gila, mabuk, lelah dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar. Jadi, dalam belajar guru sebagai fasilitator harus mampu menyampaikan materi dengan baik kepada siswanya agar tercapainya tujuan suatu pembelajaran itu sendiri.

Pada awal pengalaman belajar, guru harus mampu untuk mengenali modalitas seorang siswa dalam belajar, apakah siswa itu selalu berusaha menggunakan akal berpikirnya untuk belajar memahami dan menambah pengalamannya dalam belajar atau hanya sekedar mengikuti proses belajar tanpa berusaha untuk memahami dan menambah pengalamannya. Dalam proses belajar siswa menggunakan akal pikiran untuk memproses informasi yang ada. Berpikir menurut Suryabrata (2014:55) adalah proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Dengan arti bahwa berpikir merupakan sebuah proses menghubungkan antara pengetahuan – pengetahuan yang di miliki. Proses atau jalannya berpikir pada pokoknya ada tiga langkah, yaitu : (1) pembentukan pengertian, (2) pembentukan pendapat, dan (3) penarikan kesimpulan.

Proses berpikir setiap siswa akan berbeda, kegigihan dalam memecahkan setiap masalah oleh setiap siswa juga berbeda. Proses berpikir siswa dapat diamati melalui dua proses, yaitu asimilasi (*assimilation*) dan akomodasi (*accommodation*). Menurut Ormrod (dalam Widyastuti 2013:241) asimilasi (*assimilation*) merupakan proses merespon terhadap suatu objek atau peristiwa sesuai dengan skema yang telah dimiliki, akomodasi (*accommodation*) merupakan proses merespon suatu peristiwa baru dengan memodifikasi skema yang telah ada sehingga sesuai dengan objek atau peristiwa baru, atau membentuk skema yang sama sekali baru yang sesuai dengan objek atau peristiwa yang dialami.

Oleh karena itu, kecerdasan juga mempengaruhi proses berpikir dari setiap siswa, salah satunya adalah kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient*). Menurut Stolltz (2000:9) kecerdasan adversitas adalah salah satu konsep mengenai kualitas pribadi yang dimiliki seseorang untuk menghadapi berbagai kesulitan dan dalam

usaha mencapai kesuksesan di berbagai bidang hidupnya. Kecerdasan adversitas menginformasikan pada individu mengenai kemampuannya menghadapi sebuah keadaan atau situasi yang sulit (*advertisy*) dan kemampuan untuk mengatasinya, meramalkan individu yang mampu dan tidak mampu menghadapi kesulitan, meramalkan mereka yang akan melampaui dan mereka yang akan gagal malampaui harapan – harapan atas kinerja dan potensi yang dimiliki, dan meramalkan individu yang akan menyerah dan yang akan bertahan dalam menghadapi kesulitan.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti yang dilakukan bersama guru produktif jurusan Teknik Komputer Jaringan Suherman, S.Kom., didapatkan sebuah masalah bahwa dalam pembelajaran rancang bangun jaringan biasanya diinterpretasikan dalam soal subnetting. Guru memberikan penjelasan materi dahulu berupa teori – teori dasar subnetting, kemudian siswa diberikan soal untuk menghitung subnetnya. Soal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi siswa untuk menjawabnya. Sebesar 10% dari seluruh jumlah siswa diantaranya ada yang masih bertahan untuk mengerjakannya sendiri tanpa bantuan dari temannya, sebesar 20%-30% ada yang mengerjakan sendiri dan masih membutuhkan bantuan temannya, dan sebesar 50%-80% ada yang memang mencotek hasil temannya. Oleh sebab itu, dapat terjadi suatu soal merupakan sebuah masalah bagi seorang siswa, tetapi menjadi soal yang biasa bagi siswa yang lain karena siswa tersebut sudah mengetahui prosedur untuk menyelesaikannya atau sudah menemukan solusi pemecahan masalahnya. Meskipun pemecahan masalah membutuhkan pemikiran tinggi, namun kemampuan untuk memecahkan masalah sering dilatihkan, dengan jalan siswa dilatih untuk memahami masalah, setelah mereka memahaminya baru menyusun rencana untuk pemecahan, kemudian menyelesaikan masalah sesuai

dengan rencana yang telah mereka buat dan setelah selesai siswa dibiasakan untuk memeriksa kembali hasil pemecahan masalah tersebut. Dengan demikian masalah sangat bergantung kepada individu dan waktu tertentu.

Penelitian Supriadi, dkk. menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kecerdasan emosional tinggi mampu memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali jawaban. Sedangkan siswa dengan tingkat kecerdasan emosional sedang mengalami ketidaksempurnaan dalam memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali jawaban. Penelitian lain yang dilakukan Widyastuti, dkk. menyatakan bahwa siswa *climber* dan siswa *camper* melakukan proses berpikir asimilasi dan akomodasi dalam memahami, menyusun, menyelesaikan dan memeriksa kembali masalah dengan sempurna. Tetapi siswa *quitter* melakukan ketidaksempurnaan proses asimilasi dan akomodasi dalam memahami, menyusun, menyelesaikan dan memeriksa kembali masalah.

Berdasarkan hasil observasi, pendapat para ahli dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan berkaitan dengan proses berpikir siswa, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Analisis Proses Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan Berdasarkan Langkah Polya Di Tinjau Dari Kecerdasan Adversitas Siswa (Studi Kasus Di Kelas XI TKJ SMK AL – HIKAM Bangkalan)”**.

1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang telah dikemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian adalah :

1. Bagaimanakah proses berpikir siswa dengan kecerdasan adversitas pendaki (*Climbers*) di SMK AL – HIKAM Bangkalan?
2. Bagaimanakah proses berpikir siswa dengan kecerdasan adversitas berkemah (*Campers*) di SMK AL – HIKAM Bangkalan?
3. Bagaimanakah proses berpikir siswa dengan kecerdasan adversitas berhenti (*Quitters*) di SMK AL – HIKAM Bangkalan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses berpikir siswa berdasarkan kecerdasan adversitas pendaki (*Climbers*) yang dimiliki siswa di SMK AL – HIKAM Bangkalan.
2. Mendeskripsikan proses berpikir siswa berdasarkan kecerdasan adversitas berkemah (*Campers*) yang dimiliki siswa di SMK AL – HIKAM Bangkalan.
3. Mendeskripsikan proses berpikir siswa berdasarkan kecerdasan adversitas berhenti (*Quitters*) yang dimiliki siswa di SMK AL – HIKAM Bangkalan.

1.4. Batasan Istilah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian maka, istilah – istilah yang harus dibatasi sebagai berikut :

1. Analisis proses berpikir siswa pada mata pelajaran rancang bangun jaringan dengan materi pokok subnetting berdasarkan langkah – langkah POLYA siswa SMK kelas XI ditinjau dari kecerdasan adversitas siswa.

2. Proses berpikir asimilasi dan akomodasi menjadi acuan untuk mengetahui kemampuan proses berpikir siswa.

1.5. Manfaat Penelitian

Adanya pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar mengajar.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau memperkaya ilmu tentang proses berpikir siswa serta kecerdasan adversitas pada siswa.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi apabila melakukan penelitian yang sejenis dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Mengetahui proses berpikir dan kecerdasan adversitas yang dimiliki masing – masing siswa, sehingga mampu mengoptimalkan kegiatan belajarnya.

b. Bagi Guru

1. Sebagai bahan pertimbangan guru ketika ingin menggunakan model dan metode belajar yang cocok dengan kecerdasan adversitas masing – masing siswa.
2. Sebagai bahan evaluasi untuk melihat karakteristik atau kecerdasan adversitas setiap siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kecerdasan adversitas siswa serta proses berpikir siswa, sehingga dengan mengetahuinya diharapkan dapat meningkatkan mutu dan prestasi belajar siswa di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran.