

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia adalah peran penting untuk mewujudkan impian suatu bangsa dan negara, baik itu di dalam sektor ekonomi, sosial, teknologi budaya maupun Pendidikan. Oleh karena itu negara dapat dikatakan maju apabila tingkat pendidikannya sangat tinggi sehingga dapat berdampak pada kemajuan negara. Sistem Pendidikan yang bijaksana dapat mengajarkan siswa sedikitnya yang belum diketahui tentang Pendidikan sebelumnya.

Di Indonesia terdapat banyak satuan pendidikan mulai dari tahap SD, SMP, SMA atau SMK, dimana pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih mengutamakan persiapan siswa untuk memasuki lapangan pekerjaan, berkompetensi, kreatif dan mengembangkan sikap profesional. Lulusan SMK diharapkan mampu bekerja sesuai dengan keahliannya, sebagaimana telah dijelaskan dalam pasal 18 Ayat 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, SMK sebagai lembaga Pendidikan yang bertujuan mempersiapkan siswa untuk terjun dalam dunia kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai tujuan utama yaitu mempersiapkan siswa untuk menjadi calon tenaga kerja yang memiliki kreativitas tinggi untuk memasuki dunia kerja. Masyarakat menuntut dengan adanya SMK dapat memenuhi kebutuhan mereka, yaitu sebagai tenaga kerja. Dimana siswa harus kreatif, terampil, memiliki sikap yang baik dan profesional sesuai dengan bidangnya masing-masing. Sesuai dengan tujuan SMK dalam kurikulum Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (Dikmenjur) tahun 2008 yang menjadikan siswa atau lulusan : 1) mampu menjadi tenaga kerja yang produktif, adaptif, dan kreatif, 2) dapat memilih karir sesuai dengan tingkat kemampuannya, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri, 3) masuk dalam lapangan kerja dan dapat mengembangkan sikap yang profesional, 4) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi dunia usaha dan industri saat ini dan masa yang akan datang. Namun lulusan SMK tidak semuanya terjun dalam dunia kerja ada juga sebagian yang memilih untuk

melanjutkan pendidikannya ke tingkat perguruan tinggi. Selain keterampilan, kemampuan kognitifnya juga menjadi faktor.

SMK juga memiliki banyak jurusan diantaranya yaitu jurusan Multimedia yang memiliki mata pelajaran sistem komputer mata pelajaran ini banyak mempelajari tentang sistem bilangan, gerbang logika, mikrokontroler dan elektronika dasar. Sistem komputer tidak hanya mempelajari tentang fakta-fakta tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir. Jika mata pelajaran sistem komputer hanya membahas tentang fakta-fakta saja maka siswa hanya menjadi penghafal yang baik, sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan berbagai masalah yang ada. Khirdany (2019 : 4) berpendapat pemecahan masalah dapat menjadikan siswa berpikir sehingga siswa menjadi lebih aktif. Dengan adanya pembelajaran pemecahan masalah kemampuan siswa dalam berpikir reflektif akan terbentuk dengan sendirinya.

Menurut Dewey, J. (1910 : 6) menyatakan bahwa berpikir reflektif adalah berpikir yang dilakukan agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dengan aktif, gigih, terus-menerus sehingga dapat mempertimbangkan segala sesuatu yang diketahui kebenarannya. Dewey, J. (1910 : 30) mengungkapkan bahwa dalam berpikir reflektif terdapat tiga bagian 1) *curiosity* adalah keingintahuan tentang penjelasan fenomena-fenomena untuk menemukan jawaban yang benar dan jelas serta untuk mencari jawaban terhadap persoalan yang dihadapi, 2) *suggestion* adalah ide-ide yang dirancang oleh mahasiswa sesuai dengan pengalaman yang dimiliki. Suggestion merupakan kemampuan yang dimiliki sehingga mempunyai banyak pilihan dan mendalam, 3) *orderliness* adalah dimana siswa mengumpulkan ide-idenya untuk membuat suatu rangkuman sehingga menjadi kesatuan yang selaras kearah penyelesaian.

Gurol (dalam Suharna 2012 : 41) mendefinisikan berpikir reflektif sebagai suatu proses kegiatan pembelajaran yang tepat dimana setiap siswa menyadari untuk menganalisis, mengevaluasi, memotivasi, sehingga mendapatkan makna yang mendalam dengan menggunakan sebuah strategi pembelajaran yang tepat. Sedangkan menurut Taggart (dalam Fuady, 2017 :

105) “berpikir reflektif merupakan sebuah proses untuk membuat informasi dan membuat suatu keputusan yang logis tentang Pendidikan, kemudian membuat penilaian tentang keputusan itu”.

Kemampuan berpikir reflektif dapat membuat siswa lebih cermat, aktif, dan teliti dalam memahami suatu materi ataupun memahami suatu masalah yang ada dimana siswa harus dituntut untuk bisa menyelesaikan suatu masalah, maka dari itu seorang pendidik harus memiliki sebuah konsep agar siswa dapat menunjukkan kemampuan berpikir reflektif, sehingga materi-materi yang sudah diajarkan dapat diselesaikan dengan baik dan benar. Akan tetapi kenyataannya masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah, karena masih terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir dan bisa juga dipengaruhi oleh factor yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 04 Desember 2020 yang dilakukan di SMK Negeri 1 Omben, dapat disimpulkan bahwa sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 dan berjalan efektif. Dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sekolah telah menggunakan pedoman kurikulum yang sudah terbaru. Dimana dalam pembuatan RPP terdapat *higher order of thinking skill* (HOTS), dimana HOTS ini terdiri dari berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sedangkan guru hanya mengetahui pola berpikir tingkat tinggi satu-satunya yaitu hanya berpikir kreatif karena guru kurang begitu mengerti isi dari HOTS tersebut, sehingga guru tidak membimbing siswa untuk berpikir reflektif. Ketika dalam proses pembelajaran seharusnya guru mengarahkan siswa untuk berpikir reflektif karena pada mata pelajaran sistem komputer materi sistem bilangan banyak mengarah pada berpikir reflektif siswa. Selain dengan cara berpikir reflektif siswa, guru juga harus paham dengan gaya belajar pada setiap siswa. Dimana gaya belajar setiap siswa pasti berbeda-beda. Namun guru di SMK Negeri 1 Omben ini belum mengetahui gaya belajar dari masing-masing siswa. Sesuai dengan pengertian gaya belajar menurut Deporter B dan Hernacki M (2015: 112) adalah gabungan dari bagaimana anda menyerap informasi, lalu

mengatur dan bagaimana mengolah informasi tersebut. Dimana pada masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda ada siswa yang menggunakan gaya belajar visual yaitu dengan cara melihat, ada siswa yang menggunakan gaya belajar auditorial yaitu dengan cara mendengar, ada juga siswa yang menggunakan gaya belajar kinestetik yaitu dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh. Maka dari itu Ketika proses pembelajaran ada siswa yang mengerti tentang sistem komputer dengan gaya belajar melihat, ada juga siswa yang mengerti tentang sistem komputer dengan cara mendengar, dan ada pula siswa yang mengerti sistem komputer dengan gaya belajar menyentuh, bergerak, dan bekerja. Khirdany (2019: 5) berpendapat bahwasannya perbedaan gaya belajar pada siswa dapat mempengaruhi pemahaman yang didapat oleh setiap siswa. Sedangkan berpikir reflektif tidak dapat terlepas dari faktor internal. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir reflektif siswa adalah dari kemampuan gaya belajar.

Apabila pada setiap guru dapat mengetahui bahwasannya gaya belajar dari setiap siswa sebagai suatu hal yang sangat penting, tentunya akan banyak berpengaruh pada setiap proses pembelajaran yang ada di kelas. Menurut Deporter dan Hernacki M (2015 : 112) untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dan memperkuat hubungan yaitu dengan cara guru harus mengetahui gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Ciri-ciri untuk mengetahui modalitas belajar siswa untuk orang-orang visual 1) rapi dan teratur, 2) menyampaikan pendapat dengan cepat, 3) merencanakan dan mengatur jangka Panjang yang baik, 4) teliti, 5) lebih mementingkan penampilan. Ciri-ciri untuk mengetahui modalitas belajar siswa orang-orang auditorial 1) berbicara sendiri, 2) mudah terganggu dengan keramaian atau keributan. 3) menggerakkan bibir Ketika membaca, 4) suka membaca dengan keras dan mendengarkan, 5) dapat menirukan nada, birama dan warna suara. Ciri-ciri untuk mengetahui modalitas belajar siswa untuk orang-orang kinestetik 1) berbicara pelan, 2)menanggapi perhatian fisik, 3) menyentuh untuk mendapatkan perhatian orang lain, 4) berdiri dekat Ketika berbicara, 5) banyak bergerak.

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya dilakukan terkait dengan penelitian analisis kemampuan berpikir reflektif siswa SMP berdasarkan gaya belajar didapatkan hasil yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nia Mentari (2018) menyatakan bahwa “Gaya belajar visual dan auditorial lebih tajam dari pada kinestetik hal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas yang cenderung lebih menguntungkan bagi siswa yang mempunyai gaya belajar audio dan visual. Guru pada proses pembelajaran untuk materi bangun ruang menggunakan bantuan media audio dan visual, tentu hal ini kurang memfasilitasi gaya belajar kinestetik. Hal ini yang menyebabkan capaian kemampuan berpikir reflektif matematis siswa kategori kinestetik rendah adalah kemampuan awal yang dimiliki siswa tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut menyebutkan bahwa siswa yang tergolong kategori kinestetik pada materi bangun ruang atau geometri mempunyai kemampuan awal yang kurang”.

Selain itu berdasarkan penelitian Analisis kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar “a) kemampuan berpikir reflektif matematis siswa visual berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. kemampuan berpikir reflektif matematis siswa visual adalah belum mampu mengidentifikasi rumus atau konsep yang digunakan karena tidak memberikan jawaban secara keseluruhan, b) kemampuan berpikir reflektif matematis siswa auditorial adalah belum mampu mengidentifikasi rumus atau konsep yang digunakan karena tidak memberikan jawaban secara keseluruhan, c) kemampuan berpikir reflektif matematis siswa kinestetik berdasarkan penelitian yang dilakukan kemampuan berpikir reflektif matematika siswa kinestetik adalah belum mampu mengidentifikasi rumus atau konsep yang digunakan karena tidak memberikan jawaban secara keseluruhan”. Jaenuddin (2017 : 69-82). Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang **“ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATERI SISTEM BILANGAN DITINJAU DARI GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 OMBEN”**

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana berpikir reflektif siswa kelas X MM ditinjau dari gaya belajar visual pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Omben ?
2. Bagaimana berpikir reflektif siswa kelas X MM ditinjau dari gaya belajar auditorial pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Omben ?
3. Bagaimana berpikir reflektif siswa kelas X MM ditinjau dari gaya belajar kinestetik pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Omben ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis kemampuan berpikir reflektif siswa kelas X MM yang memiliki gaya belajar visual pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Omben
2. Menganalisis kemampuan berpikir reflektif siswa kelas X MM yang memiliki gaya belajar auditorial pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Omben
3. Menganalisis kemampuan berpikir reflektif siswa kelas X MM yang memiliki gaya belajar kinestetik pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Omben

1.4 Batasan Istilah

1. Kemampuan Berpikir Reflektif

Berpikir reflektif merupakan proses untuk membuat suatu keputusan yang tepat yaitu dengan menganalisis, mengevaluasi serta dapat

menghubungkan pengetahuan yang telah diperolehnya untuk menyelesaikan permasalahan.

2. Memecahkan Masalah

Pemecahan masalah adalah proses mencari informasi untuk menyelesaikan sebuah persoalan yang ada berdasarkan pengalaman yang pernah didapatkan. Kemampuan dasar yang harus dimiliki dan harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Menurut Schoenfeld (1992: 7) Pemecahan masalah merupakan proses yang melibatkan penggunaan langkah-langkah tertentu (heuristik), yang sering disebut sebagai gambaran literatur tentang strategi pemecahan masalah matematika, untuk menemukan solusi suatu masalah.

3. Materi Sistem Bilangan

Pada mata pelajaran sistem komputer terdapat beberapa sub bab dengan bahasan sistem bilangan. Sistem bilangan adalah sebuah metode yang digunakan untuk mewakili besaran atau kuantitas dari objek tertentu. Sistem bilangan mempelajari tentang gerbang logika, mikrokontroler dan elektronika dasar.

4. Gaya Belajar

Menurut Bobbi dan Mike (2007: 111) Gaya belajar merupakan kunci dalam mengembangkan kinerja pada pekerjaan, sekolah, dan situasi antar pribadi. Rita Dunn sebagai seorang pelopor gaya belajar menyatakan bahwa telah menemukan banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang, yaitu : faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik merupakan suatu kombinasi dari bagaimana siswa menyerap, mengatur, dan mengolah informasi, Oleh karena itu, mengetahui gaya belajar siswa sangat penting, karena guru dapat menggunakan strategi-

strategi yang tepat untuk diberikan kepada siswa dalam penyampaian informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai bahan evaluasi siswa untuk lebih giat belajar sehingga dapat mengasah kemampuannya dalam menentukan gaya belajar dan berpikir reflektif dengan baik.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif yang dimiliki oleh siswa,

c. Bagi peneliti

Sebagai bekal pengetahuan dan wawasan dalam melakukan sebuah penelitian Pendidikan agar kedepannya pembelajaran lebih baik lagi.