

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan dapat menunjang kehidupan dimasa depan agar lebih baik dengan kemampuan yang dimiliki. Menurut Sudarminta (Agustin, 2017:60) Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk membentuk individu yang cerdas dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa dengan pendidikan memiliki peran penting dalam menambah wawasan pengetahuan baru dan mengubah sikap menjadi lebih baik, serta mengasah keterampilan.

Peran pendidikan juga tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, 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.

Pengertian diatas dapat diartikan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha untuk mengembangkan potensi secara sadar untuk menambah wawasan dan pengalaman baru agar dapat menjadi individu yang lebih baik dan berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat berjalan dengan berpedoman pada kurikulum. Kurikulum mengatur sistem pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia sudah mengalami perubahan sejak dulu. Pada saat ini perubahan pada kurikulum yang terbaru adalah kurikulum 13. Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Setiadi (2016:166) menyampaikan jika kurikulum 2013 menekankan pada proses pendidikan yang holistik sehingga menyentuh pada cakupan yang lebih luas yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurikulum 13 juga sudah mengalami beberapa kali revisi untuk lebih bisa diterima di ranah pendidikan dan dapat dilaksanakan dengan baik. Percobaan pelaksanaan kurikulum 13 sudah dilaksanakan sejak beberapa tahun terakhir untuk dapat disempurnakan karena semua tingkat satuan pendidikan akan diwajibkan menggunakan kurikulum 13. Kurikulum yang digunakan di SD IT Muhammadiyah Rawalo adalah KTSP dan Kurikulum 13. Kurikulum 13 diterapkan di kelas I, II, IV, dan V. Sedangkan dua kelas yang tersisa yaitu kelas III dan VI masih menggunakan KTSP. Kurikulum pendidikan di Indonesia telah diperbaharui tetapi permasalahan dalam pendidikan akan selalu ada.

Kurikulum 13 menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran berpusat pada peserta didik bertujuan untuk menjadikan peserta didik aktif dalam segala hal terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir yang ditingkatkan adalah *higher order thinking skills* (HOTS). *Higher order thinking skills* (HOTS) menurut Thomas & Thorne (Nugroho, 2018:16) adalah cara berpikir yang lebih tinggi dari pada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan

peraturan, rumus dan prosedur. Pengertian tersebut dapat diartikan jika kemampuan berpikir peserta didik harus ditingkatkan agar tidak hanya mengingat tetapi juga mampu menganalisis.

Kenyataan yang terjadi sekarang banyak Sekolah Dasar yang masih menerapkan *low order thinking skills* (LOTS). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan yang ada salah satunya adalah kemampuan berpikir peserta didik masih tingkat rendah. Soal-soal cenderung lebih banyak menguji aspek ingatan yang kurang melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Budiman (2014:142) dalam jurnalnya menyampaikan pendekatan yang disarankan untuk mengukur berpikir tingkat tinggi yaitu dengan membuat seperangkat butir soal yang terdiri dari pengantar dan diikuti oleh pilihan jawaban menafsirkan. Materi pengantar untuk membuat butir soal HOTS diantaranya menggunakan gambar, grafik, tabel dan sebagainya yang menuntut peserta didik pada tingkat penerapan taksonomi tujuan pendidikan dan melibatkan proses kognitif tingkat yang lebih tinggi. Terkendalanya peserta didik berpikir tingkat tinggi dalam suatu pembelajaran adalah model atau metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Peserta didik lebih banyak menjadi pendengar yang baik bagi guru. Pelatihan soal-soal berbasis HOTS juga jarang dilakukan. Hal itulah yang menyebabkan pesertadidik enggan untuk mengutarakan pendapat mereka, karena pembelajaran lebih banyak bersifat berpusat pada guru sehingga tidak menimbulkan komunikasi dua arah.

Masalah yang ditemukansangat penting untuk diperbaiki agar dampaknya tidak berlarut-larut dan mempengaruhi pada mata pelajaran yang lain karena dalam kurikulum 13 setiap mata pelajaran saling berdampingan satu sama lain. Jika hal tersebut tidak ditangani dengan segera maka kemampuan berpikir peserta didik tidak meningkat.

Peneliti menawarkan kepada guru kelas untukmengatasimasalahtersebutdengan berkolaborasimeningkatkan *higher order thinking skills* (HOTS) dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)games mencari alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.VCT merupakan teknik pengajaran untuk membantu peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri peserta didik Sanjaya (Taniredjadkk, 2011:88). Hal tersebut dapat diartikan jika peserta didik mampu menentukan pilihan dengan kemampuan menganalisisnya sehingga tidak semena-mena dalam memutuskan. Menurut Djahiri (1985:92) VCT dengan *games* mencari alternatif adalah pembelajaran yang mengedepankan nilai dengan mencari solusi terbaik untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi. Pemecahan masalah dalam *games* mencari alternatif dapat melatih peserta didik untuk meningkatkan HOTS, karena pemecahan masalah adalah salah satu keterampilan berpikir yang ada pada HOTS. Peserta didik juga akan mampu menganalisis permasalahan, yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Djahiri (1985:92) mengungkapkan hakekat daripada

games tidak lain daripada bentuk upaya metodologis atau media pengajaran yang mengangkat keadaan kehidupan nyata ke dalam kelas setelah keadaan kehidupan nyata tersebut disesuaikan dengan tema pelajaran serta keadaan perkembangan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah, apakah penerapan model VCT dengan *games* mencari alternatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan *higher order thinking skills* (HOTS) peserta didik kelas IV di SD IT Muhammadiyah Rawalo?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan model pembelajaran VCT dengan *games* mencari alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik sesuai dengan prosedur.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi guru serta peserta didik.

1. Manfaat teoretis

Manfaat bagi pengembangan teori pendidikan yaitu untuk dapat meningkatkan inovasi kualitas cara mengajar guru dengan menggunakan model-model pembelajaran salah satunya dengan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru :

- 1) Meluasnya wawasan guru tentang inovasi cara mengajar dengan menggunakan model-model pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan dengan menghasilkan output yang berkualitas.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai hal yang baru.

b. Bagi peserta didik :

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan target
- 2) Meningkatkan kualitas diri
- 3) Mendapatkan pengalaman baru

