

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kemendikbud, salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan ialah dengan mengembangkan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Mendikbud, mengimbau pendidik harus terus mengembangkan pembelajaran di sekolah dengan model cara belajar berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Dengan mengembangkan model pembelajaran tersebut dapat menghasilkan anak-anak yang berkemampuan berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi baik, mampu berkolaborasi, kreatif, dan percaya diri dalam menghadapi era milenium atau abad 21. Tujuan pembelajaran berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah untuk menyiapkan sumber daya manusia menghadapi revolusi industri 4.0. Pada era ini, sumber daya manusia tidak hanya menjadi pekerja yang mengikuti perintah saja, tetapi juga dituntut memiliki keterampilan abad 21, yakni diantaranya keterampilan berpikir kritis, kreatif, mampu berkolaborasi, berkomunikasi dengan baik, mampu memecahkan suatu masalah serta mampu berinovasi.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diterjemahkan dari *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) adalah kegiatan berpikir yang melibatkan tingkatan level kognitif dari taksonomi Bloom. Menurut Anderson (2010:46), berpikir merupakan bagian dari ranah kognitif yang diklasifikasikan Bloom ke dalam enam tingkatan proses kognitif: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), menganalisis (analysis), menilai (evaluation), dan mencipta (creat). Dimana keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS mencakup menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Peserta didik dilatih berpikir tingkat tinggi bukan hanya pada jenjang menengah atas saja, tetapi perlu dilatih berpikir tingkat tinggi sejak sekolah dasar.

Di dalam proses kegiatan pembelajaran diperlukan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:2), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar

demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Penggunaan media yang tepat saat proses belajar maka akan membantu kelancaran dan efektivitas penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Menurut *Gagne & Briggs* (dalam Arsyad, 2014:6), media pembelajaran meliputi alat pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu pendidik dalam memberikan informasi kepada peserta didik agar lebih mudah memahami informasi dan materi yang disampaikan. Penggunaan media yang kreatif dan inovatif diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan peserta didik. Menurut Suleiman, media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu alat-alat audio dan alat-alat visual. Salah satu media visual adalah kartu pecahan.

Kartu Pecahan merupakan suatu media visual tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Peserta didik diharapkan aktif saat proses pembelajaran dengan adanya media Kartu Pecahan ini, serta lebih mudah memahami konsep atau materi yang disampaikan dengan benar. Menurut Darhim (dalam Kamsiyati,dkk, 2013:2), kartu pecahan juga dapat digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Karakteristik dari media Kartu Pecahan ini yaitu a) berbentuk kartu, b) kartu ditempatkan pada kotak berbentuk persegi yang terbuat dari kardus bekas, c) kartu terbuat dari kertas *bufalo*, d) didalam kotak persegi terdapat kartu pecahan dengan berbagai ukuran. Kelebihan kartu pecahan ini adalah a) mudah dibuat, b) mudah dibawa, c) lebih menarik peserta didik dalam belajar, d) meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, e) peserta didik menjadi aktif, serta f) mudah dikreasikan. Dalam kenyataannya, banyak kendala yang dihadapi oleh pendidik terutama peserta didik yang malas berpikir. Saat ini peserta didik kelas V sulit memecahkan soal tentang pecahan, peserta didik cenderung mencari cara instan untuk memecahkan soal yaitu dengan mencari jawaban di

internet, sehingga pendidik dituntut untuk mengatasi kendala tersebut untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Desain Pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Berbantu Media Kartu Pecahan Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Kelas V SDN Keboan Anom Gedangan”.

B. Batasan Masalah

Mengingat luasnya faktor-faktor yang mendukung pembelajaran abad 21, maka peneliti mengambil batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Kartu Pecahan
3. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran matematika materi pecahan
4. Dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Keboan Anom Gedangan
5. Penelitian ini mengukur hasil belajar belajar kognitif
6. Hasil dari penelitian ini adalah aktivitas pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada materi pecahan kelas V dan hasil belajar peserta didik berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada materi pecahan kelas V

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas pendidik pada pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada peserta didik kelas V SDN Keboan Anom Gedangan?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik pada pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada peserta didik kelas V SDN Keboan Anom Gedangan?

4

3. Apakah penggunaan desain pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada materi pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Keboan Anom Gedangan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas pendidik pada pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada peserta didik Kelas V SDN Keboan Anom Gedangan
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik pada pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada peserta didik Kelas V SDN Keboan Anom Gedangan
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbantu media Kartu Pecahan pada materi pecahan terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SDN Keboan Anom Gedangan

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berguna, yaitu:

1. Bagi Pendidik
Pendidik dapat meningkatkan wawasan tentang penggunaan desain pembelajaran berbasis abad 21 dan pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Bagi Sekolah
Sekolah akan mendapatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini dapat meningkatkan mutu sekolah, pendidik, dan peserta didik.
3. Bagi Peneliti
Adanya penelitian ini, memberikan pengalaman berharga bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam menguji sebuah desain pembelajaran berbantu media untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi guna bersaing di era abad 21.