

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan yang harus dikuasai siswa tidak dapat ditransfer atau dituangkan langsung oleh guru ke siswa. Namun, siswa adalah subjek pendidikan yang memiliki potensi aktif untuk dapat mencari, menemukan, mengkonstruksi, mengolah, dan menggunakan pengetahuannya. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sebaiknya tidak hanya didominasi oleh pendidik saja, akan tetapi harus peserta didik yang lebih aktif karena memang peserta didik yang belajar bukan pendidik, sehingga peserta didik tidak lagi sebagai obyek belajar akan tetapi sebagai subyek belajar (Rosidah, 2018). Kurikulum 2013 juga menuntut materi pembelajarannya sampai metakognitif yang mensyaratkan peserta didik tidak hanya untuk mengingat dan menjabarkan suatu materi yang telah diajarkan tetapi juga mampu untuk memprediksi, mendesain, dan memperkirakan. Kualitas lain yang hendak direalisasikan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah tumbuh kembang kemandirian, kreativitas, solidaritas, kerjasama, kepemimpinan, toleransi, empati, dan kecakapan hidup siswa guna memupuk karakter yang dapat meningkatkan peradaban dan harkat martabat bangsa.

Model – model pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 diantaranya pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran penemuan. Model pembelajaran berbasis masalah atau yang biasa disebut dengan model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang bercirikan pada pembahasan materi dengan menggunakan masalah autentik. Menurut Suprijono (dalam Widodo, 2016), model *problem based learning* dikembangkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi peserta didik dan bagaimana mereka belajar. Seng (dalam Ariyana, 2018:32) menyatakan model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan kemampuan berpikir dari peserta didik secara

individu maupun kelompok serta lingkungan yang nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual.

Model pembelajaran *problem based learning* lebih menarik, menantang, dan membiasakan siswa untuk menghadapi masalah-masalah yang terjadi serta mencari solusi terbaik untuk sebuah permasalahan. Menurut Arends (dalam Rosidah, 2018), *problem based learning* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang keterampilan pemecahan masalah. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 menurut Hosnan (2014:35), diantaranya (1) proses pembelajaran hendaknya berpusat pada siswa atau student center, (2) selalu mengedepankan pengembangan kreativitas siswa, (3) mengondisikan dan memanipulasi proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, (4) menanamkan nilai, etika, logika, estetika, dan kinestetika, serta (5) menyiapkan pengalaman belajar yang bervariasi melalui penerapan berbagai strategi, model, dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna. Dari beberapa pendapat mengenai definisi ataupun pengertian *problem based learning*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam memecahkan suatu masalah yang bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata dan menciptakan solusi dari permasalahan sebagai sesuatu yang harus dipelajari sehingga melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Pencarian solusi tersebut tentunya membutuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran ini cocok digunakan dalam mengembangkan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) siswa karena dalam pelaksanaannya siswa dituntut untuk menghadapi masalah yang bersifat otentik atau nyata, siswa pun mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang timbul dari pembelajaran tersebut. Menurut teori Gestalt (dalam Sofyan, 2019), belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan.

Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang baik berasal dari peserta didik sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Melalui teori tersebut dapat disimpulkan keterampilan berpikir dapat dikembangkan dengan cara-cara tertentu. Keterampilan berpikir merupakan domain kognitif. Menurut Bloom (dalam Ariyana, 2018:5), dimensi proses kognitif mencakup mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyse*), mengevaluasi (*evaluate*), dan membuat (*create*). Ranah kognitif tersebut terbagi menjadi 2 tingkatan yakni keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*) dimana terdiri dari mengingat, memahami, dan menerapkan sedangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) terdiri atas menganalisis, mengevaluasi, dan membuat.

Mengembangkan *higher order thinking skills* pada proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang penting untuk mengembangkan cara berfikir siswa sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan membuat keputusan yang tepat. Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini terjadi ketika seseorang mengambil informasi baru dan informasi lama dalam ingatannya dan saling menghubungkan atau menata kembali serta mengembangkan informasi ini untuk mencapai tujuan atau menemukan jawaban yang mungkin dalam situasi yang sulit untuk dipecahkan kemudian membuat solusi yang tepat pada pemecahan masalah yang baru. Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan pola kolaborasi dan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kemampuan analisis sintesis dan evaluasi mampu memberikan sebuah pengalaman bagi siswa untuk menemukan konsep baru berdasarkan penyelidikannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, melalui pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini mampu membantu siswa dalam memproses informasi dan menyusun pengetahuan mereka tentang lingkungan sosial sekitarnya. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Wayuningtyas yang berjudul pengaruh model pembelajaran *problem*

based learning terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas V SDN Kebondalem.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan mengintegrasikan konsep HOTS terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Keboan Anom.

B. Batasan Masalah.

Batasan-batasan pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan mengintegrasikan konsep HOTS akan di terapkan melalui pembelajaran tematik di tema 3 subtema 2 pembelajaran 3 pada mata pelajaran PPKn.
2. Pengintegrasian konsep HOTS melalui pemberian masalah secara kelompok serta individu berupa soal *post-test*.

C. Rumusan Masalah.

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* dengan mengintegrasikan konsep HOTS pada aktivitas siswa kelas 5 SDN Keboan Anom?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan mengintegrasikan konsep HOTS terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Keboan Anom?

D. Tujuan Penelitian.

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* dengan mengintegrasikan konsep HOTS pada aktivitas siswa kelas 5 SDN Keboan Anom.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan mengintegrasikan konsep HOTS terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Keboan Anom.

E. Manfaat penelitian.

1. Bagi sekolah, sebagai informasi dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan system pembelajaran di kelas, serta menambah referensi guru dalam memilih model pembelajaran.
3. Bagi peneliti, digunakan untuk menambah pengetahuan dalam membekali diri sebagai calon guru sekolah dasar yang memperoleh pengalaman penelitian secara ilmiah agar kelak dapat dijadikan modal sebagai guru dalam mengajar.
4. Bagi peserta didik, digunakan untuk melatih peserta didik agar mampu berpikir tingkat tinggi terhadap menyelesaikan suatu permasalahan.