

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang mendasar bagi manusia, pendidikan juga dilakukan pada manusia untuk mengembangkan dirinya, kedalam ranah kebaikan. Dalam akademik maupun spiritual supaya dapat melalui segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya, sehingga dapat memperoleh pengetahuan yang sangat luas. UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) mengenai sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran peserta didik yang dapat mengembangkan potensi terhadap dirinya untuk memiliki kekuatan yang spiritual, keagamaan, kepribadian akhlak mulia, pengendalian diri, serta keterampilan dirinya bagi masyarakat bangsa dan Negara. Pendidikan mampu menciptakan kesejahteraan bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Hal ini terjadi di Indonesia dengan kesadaran yang mempengaruhi bahwa mutu pendidikan di Negara Indonesia mempengaruhi aspek aspek dalam kehidupan. Pemerintah juga mengatur untuk menunjukkan melalui kegiatan pendidikan dari PAUD TK, SD SMP, SMA, sampai tingkat universitas. Semua orang harus menempuh pendidikan formal dalam 9 tahun untuk mengetahui tingkat pengetahuan serta keahlian yang akan tercapai.

Pendidikan suatu komponen yang dapat mengubah pengetahuan dalam mencapai keahlian untuk akhlak-akhlak, dalam pembentukan jati diri bangsa. Pendidikan mampu mengembangkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia. Pemerintah juga menyadari bahwa untuk implementasinya pendidikan harus menggunakan sebuah pedoman atau panduan yang biasa di sebut kurikulum.

Kurikulum merupakan salah satu yang memiliki peranan penting dalam jenjang pendidikan. Kurikulum sendiri merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan suatu lembaga pendidikan. Kurikulum yang ada di Indonesia sendiri mengalami banyak perubahan, mulai dari kurikulum pendidikan berbasis kompetensi tahun 2004 ,selanjutnya kurikulum KTSP 2006, selanjutnya kurikulum 2013, atau yang sering disebut kurtilas. Dalam kurikulum 2013 ini dapat ditunjukkan beberapa komponen utama yaitu struktur silabus , kerangka dasar, Rencana pelaksanaan Pembelajaran, dengan perubahan kurikulum sebelumnya . Kurikulum 2013 ini berwujud dalam segi kompetensi lulusan untuk materi dan proses penilaian. Mencapai kompetensi lulusan yang diinginkan harus dikembangkan adanya peningkatan untuk keseimbangan *soft skill dan hard skills* yang meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu aspek kompetensi dalam sikap, aspek keterampilan, dan aspek pengetahuan. Kedudukannya, pelajarannya, kompetensinya yang diturunkan dari muatan mata pelajaran sudah berubah menjadi muatan. Pada pembelajaran yang dikembangkan dan diperoleh dari kompetensi

serta pendekatannya dikembangkan melalui tematik terpadu, sesuai dengan muatan pada pelajaran yang vokasional.

Pembelajaran yang bermutu dengan muatan vokasional memberikan fasilitas bagi peserta didik dalam mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sebagai modal dalam menghadapi tantangan pada kehidupan global, yaitu dengan kemampuan abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi persaingan dunia. Yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan masalah kehidupan dalam sehari-hari, seseorang bisa dinyatakan mampu menyelesaikan suatu permasalahan apabila, dapat menelaah suatu permasalahan yang menggunakan pengetahuannya kedalam situasi yang baru. Kemampuan ini bisa dikenal sebagai *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran yang harus mengembangkan suatu proses keterampilan berfikir tingkat tinggi agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan baik di lingkup sekolah maupun diluar sekolah.

HOTS mencorakkan kemampuan yang lekat dengan penalaran yang bukan hanya mengingat kembali, kemampuan ini untuk berfikir kreatif atau menganalisis dalam memecahkan masalah. Soal yang berbasis *HOTS* dapat menghubungkan dan memanipulasi mengubah pengetahuan serta pengalaman secara kritis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang baru. Menurut (Dini Nur husna, 2019) *Krath wohl* dalam *A revision of bloom's Taxonomy* menyatakan bahwa :

Indikator dalam mengukur kemampuan siswa dalam berfikir tingkat tinggi meliputi menganalisis (C4) adalah kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu dengan yang lain untuk mendapatkan pemahaman atas konsep yang utuh. Mengevaluasi (C5) adalah kemampuan menetapkan sesuatu berdasarkan kriteria, norma atau patokan tertentu. Mencipta (C6) adalah kemampuan memadukan unsur yang menjadi sesuatu yang baru yang utuh dan luas.

Generasi emas yang diharapkan oleh Indonesia ini bukan hanya yang memiliki kecerdasan intelegensi tetapi juga harus mempunyai kemampuan atau keterampilan kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya kemampuan berpikir tingi dan kritis tidak lepas dengan teori kontruks, pemikiran yang menginginkan peserta didik memiliki dan mampu dalam membangun kerangka berpikir tingkat tinggi, Supaya *output* yang akan dihasilkan benar baik kedalam pengembangan yang seringkali tak digunakan pada guru dalam mengeksplorasi kognitif nya siswa, banyak dalam proses pembelajaran yang biasanya digunakan guru hanya mengandalkan yang penting proses belajar mengajar ada, tetapi sebagian mereka tidak memahami bukan dari segi itu kemampuan siswa dalam kognitif akan tercapai Tantangan semakin bermakna menuntut siswa dalam belajar mengenai *HOTS (higher order thinking skill)*.

Pembelajaran yang sekadar berkemampuan rendah berakibat siswa terhambat dan tidak berdaya dalam menghadapi masalah-masalah yang dituntut dapat memecahkan masalah secara kreatif. Fakta lapangan pun

terjadi guru hanya mengupayakan mengembangkan daya ingat peserta didik saja sehingga berpikirnya sekadar mengingat dan menghafal saja

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 November 2019 dengan Wali kelas IV ibu Budi Astuti S.Pd mengenai *HOTS (high Order Thinking Skills)* memberikan penjelasan bahwa peserta didik akan terus bertanya cara untuk menyelesaikan soal yang menganalisis atau yang berbasis *HOTS*. Soal yang telah diselesaikan peserta didik hanya untuk menguji pada proses kognitif nya saja menurut penjelasan dari wali kelas. Dalam mengerjakan soal siswa terkadang juga merasa kesulitan ataupun ada yang malu untuk bertanya sehingga, guru tidak pernah menaikkan level yang akan diberikan pada siswanya. Namun sesekali guru juga pernah memberikan soal yang berbasis *HOTS* yang membutuhkan waktu lama dalam pengerjaan nya, biasanya soal yang berbasis *HOTS* yang diberikan pada siswa hanya 1 atau 2 butir soal saja. Ketika siswa mengerjakan soal yang mengenai analisis dan penalaran untuk pengerjaan nya, siswa merasa kesulitan atau bisa jadi kebingungan. Dalam menyelesaikan ataupun mengolah data pada soal tersebut. Siswa akan terus bertanya cara untuk menyelesaikan soal yang menganalisis atau yang berbasis *HOTS*. Guru juga biasanya hanya buat soal secara tiba-tiba atau mengacu pada buku tematik saja yang telah di pelajari. Jarang sekali guru membuat soal berbasis *HOTS* dikarenakan siswa hanya masih dalam C1-C3.

Berdasarkan hal tersebut siswa harus mengembangkan soal yang berbasis *HOTS*. Guru diharapkan melatih siswa dan membiasakan siswa

pada soal yang berbasis *HOTS*. Karena suatu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan masalah-masalah dunia yang nyata sebagai mana konteks belajar siswa dalam berfikir kritis dan memecahkan masalah memerlukan kebiasaan berlatih dalam menyelesaikan soal yang berbasis *HOTS*. Maka dengan ini dibutuhkan kumpulan soal yang berbasis *HOTS* yang mampu mengembangkan pengetahuannya menjadi kritis dan luas.

Bank soal berbasis *HOTS* berbentuk kartu soal merupakan produk yang berisi soal-soal yang berbasis *HOTS* berbentuk kartu soal yang sudah berisi kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan tema yang akan diajarkan oleh guru. Sesuai dengan apa yang dibutuhkan dari bank soal guru tidak akan membuat soal secara tiba-tiba dan dalam proses pembelajaran menjadi interaktif. Bank Soal juga membuat kepraktisan untuk guru dalam memberi soal yang berbasis *HOTS* akan lebih mudah untuk diberikan setiap hari pada saat proses pembelajaran sehingga siswa dapat berfikir tinggi dan pengetahuannya semakin luas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dipaparkan di atas dapat di kemukakan identifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru masih membuat soal secara tiba-tiba atau mengacu pada buku tematik
2. Guru belum membiasakan siswa dalam soal yang berbasis *HOTS*

3. Kurangnya pengembangan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* siswa cenderung dibiasakan untuk menyelesaikan soal yang berbasis *Lower Order Thinking Skills (LOTS)*
4. Siswa cenderung bertanya setiap ada soal yang berbasis *HOTS*
5. Guru Masih Membuat soal hanya C1-C3 Saja dan tidak menaikkan level.
6. Guru belum bisa mengembangkan soal yang berbasis *HOTS*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang dikemukakan maka peneliti membuat sebuah produk yang berupa bank soal yang berbentuk kartu soal berbasis *HOTS* yang terfokus pada muatan PPKn di tinjau dengan kelayakan dan kepraktisannya. Serta soal yang berbasis *HOTS* diberikan pada dimensi c4-c6 yang diharapkan siswa dapat mengembangkan untuk berpikir tingkat tinggi.

D. Rumusan Masalah

Bertumpu pada latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah terpenting dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan Bank Soal berbentuk kartu soal berbasis *HOTS* pada muatan PPKn kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan dalam Bank soal yang berbentuk kartu soal berbasis *HOTS* pada muatan PPKn kelas IV ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang di kemukakan maka, dapat di jelaskan dari tujuan ini yaitu :

1. Diharapkan dapat mengembangkan Bank Soal berbentuk kartu soal Berbasis *HOTS* pada muatan PPKn kelas IV.
2. Dapat mengetahui kelayakan dan kepraktisan dalam produk Bank Soal berbentuk kartu soal berbasis *HOTS* pada Muatan PPKn kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada semua pihak yaitu

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dari segi teori yaitu memberikan ide baru pada pembelajaran agar terciptanya suatu pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat tercapainya suatu tujuan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini di harapkan peserta didik dapat mempermudah memahami materi yang di ajarkan oleh guru untuk dapat mengembangkan dan menyelesaikan soal yang berbasis *HOTS* berbentuk kartu soal dalam muatan PPKn dan menyediakan suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan alternatif mengenai bank soal yang berbentuk kartu soal berbasis *HOTS* dan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik yang professional

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam produk bank soal yang berbasis *HOTS* berbentuk kartu soal dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memotivasi tenaga kependidikan supaya mampu berinovasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan aktif.