

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum dan pengajaran merupakan dua hal yang berbeda namun erat kaitannya dengan satu dan lainnya. Kurikulum pada dasarnya merupakan suatu perencanaan menyeluruh yang mencakup kegiatan dan pengalaman yang perlu disediakan yang memberikan kesempatan secara luas bagi siswa untuk belajar. Dengan kurikulum itu pada gilirannya tersedia kesempatan dan kemungkinan terselenggaranya proses belajar dan mengajar (Hamalik, 2016:1).

Menurut Joebagio (2015:3) pembelajaran sejarah adalah proses internalisasi nilai-nilai peristiwa masalalu, berupa asal-usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan keteladanan pelaku sejarah. Pembelajaran itu dirancang untuk membentuk pribadi yang arif dan bijaksana, karena itu pembelajaran sejarah menuntut desain yang akan menghasilkan kualitas *output* yang meliputi pemahaman peristiwa sejarah bangsa, meneladani kearifan lokal, dan sikap bijak pelaku sejarah. Meneladani kearifan dan sikap bijak adalah proses pembentukan karakter dalam pembelajaran sejarah. Peneladanan kearifan dan sikap bijak akan diperoleh melalui kegiatan pendalaman peristiwa sejarah, termasuk didalamnya proses relasi-relasi sosial budaya, sosial-ekonomi, dan sosial politik antar pelaku dan kelompok masyarakat. Pendalaman itu akan mendorong peserta didik memahami perilaku saling menghormati (*self-respect*), melindungi (*security of life*), bersikap adil (*justice*), dan mendorong masyarakat untuk berpendidikan (*education*).

Sementara itu berdasarkan hasil observasi lanjutan pada hari Rabu, 18 April 2018 di kelas X IIS 4 pukul 08:00 hingga pukul 10:15 dengan Ibu Rokayah selaku guru sejarah dan peneliti ikut berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah di SMA N 3 Muaro Jambi menyimpulkan bahwa siswa hanya sekedar mengetahui saja tentang peristiwa sejarah tersebut tanpa memahaminya lebih jauh lagi dikarenakan pada saat ini pembelajaran di sekolah hanya lebih menekankan penilaian dalam nilai angka semata, mereka tidak menekankan pada sikap yang harusnya dimiliki siswa ketika belajar sejarah seperti peneladanan terhadap sikap-sikap para pejuang yang bisa menjadi motivasi tersendiri bagi diri siswa.

Kemampuan berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi membidik baik berpikir kritis maupun berpikir kreatif. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan pendapat orang lain. Berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru. Sebagian besar orang tua dan pendidik setuju bahwa masyarakat modern saat ini, anak-anak harus menguasai keterampilan berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi (Saputra, 2017:34).

Sementara itu berdasarkan hasil observasi lanjutan pada hari Rabu, 18 April 2018 di kelas X IIS 4 pukul 08:00 hingga pukul 10:15 dengan Ibu Rokayah selaku guru sejarah dan peneliti ikut berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah di SMA N 3 Muaro Jambi menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat dinilai rendah, hal ini dibuktikan ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa cenderung pasif dan tidak mau mengeluarkan pendapatnya mengenai materi yang tengah berlangsung.

Di Indonesia, proses pembelajaran yang melatih siswa berpikir tingkat tinggi memiliki beberapa kendala. Salah satunya adalah terlalu dominannya peran guru di sekolah sebagai penyebar ilmu atau sumber ilmu (*teacher center*) belum *student center*; dan fokus pendidikan di sekolah lebih pada yang bersifat menghafal/pengetahuan faktual. Siswa hanya dianggap sebagai sebuah wadah yang akan diisi dengan ilmu oleh guru. Kendala lain yang sebenarnya sudah cukup klasik namun memang sulit dipecahkan, adalah sistem penilaian prestasi siswa yang lebih banyak didasarkan melalui tes-tes yang sifatnya menguji kemampuan kognitif tingkat rendah. Siswa yang dicap sebagai siswa yang pintar atau sukses adalah siswa yang lulus ujian. Ini merupakan masalah lama yang sampai sekarang masih merupakan polemik yang cukup seru bagi dunia pendidikan.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) diperlukan untuk menjawab pertanyaan yang meminta siswa untuk menyimpulkan, menganalisis, menerapkan, mensintesis, mengevaluasi, membandingkan, kontras atau membayangkan, dan menunjukkan jawaban tingkat tinggi. Contohnya ketika menjawab pertanyaan guru maka siswa memerlukan penalaran tingkat tinggi yaitu dengan cara berpikir logis, berpikir logis siswa dapat dilihat dalam proses pembelajaran apakah siswa menggunakan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dimilikinya dan kemudian menghubungkannya ke dalam materi pembelajaran yang tengah berlangsung pada saat itu.

Berdasarkan hasil observasi lanjutan pada hari Rabu, 18 April 2018 di kelas X IIS 4 pukul 08:00 hingga pukul 10:15, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dikatakan rendah. Hal ini dapat terlihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. (1) Pertama, siswa memperlihatkan kondisi belajar yang pasif, siswa jarang mendengarkan penjelasan dari guru. Pada saat guru memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan kecil hanya beberapa siswa saja yang mencoba menjawabnya. (2) Kedua, pada saat guru memberikan kesempatan untuk masing-masing siswa menyampaikan pendapatnya hanya beberapa siswa saja yang mau untuk mengutarakannya. Hal ini juga disebabkan karena fokus pembelajaran di sekolah lebih pada yang bersifat menghafal/pengetahuan faktual saja, sehingga tidak membuat siswa tertantang untuk berpikir lebih kritis lagi. Pada contoh ini jelas terlihat bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa masih rendah dalam proses pembelajaran sejarah, padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi sendiri dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kecerdasan dan juga mengajak siswa untuk bertukar pikiran mengenai fakta-fakta sejarah yang terjadi belakangan ini serta berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah.

Oleh karena itu, untuk menimbulkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran sejarah maka peneliti akan menggunakan Metode *Jigsaw* dan metode *Picture and Picture*, yang mana metode *Jigsaw* merupakan pembelajaran berkelompok dan metode *Picture and Picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis. Kedua metode ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat lebih aktif dalam pembelajaran sejarah, dikarenakan jika kita

menggunakan metode belajar secara berkelompok (*Jigsaw*) maka siswa masing-masing siswa akan mengeluarkan pendapatnya dengan teman sekelompok sehingga teman yang semula tidak tahu dengan hal itu maka akan mulai berpikir apakah pendapat temannya tersebut benar atau tidak, sedangkan pembelajaran yang menggunakan media gambar (*Picture and Picture*) akan merangsang pemikiran siswa tentang bagaimana cara mereka mengurutkan gambar sehingga menjadi urutan cerita yang logis sehingga ini akan membuat siswa berpikir secara kreatif dan kritis yang kemudian akan membuat siswa mampu berpikir secara tingkat tinggi.

Penelitian ini juga didukung dengan adanya skripsi dari Siti Zubaidah tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipadu dengan *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa” Universitas Negeri Malang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang menyatakan, hasil dari penelitian ini adalah adanya perbedaan dalam siswa kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dikombinasikan dengan *Jigsaw* dibandingkan dengan model konvensional. Desain ini penelitian adalah *quasi experiment* dengan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Data punya telah dikumpulkan dari pre test, dan pasca test, kemudian dianalisis dengan statistik dari anacova. hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam berpikir kritis kemampuan dan prestasi belajar siswa kelas XI MIA Brawijaya Smart sekolah dengan model pembelajaran PBL dikombinasikan dengan *Jigsaw* dibandingkan dengan model konvensional. Kelas eksperimen dengan PBL

digabungkan dengan *Jigsaw* skor rata-rata kemampuan berpikir kritis 9,1% lebih tinggi dari kelas kontrol dan rata-rata skor hasil belajar 7% lebih tinggi dari kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Metode *Jigsaw* dan Metode *Picture and Picture* Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa (HOTS) dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 3 Muaro Jambi**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil pengamatan peneliti di SMAN 3 Muaro Jambi, maka dapat diidentifikasi rumusan masalahnya adalah :

1. Kurangnya motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah.
2. Kurangnya keampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Kurangnya aktivitas kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah terutama aktivitas bertanya dan berpendapat.
4. Tidak mempunyai cara pandang yang kritis terhadap pembelajaran sejarah itu sendiri.
5. Fokus pembelajaran di sekolah lebih pada yang bersifat menghafal atau pengetahuan faktual.
6. Sistem penilaian prestasi siswa yang lebih banyak didasarkan melalui tes-tes yang sifatnya menguji kemampuan kognitif tingkat rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah dan mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut;

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas X semester genap SMAN 3 Muaro Jambi tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran sejarah.
2. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam setiap informasi yang didupatkannya pada mata pelajaran sejarah.
3. Penelitian dilakukan dengan metode *Jigsaw* dan metode *Picture and Picture*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Muaro Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Picture and Picture* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Muaro Jambi?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam diri siswa di SMAN 3 Muaro Jambi apabila digunakan metode pembelajaran *Jigsaw* dan metode *Picture and Picture*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *jigsaw* terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *picture and picture* terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Muaro Jambi.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam diri siswa di SMAN 3 Muaro Jambi apabila digunakan metode *Jigsaw* dan metode *Picture and Picture*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini berupaya meneliti teori tentang faktor-faktor yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa guna menambah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.
  - b. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terutama dibidang peningkatan motivasi belajar dilihat dari faktor lingkungan keluarga.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai syarat penyelesaian tugas akhir guna mendapatkan gelar sarjana pada prodi pendidikan sejarah.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran sejarah dan juga menimbulkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah.
- c. Bagi guru, sebagai cara untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswanya agar kemampuan berpikir siswa lebih baik lagi.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran khususnya dalam pelajaran sejarah.
- e. Bagi orang tua siswa, sebagai masukan untuk lebih memperhatikan anak ketika di rumah, menciptakan suasana kondusif dan memberikan motivasi sehingga siswa lebih rajin belajar di rumah, mencukupi kebutuhan belajar anak sehingga hasil yang dicapai akan lebih baik.