

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan mulai mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di abad ke-21 memegang peranan penting terhadap kehidupan saat ini atau di masa yang akan datang, sehingga sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki ketrampilan untuk dapat bertahan dengan tantangan dan persaingan global yang dihadapi oleh setiap negara, khususnya Indonesia. walaupun kita tidak pernah tau, dunia seperti apa yang akan dialami peserta didik di masa depan. Belajar di sekolah harus dapat melatih peserta didik untuk mempersiapkan kehidupan masa depan.

Untuk menjawab tantangan kehidupan di abad 21 ini, pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya di bidang pendidikan. Salah satu upaya pemerintah Indonesia di bidang pendidikan adalah dengan mengubah kurikulum untuk meningkatkan *Critical* dan *Creative Thinking Skills*. Misalnya, pemerintah memperkenalkan kurikulum 2013 revisi sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Dinas Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013, untuk memenuhi visi pendidikan nasional. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 revisi harus memungkinkan lulusan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, yaitu belajar keterampilan dan inovasi.

Keterampilan berpikir kritis atau *critical thinking skills* adalah suatu proses, tujuannya adalah membuat keputusan yang masuk akal tentang apa

yang harus dipercaya dan apa yang harus dilakukan. “Berpikir kritis adalah kegiatan berfikir dengan menggunakan alasan yang rasional, sistematis, dan reflektif dalam pengambilan keputusan tentang apa yang harus dipercaya dan dilakukan” (Rosnawati dkk., 2015:187). Di sekolah, berpikir kritis merupakan proses yang memungkinkan peserta didik mengatasi dan mengurangi ketidakpastian masa depan. “Berpikir kritis adalah tentang bagaimana mendekati suatu masalah dengan mempertanyakan apa artinya, memecahkan suatu masalah yang ada untuk mendapatkan kebenaran” (Facione, 2015:10). Melalui berpikir kritis pula, peserta didik dapat mengatur, menyesuaikan, dan memutuskan sehingga peserta didik dapat mengambil tindakan lebih cepat untuk menyelesaikan masalah dan tantangan yang dihadapinya.

Sedangkan keterampilan lain yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad 21 ini adalah *Creative Thinking Skills* atau keterampilan berfikir kreatif. Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu proses pembentukan, menciptakan pikiran, proses yang membawa pikiran menjadi ada untuk mengatur, membentuk, menafsirkan, dan memaknai (Paul & Elder, 2019:7). Keterampilan berpikir kreatif yang terlatih akan memungkinkan peserta didik untuk menemukan hal-hal baru baik dalam berupa ide atau gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan sebelumnya. Upaya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dapat dilakukan melalui pendekatan pemecahan masalah sehingga peserta didik dapat mencari dan berargumentasi secara ilmiah dalam proses pemecahan masalah.

Hasil belajar juga merupakan salah satu produk dari proses berpikir dalam proses pembelajaran dan menentukan tercapainya kegiatan

pembelajaran. Dari hasil pembelajaran, guru dapat memperoleh informasi tentang pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik, setelah menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2017:22). Dalam bidang pendidikan keberadaan sistem dan tujuan pendidikan berkaitan dengan hasil belajar. Pada sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar Benyamin Bloom membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah Kognitif, ranah Afektif dan ranah Psikomotori (Suprijono, 2015:5). Berfokus kepada hasil belajar kognitif yang merupakan produk dalam proses berfikir. Produk berpikir tersebut diimplementasikan dalam kerangka kemampuan intelektual kognitif yang tercakup dalam Taksonomi Bloom yang berisi enam kategori (Suprijono, 2015:6).

Covid-19 kini telah meresahkan seluruh dunia bahkan Indonesia, dimana penyebaran wabah penyakitnya sangat pesat. Tidak hanya di Indonesia, namun seluruh pelosok dunia saat ini sedang mengalami krisis kesehatan. Penyebaran Covid-19 pada awalnya berdampak besar pada aktivitas perekonomian yang mulai menurun, dengan dampak yang signifikan di semua sektor, termasuk pendidikan. Di bidang pendidikan, pemerintah telah mengambil langkah cepat untuk membendung penyebaran virus ini. Salah satunya dengan mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Dampak wabah Covid-19 ini

belum juga mereda, dan pembelajaran akan terus berlanjut di rumah masing-masing (*Study From Home*). Cara alternatif untuk terus belajar adalah pembelajaran daring. Hasil penelitian Rachmat menunjukkan bahwa “Pembelajaran daring merupakan solusi untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar”(Rachmat & Krisnadi, 2020:2). Terciptanya keberhasilan dalam pembelajaran tidak luput dari adanya fasilitas yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. “Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran”(Grant, 2015:42).

Hasil observasi yang ada pada kelas X jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Patumbak, khususnya untuk materi pelajaran Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi sebagian besar peserta didik kurang memiliki pemahaman dan partisipasi dalam pembelajaran dan mengerjakan latihan. Selain itu, guru juga cenderung mengajar dengan cara tradisional, berpusat pada guru, menggunakan pembelajaran satu arah, dan kurangnya media untuk mendukung pembelajaran. Saat terjadi pandemi Covid-19, peserta didik tidak bisa belajar langsung dan berkomunikasi tatap muka. Terkadang, guru hanya menggunakan WhatsApp untuk menyampaikan materi. Selain itu, guru jarang menggunakan aplikasi tatap muka secara virtual, seperti zoom, Google meeting. Oleh karena itu, proses tanya jawab dalam pembelajaran hampir tidak pernah dilaksanakan secara efektif. Hal ini disebabkan keterbatasan guru dalam pemanfaatan teknologi, sehingga proses pengajaran yang terjadi berpusat pada guru. Kegiatan belajar tidak lepas adanya pengaruh

oleh faktor-faktor yang dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu “faktor intern (faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik) dan faktor ekstern (faktor yang bersumber dari luar peserta didik)” (Slameto, 2015:54), salah satunya adalah faktor pendukung belajar yaitu model pembelajaran yang menjadi pedoman guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara konseptual. Hal ini akan berdampak pada rendahnya keterampilan 2C (Berfikir Kritis dan kreatif) dan hasil belajar kognitif peserta didik untuk itu permasalahan ini perlu diatasi dan membutuhkan tindak lanjut yang baik dari guru.

Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan berfikir dimana dalam prosesnya melibatkan peserta didik memperoleh penemuan baru. Penilaian proyek merupakan salah satu contoh penilaian untuk mengukur kreatifitas peserta didik dalam hasil belajar keterampilan. Sedangkan, nilai hasil belajar psikomotor merupakan penilaian untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam konteks yang sesuai dengan kriteria yang diterapkan sesuai dengan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 78. Total nilai akhir ulangan harian keterampilan yang didapatkan dari nilai peserta didik yang diperoleh dari dokumentasi pendidik dan interview secara tidak tersruktur, dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Presentase Nilai Ulangan Harian Keterampilan Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi

Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Peserta didik Yang Tuntas		Peserta didik Yang Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI OTKP 3	36 Peserta didik	78	24	66,7%	12	33,3%
XI OTKP 4	36 Peserta didik	78	23	63,9%	13	36,1%
Jumlah	72 Peserta didik	78	47	65,3%	25	34,7%

Sumber: Dokumentasi Guru, 2020

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai ulangan harian keterampilan peserta didik Kelas Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 3 dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 4, SMK Negeri 1 Patumbak masih terdapat peserta didik yang tidak tuntas. Pada ulangan harian hanya sekitar 65,3% atau 47 orang yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan sekitar 34,7% atau 25 orang peserta didik yang nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik, model treffinger merupakan model pembelajaran yang mengembangkan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran treffinger dikenal juga dengan *Creative Problem solving Treffinger* (Huda, 2017:49). "Model pembelajaran treffinger adalah upaya dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif peserta didik untuk mencari arah-arah penyelesaian yang akan ditempuh untuk memecahkan permasalahan" (Duskri dkk., 2020:158). Berdasarkan pendapat diatas, model treffinger sangat cocok diterapkan pada materi Menerapkan

Pengoperasian Aplikasi Peresentasi yang menuntut peserta didik mampu dalam menganalisa, memahami, mengidentifikasi aplikasi presentasi yang berkaitan erat dengan keterampilan 2C (*Critical Thinking* dan *Creative Thinking*) dan Hasil Belajar Kognitif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Keterampilan 2c (Critical Thinking Dan Creative Thinking) Dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi Kelas X Smk Negeri 1 Patumbak T.P.2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran di Sekolah yang berpusat pada guru.
- 2) Model pembelajaran kurang bervariasi.
- 3) *Critical Thinking* dan *Creative Thinking Skills* (2C) yang dimiliki peserta didik masih rendah.
- 4) Hasil belajar kognitif yang dimiliki peserta didik masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas. Melihat luasnya aspek yang dapat diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Treffinger.

- 2) Keterampilan yang akan diukur adalah *Critical Thinking* dan *Creative Thinking Skills (2C)* dan hasil belajar kognitif peserta didik.
- 3) Materi pembelajaran yang digunakan adalah Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi yang diajarkan pada semester genap kelas X AP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah ada peningkatan keterampilan 2C peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran kelas X semester 1 SMK N 1 Patumbak pada pokok bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi melalui penerapan model pembelajaran Treffinger?
- 2) Apakah ada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran kelas X semester 1 SMK N 1 Patumbak pada pokok bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi melalui penerapan model pembelajaran Treffinger?
- 3) Apakah ada peningkatan keterampilan 2C dan hasil belajar kognitif peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran kelas X semester 1 SMK N 1 Patumbak pada pokok bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi melalui penerapan model pembelajaran Treffinger?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka selanjutnya pada penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan 2C peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran kelas X semester 1 SMK N 1 Patumbak pada

pokok bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi melalui penerapan model pembelajaran Treffinger.

- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran kelas X semester 1 SMK N 1 Patumbak pada pokok bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi melalui penerapan model pembelajaran Treffinger.
- 3) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan 2C dan hasil belajar kognitif peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran kelas X semester 1 SMK N 1 Patumbak pada pokok bahasan Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Presentasi melalui penerapan model pembelajaran Treffinger.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- 1.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bagaimana pengaruh model pembelajaran treffinger terhadap keterampilan 2C (*Critical Thinking* dan *Creative Thinking*) dan hasil belajar materi menerapkan pengoperasian aplikasi presentasi pada khususnya. Dengan memahami pengaruh tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dunia pendidikan sekolah menengah kejuruan.

2. Manfaat Praktis

2.1 Manfaat bagi guru

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Treffinger.
2. Sebagai pedoman guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar di sekolah kedepannya, dan informasi sarana pembelajaran pada saat terjadi pandemic (online).

2.2 Manfaat bagi sekolah

1. Memberikan sumbangan untuk meningkatkan keterampilan 2C (*Critical Thinking* dan *Creative Thinking*) dan hasil belajar peserta didik di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah.

2.3 Manfaat bagi Universitas Negeri Medan

1. Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran pendidik, penggunaan model pembelajaran treffinger terhadap keterampilan 2C (*Critical Thinking* dan *Creative Thinking*) dan hasil belajar kognitif pada peserta didik.