

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan dan berkembangnya suatu kehidupan kini sangat dipengaruhi oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan dapat meningkatkan kehidupan dan kesejahteraan, serta dapat meningkatkan pembangunan secara berkesinambungan. Selain itu manusia berkualitas diharapkan dapat menyelesaikan masalah, menentukan keputusan, mampu berpikir kritis dan dapat berpikir kreatif. Sehingga dengan kemampuan tersebut dapat mereka hidup dengan baik.

Kemampuan berpikir yang didasarkan pada proses berpikir seseorang untuk dapat menyelesaikan masalah, menentukan keputusan, dapat berpikir kritis, dan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kurniati, dkk. 2016). Kemampuan tersebut penting untuk dimiliki pada setiap siswa, baik ketika di sekolah maupun di rumah. Dengan kemampuan berpikir yang baik, siswa akan senantiasa terbiasa untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya. Demi mencapai hal tersebut diperlukan suatu kualitas pendidikan yang baik agar dapat menghasilkan lulusan yang diharapkan yaitu sumber daya manusia yang berkualitas. Turut pula upaya pemerintah dengan penyempurnaan kurikulum-kurikulum serta pemenuhan sarana dan prasarana di tingkat satuan pendidikan.

Hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan Magang yang dilaksanakan pada salah satu sekolah di Sukabumi media yang sering digunakan oleh guru di sekolah dalam menyampaikan pembelajaran berupa buku, *white board*, dan LKS. Padahal sarana dan prasarana sebagai fasilitas penunjang dalam mengembangkan kualitas pendidikan telah tersedia yang salah satunya laboratorium multimedia yang kurang digunakan secara maksimal. Pembelajaran yang hanya mengandalkan media yang sejenis membuat siswa kurang bisa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Materi dan tugas yang disajikan dalam buku dan LKS berupa tulisan teks yang memuat pertanyaan isian yang jawabannya terdapat

pada halaman sebelumnya. Suatu ketika guru memberikan tugas yang berkenaan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara langsung maupun tidak langsung, kebanyakan siswa sulit untuk menyelesaikan. Hal tersebut merupakan dampak dari pembelajaran yang kurang efektif yang hanya mengandalkan media tertentu saja.

Pembelajaran saat ini seringkali yang terjadi siswa kurang diarahkan untuk dapat membentuk dan menciptakan karakter serta potensi peserta didik, termasuk didalamnya kurang memberi kesempatan untuk dapat merangkai dan membentuk kemampuan berpikirnya serta informasi atau pengetahuan yang telah dia miliki sebelumnya. Kondisi seperti ini membuat kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa tersebut menjadi tidak berkembang (Sudarma, 2013).

Miftahulhawa (2014) menyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan menghubungkan, mengatur dan mengkonversikan pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir kritis dan kreatif dalam upaya menentukan keputusan dan memecahkan masalah pada situasi baru. Sehingga dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi tersebut segala sesuatu yang dia dapatkan di sekolah dapat dia terapkan dalam pemecahan masalah yang berbeda yang dia temui di lapangan. Dengan demikian kemampuan berpikir tingkat tinggi sangatlah penting untuk dikuasai oleh setiap peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya, guru mempunyai peran penting dalam mengarahkan setiap peserta didiknya untuk dapat ketahanan berpikir tersebut.

Pembelajaran yang mengarahkan setiap siswanya untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan strategi khusus. Strategi tersebut memerlukan inovasi dan kreativitas. Pembelajaran yang seperti itu memang sulit dilakukan karena pembelajaran masih berdasarkan pembelajaran model terdahulu yang menggunakan teknik tradisional. Padahal alat dan media telah tersedia. Pengajaran yang sangat baik dan efektif menuntut sejumlah perangkat, teknik dan strategi, tidak hanya itu untuk mencapai hasil yang lebih baik. Seiring berkembangnya teknologi guru dituntut untuk dapat mengembangkan dan melatih kemampuan berpikir siswa dengan memanfaatkan media yang tersedia.

Media yang cocok untuk dikembangkan dalam pendidikan yang demikian adalah multimedia interaktif, dalam media tersebut terdapat berbagai unsur media baik media suara, gambar, video, serta tulisan yang dapat dimasukkannya materi pembelajaran yang akan disampaikan secara interaktif dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Interaktivitas yang terjadi memaksa siswa untuk dapat Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat merangsang siswa untuk peran aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya unsur-unsur medias yang terdapat dalam maka multimedia interaktif dapat digunakan dalam menyampaikan materi-materi terdahulu dan baru yang sulit dijelaskan oleh guru sehingga materi tersebut dengan mudah terganbarkan dan tersampaikan.(Rita dan Situmorang, 2014).

Pendapat lain menurut Saftaningtyas dalam (Azizi, dkk. 2015) Multimedia interaktif dapat membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran membuat siswa siswa lebih giat dalam belajar serta pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru tepat sasaran sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Tujuan pembelajaran dari setiap mata pelajaran pada dasarnya untuk tercapainya hasil wujud dari interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang nantinya dapat hidup dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang sangat erat kaitanya dalam kehidupan sehari-hari adalah mata pelajaran IPA. Dalam mata pelajaran tersebut terdapat konsep-konsep yang abstrak yang sangat sulit untuk disampaikan. Konsep-konsep abstrak tersebut memerlukan bukan sekedar pemahaman yang memerlukan pemikiran yang sekedar menghafal, mengingat, dan mengaplikasi, namun memerlukan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Rendahnya kemampuan berpikir mereka menimbulkan tujuan pembelajaran itu sendiri tidak mudah untuk tercapai. Mengacu pada Kompetensi Dasar Kurikulum Nasional (KURNAS) tahun 2016, Kompetensi Dasar 3.9 Menganalisis Perubahan Iklim Dan Dampaknya Bagi Ekosistem serta Kompetensi Dasar 4.10. Membuat tulisan tentang gagasan adaptasi/penanggulangan masalah perubahan iklim yang didalamnya terdapat konsep pemanasan global. Konsep

pemanasan merupakan konsep yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pemanasan global merupakan fenomena alam yang sulit dihindarkan akibat dari aktivitas makhluk hidup yang ada didalamnya. Pada konsep tersebut terdapat konsep-konsep global dan waktu telah lama sehingga banyak dari siswa kurang mengerti dan memahami konsep tersebut. Untuk dapat menyampaikan materi tersebut guru dituntut dapat menggunakan berbagai strategi agar konsep-konsep tersebut dapat tersampaikan. Pemanfaatan media yang sesuai merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak yang salah satunya adalah Multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media Multimedia Interaktif dalam pembelajaran IPA di salah satu sekolah menengah pertama. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi siswa SMP Melalui Multimedia Interaktif Pada Konsep Pemanasan Global di SMP Negeri 13 Kota Sukabumi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP melalui penggunaan multimedia interaktif pada konsep pemanasan global?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Multimedia Interaktif untuk menganalisis kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui Multimedia Interaktif pada Konsep Pemanasan Global?

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian dan untuk menghindari meluasnya permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Peneliti akan menganalisis dan membahas mengenai kemampuan berpikir

tingkat tinggi siswa menurut taksonomi bloom revisi menurut Anderson & Kartwhol (2001), melalui penggunaan multimedia interaktif saat pembelajaran pada konsep pemanasan global.

2. Media pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian adalah menggunakan Multimedia Interaktif yang dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8*.
3. Konsep pemanasan global yang akan disampaikan terbatas pada materi pemanasan global dengan Kompetensi Dasar, yaitu menganalisis perubahan iklim dan dampaknya bagi ekosistem.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui analisis gambaran kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMP melalui penggunaan multimedia interaktif pada konsep pemanasan global.
2. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Multimedia Interaktif untuk menganalisis kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui Multimedia Interaktif pada Konsep Pemanasan Global.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak tertentu diantaranya, yaitu:

1. Bagi siswa
 - a. Melatih siswa dalam mengembangkan berfikir tingkat tinggi pada konsep pemanasan global.
 - b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa.
 - c. Memberikan pengetahuan yang baru kepada siswa tentang konsep pemanasan global dan multimedia interaktif.

2. Bagi guru
 - a. Memberikan pengetahuan seberapa pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.
 - b. Memberikan gambaran kepada guru tentang kemampuan berpikir tingkat tinggi pada konsep pemanasan global menggunakan multimedia interaktif.
 - c. Memilih media yang tepat yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sumber sebagai dasar pengembangan penelitian bagi peneliti lain di masa yang akan datang.

