

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan seluruh potensi murid, berupa intelektual, karakter, atau keterampilan, agar menjadi individu yang bermoral dan sangat berperan aktif dalam keseharian bermasyarakat dan bernegara.¹ Dalam kenyataannya tahap pembelajaran yang dilakukan tidak secukupnya bisa memenumbuhkan murid untuk menjadi cakap, mandiri dan kreatif. Beberapa usaha sudah dilakukan untuk bisa memperoleh tujuan pendidikan nasional yang dilakukan tersebut.

Salah satunya ialah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang biasa dinamakan *HOTS*. Seperti yang diungkapkan Sani, hal terpenting yang harus dilakukan ialah mengajarkan penerus untuk berpikir kritis, kreatif, dan cepat dalam membuat penilaian. Kapasitas untuk menciptakan inovasi dan menyelesaikan masalah diperlukan di Abad ke-21. Mengingat persoalan yang pasti dirasakan orang di Abad ke-21 karena perkembangan informasi dan teknologi yang cepat, penyelesaian masalah membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif.²

HOTS menjadi salah satu kemampuan yang tidak mudah didalammnya terdapat kemampuan akal dan pemikiran, perbaikan, pengamatan, kreativitas, penyelesaian persoalan, dan pengambilan keputusan. *HOTS* ini lebih berperan apabila dihubungkan pada Abad 21. Kemampuan

¹Pemerintah Indonesia, '*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*' (Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003).

²Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (Tira Smart, 2019).

berpikir kritis, kreatif, dan penyelesaian persoalan ialah beberapa keterampilan krusial yang harus ada bagi manusia di Abad ke-21.³

Dengan mempelajari *HOTS* menjadi salah satu kewajiban bagi pengajar untuk murid. Sebuah pengaruh dilaksanakan *HOTS* ialah mengusahakan kemampuan dan mengurangi kekurangan. Jadi bisa dinamakan dengan murid yang dibimbing untuk berpikir secara *HOTS* pasti mempengaruhi terhadap kemampuan, kecepatan, dan efisiensi dalam pengambilan salah satu ketetapan dalam suatu pembelajaran.⁴

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang harus diketahui murid di sekolah. Pelajaran matematika ialah hal yang memfokuskan pada pemecahan masalah kontekstual dan kompleks.⁵ pembelajaran tentu sangat berarti apabila murid diajak berpikir tingkat tinggi. Penyediaan *HOTS* dalam pembelajaran matematika bisa membantu murid untuk sangat cepat dalam memahami cara pada matematika.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi di SDN Kedungsoka 1 pada saat pembelajaran berlangsung membuktikan bahwa kemampuan *HOTS* murid tidak tinggi. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab mengapa murid sering belajar dalam kedudukan menghafal, mengerti, melakukan dan belum terbiasa dibimbing kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Hal ini terlihat bahwa dalam pembelajaran matematika bagi mereka sangat sulit dipahami. Bentuk kesulitan belajar merupakan suatu keadaan kemampuan yang diperoleh belum sesuai dengan kategori standar yang direncanakan.⁶

³N P Wismayani Pratiwi, NLPE Sulistia Dewi, and A A G Yudha Paramartha, 'The Reflection of *HOTS* in EFL Teachers' Summative Assessment', *Journal of Education Research and Evaluation*, 3.3 (2019), pp. 127–33

⁴Riswan Jaenudin and others, 'Student Development Zone: Higher Order Thinking Skills (*Hots*) in Critical Thinking Orientation', *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7.9 (2020), pp. 11–19

⁵Janner Simarmata and others, *Pembelajaran STEM Berbasis HOTS* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

⁶Afi Parnawi, *Psikologi Belajar* (CV Budi Utama, 2019).

Sebuah kesusahan yang dirasakan murid pada pembelajaran matematika ialah dalam materi bangun ruang. Dalam hal tersebut murid mengalami kesulitan pada proses pembelajaran mengoperasikan operasi hitung seperti: perkalian, pembagian, pengurangan, dan penjumlahan. Murid sering mengeluh kesulitan dalam mengerjakan tugas yang disediakan oleh pengajar.

Kesulitan belajar menjadi hal biasa dalam suatu pembelajaran. Tetapi kesulitan belajar menjadi suatu hambatan dalam tercapainya keterampilan berpikir murid dan mempengaruhi hasil belajar murid. Kurangnya pemahaman konsep dasar matematika menyebabkan kesulitan saat mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks dan keterbatasan dalam pendekatan pembelajaran yang tidak mampu mendalami keterampilan berpikir tingkat tinggi murid secara optimal.

Sesuatu mempengaruhi rendahnya kemampuan murid ketika mengetahui konsep matematika yang lebih kompleks, keterbatasan dalam pengembangan potensi intelektual murid dalam menanggapi persoalan matematika di waktu selanjutnya dan akan menurunnya minat murid terhadap matematika sebagai mata pelajaran. Jadi sangat dibutuhkan terdapat model pembelajaran yang bisa menumbuhkan murid menjadi aktif pada tahap pembelajaran dan menyenangkan sebab memanfaatkan model yang bervariasi sehingga bisa memaksimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

Berdasarkan persoalan yang sudah dikategorikan sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan pada murid, yakni dengan menerapkan pembelajaran yang tidak pasif dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi bagi murid.

Sebuah usaha yang dilaksanakan untuk menyelesaikan kesulitan belajar murid dalam pembelajaran matematika ialah penyesuaian strategi, metode, dan model pembelajaran yang cocok, jadi bisa menumbuhkan murid

aktif dari segi fisik, emosi dan sosial. Sebuah model pembelajaran yang ingin diterapkan oleh peneliti ialah model pembelajaran *RADEC*.

Adapun model adalah suatu model pendekatan pembelajaran yang mengharuskan terhadap kontribusi murid tidak pasif, bekerjasama dan menyenangkan pada tahap pembelajaran. Dengan keinginan murid bisa mengetahui materi pembelajaran tentunya dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran *RADEC* mempunyai beberapa tahapan yakni pada tahap *Read (R)* murid diharuskan untuk membaca materi atau referensi yang telah ditentukan sebelum aktivitas pembelajaran di kelas, pada tahap *Answer(A)* murid diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut secara individu pada tahap *Read*, pada tahap *Discuss(D)* Murid didorong untuk mendiskusikan perbedaan pendapat dengan cara yang konstruktif, pada tahap *Explain(E)* Murid dapat memanfaatkan berbagai alat bantu seperti papan tulis, slide presentasi, atau gambar untuk memperjelas penjelasan mereka, pada tahap *Create(C)* pengajar dan murid lain memberikan timbal balik terhadap karya yang ditampilkan. Ini dapat berupa saran perbaikan, pujian atas ide kreatif, atau pertanyaan yang memicu pemikiran lebih lanjut.

Pemilihan model pembelajaran *RADEC* diakui sesuai sebab peneliti mengatakan model pembelajaran ini bisa mempengaruhi murid tidak pasif melalui tahap-tahap yang ada pada model pembelajaran *RADEC*, salah satunya pada tahap *Create* sangat membangun *HOTS* yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi sebab level tertinggi dari *HOTS* tersebut yaitu membuat.

Jadi harus dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model *RADEC* yang bisa digunakan untuk memaksimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada murid kelas V SDN Kedungsoka 1. Diinginkan dengan memanfaatkan model ini murid dapat memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi sehingga murid belum merasakan kesusahan pada tahap pembelajaran matematika. Jadi dibutuhkan penyelesaian yang lain, salah satunya ialah

dengan menerapkan model pembelajaran yang tidak sulit diingat sintaknya dan sesuai dengan sikap.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai pada latar belakang masalah diatas, bisa diidentifikasi persoalan yang berhubungan dengan pengaruh model pembelajaran *RADEC* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi murid pada pembelajaran matematika kelas V SDN Kedungsoka 1, adalah:

1. Kesulitan murid dalam mengoperasikan operasi hitung menjadi hambatan dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks.
2. Pendekatan pembelajaran yang kurang efektif tidak mampu merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi secara optimal.
3. Minimnya yang aktif kemampuan berpikir tingkat tinggi murid dapat berpengaruh negatif terhadap kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan matematika di masa depan.
4. Minat murid terhadap matematika sebagai mata pelajaran dapat menurun akibat kesulitan yang mereka hadapi dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah penjelasan mengenai ruang lingkup penelitian yang mencakup hal-hal yang dibahas maupun yang tidak dibahas dalam penelitian tersebut. Jadi pembatasan masalahnya yaitu :

1. Model pembelajaran *RADEC* ialah sebuah model pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk memaksimalkan keterkaitan murid secara aktif dalam tahap pembelajaran. Model ini dalam pengembangan dan pengujiannya dilakukan dann disesuaikan dengan situasi dan kondisi di indonesia.
2. *Higher Order Thinking Skill*, disingkat *HOTS* yakni sebuah kemampuan berpikir yang menerapkan pengolahan dalam meningkat, menyatakan kembali, atau merujuk suatu hal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, jadi dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *RADEC* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi murid pada pembelajaran Matematika kelas V SDN Kedungsoka 1?
2. Bagaimana pengaruh kemampuan berpikir tingkat tinggi murid setelah diterapkannya model pembelajaran *RADEC* pada pembelajaran Matematika kelas V SDN Kedungsoka 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan mengenai persoalan penelitian, jadi tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran *RADEC* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi murid dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN Kedungsoka 1
2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir tingkat tinggi murid setelah diterapkannya model pembelajaran *RADEC* dalam pembelajaran Matematika kelas V SDN Kedungsoka 1

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diinginkan bisa memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut ialah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa memperkaya literatur dan pengetahuan dalam bidang Pendidikan, menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan kajian terkait dan memberikan kerja samaterhadap pengembangan model pembelajaran yang dilaksanakan dalam pendidikan tentunya dalam pembelajaran Matematika di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Murid, sesudah digunakan model pembelajaran *RADEC* bisa memaksimalkan kemampuan berpikir tingkat tingginya dan model pembelajaran ini untuk menarik murid dalam memahami matematika.
- b. Bagi Guru, sebagai sebuah landasan dasar dalam mengajar supaya memanfaatkan model *RADEC* terhadap murid untuk memaksimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diinginkan bisa memberikan kerja sama ide dan wawasan mengenai bagaimana pengaruh model pembelajaran *RADEC* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- d. Bagi Penulis, dengan penelitian ini diinginkan bisa menjadi sebuah pengalaman yang sangat baik bagi peneliti sebagai menerapkan dari teori-teori yang didapatkan.

G. Sistematika Penulisan

Pembuatan skripsi ini supaya mudah tersusun dan terbuka dalam sebuah pemikiran, jadi penulis menampilkan sistematika penulisan, adapun sistematika penulisan terbagi kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Landasan Teori yang meliputi: Kajian Teoretis, Penelitian Terdahulu, Dan Kerangka Berpikir.

BAB III adalah Metodologi Penelitian yang meliputi: Jenis dan Sumber Data, Waktu dan Tempat, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Hipotesis Statistik.

BAB IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi: Deskripsi Hasil Penelitian, Uji Persyaratan Analisis Data, Normalitas Data, Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V adalah Penutup yang meliputi: Simpulan dan Saran .