

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Benjamin Samuel Bloom seorang psikolog pendidikan yang melakukan penelitian mengenai kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran yang disebut dengan Taksonomi Bloom pada tahun 1956. Taksonomi berasal dari dua kata dari bahasa Yunani yaitu *tessein* yang berarti mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan, Taksonomi berarti hierarki klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan (Utari dan Retno, 2011). Taksonomi berangkat dari pemikiran psikolog pendidikan yang membentuk pemikiran pendidikan level tinggi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi konsep, proses, prosedur, dan prinsip bukan hanya mengingat fakta/hafalan.

Taksonomi bloom yang berawal tahun 1950-an, dalam Konferensi Asosiasi Psikolog Amerika, Bloom dan kawan-kawan mengemukakan bahwa evaluasi hasil belajar yang banyak diatur oleh sekolah ternyata persentase terbanyak butir soal yang diajukan hanya meminta peserta didik untuk mengutarakan hafalan peserta didik saja. Menurut Bloom hafalan merupakan tingkatan terendah dalam kemampuan berpikir (*thinking behaviors*), masih banyak level yang lebih tinggi untuk diraih oleh peserta didik menghasilkan peserta didik yang kompeten di bidangnya. Kerangka konsep oleh bloom ini terbagi atas tiga ranah yaitu kemampuan intelektual (*intellectual behaviors*) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* yang membagi tujuan pendidik dalam 3 macam yaitu teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Tasya, dkk 2019).

Tujuan penggunaan Taksonomi Bloom ini sebagai revisi dalam pengajaran dengan membekali pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik dapat diterapkan dalam kehidupan. Agar peserta didik dapat berpikir secara kritis, kreatif, serta analitis sehingga dapat meningkatkan keterampilan pemecah masalah (*problem solving*). Menerapkan soal yang melatih berfikir merupakan cara terbaik dalam melatih kualitas berpikir peserta didik dan kemampuan pemecah masalah (Salsabila dkk, 2021).

Teori psikologi kognitif merupakan bagian yang penting dari sains yang berkontribusi dalam perkembangan psikologi pendidikan. Sains kognitif merupakan himpunan disiplin yang terdiri atas: ilmu-ilmu komputer, linguistik, intelegensi buatan, matematika, epistemologi, dan *neuropsychology* (psikologi syaraf). Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan penting proses internal manusia.

Menurut pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia yang tampak tidak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental, seperti motivasi, kesenjangan, keyakinan, dan sebagainya. Teori ini bertentangan dengan teori *behaviorisme*, menurut para ahli psikologi kognitif, aliran *behaviorisme* itu tidak lengkap sebagai sebuah teori psikologi, sebab tidak memperhatikan proses kejiwaan yang berdimensi pada ranah cipta seperti: berpikir, mempertimbangkan pilihan dan mengambil keputusan (Sutarto, 2017).

Teori psikologi kognitif mereka berpendapat bahwa manusia tidak sekedar mengandalkan diri pada apa yang diterimanya dari panca indra, tetapi juga masuk dari pengindra dan diatur, saling dihubungkan dan diorganisir untuk diberi makna, dan dijadikan dari awal perilaku. Teori kognitif menyatakan bahwa kepribadian manusia tidak lain adalah elemen-elemen kesadaran yang satu sama lain saling terikat dalam lapangan kesadaran (kognisi). Dalam teori ini unsur fisik dan psikis tidak dipisahkan karena keduanya sudah masuk pada kognisi manusia (Sobur dan Alex, 2003).

Kognitif berasal dari bahasa latin "*Cogitare*" artinya berfikir. Dalam KBBI kognitif berarti segala sesuatu yang berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris (Nafiati, 2021). Kognitif dalam bahasa inggris "*Cognition*" diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh pengetahuan dan menggunakannya. Istilah kognitif mencakup semua bentuk pengenalan setiap perilaku mental manusia yang berhubungan dengan masalah pengertian, pemahaman, perhatian, menyangka dan mempertimbangkan informasi. Psikologi kognitif memandang manusia sebagai makhluk yang aktif dan menyaring informasi untuk diproses. Semakin tinggi kognitif seseorang maka semakin tinggi pula kemampuan dan keterampilan seseorang dalam memproses informasi ataupun pengetahuan yang diterimanya dari sisi lingkungan.

Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku terkait emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Ranah psikomotorik berisi perilaku yang menekankan pada fungsi manipulatif dan keterampilan motorik/kemampuan fisik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Para trainer mengkaitkan ketiga ranah ini dengan *Knowledge, Skill and Attitude*

dan Psikomotorik pada *Skill* (Nafiati, 2021). Sebenarnya di Indonesia pun, kita memiliki tokoh pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara yang terkenal dengan doktrinnya Cipta, Rasa dan Karsa atau Penalaran, penghayatan, dan pengalaman. Adapun ayat Al-Quran yang menjelaskan mengenai kemampuan kognitif yaitu surat Al Isra ayat 36.

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ
مَسْنُونًا

Artinya : “dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya” (Q.S Al Isra Ayat 36)

Ayat ini menjelaskan wahai anak Adam janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui, sehingga kamu hanya mengikuti prasangka dan insting belaka, sebab manusia pasti akan mempertanggung jawabkan baik-buruknya penggunaan alat pendengaran, penglihatan, dan hatinya, baik yang akan diberikan pahala dan ganjaran, sedangkan yang buruk akan diberikan hukuman dan azab.

Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai tujuan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh peserta didik agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif terbagi atas enam level, yaitu: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman atau persepsi), *application* (penerapan), *analysis* (penguraian atau penjabaran), *synthesis* (pemanduan), *evaluation* (penilaian) (Magdalena dkk, 2020).

Pembelajaran abad 21 menekankan pada C4 yaitu kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi. Hal ini menunjukkan relevansi antara pendidik abad 21 dengan Kurikulum 2013, dimana karakteristik pembelajaran di dalam kurikulum

2013 yakni berpikir kritis atau biasa dikenal dengan HOTS, pendekatan saintifik, dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran (Siwi Utaminingtyas, 2020).

HOTS atau *Higher Order Thinking Skills* merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, soal HOTS juga diartikan sebagai soal yang mampu merangsang berpikir peserta didik bukan hanya sekedar hafalan atau mengingat saja, tetapi peserta didik juga dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif. Soal HOTS digunakan sebagai mengukur pengetahuan peserta didik serta kemampuan yang dimiliki setiap masing-masing peserta didik dengan tingginya level kognitif indikator soal HOTS tidak menutup kemungkinan peserta didik akan kesulitan dalam menyelesaikan soal yang bertipe HOTS. Soal HOTS dikategorikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Irmawati dkk, 2021).

Higher Order Thinking Skill (HOTS) adalah sebuah keterampilan berpikir secara tingkat tinggi yang menuntut berpikir secara kritis, kreatif dan analitis soal informasi dan data pada memecahkan permasalahan. HOTS dianggap terbentuk dan berkembang melampaui Taksonomi Bloom, yang menghasilkan unsur-unsur konsep HOTS (Nelwati dan Nana,2023).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau biasa disebut dengan HOTS dapat dipicu dengan empat kondisi yaitu; 1) situasi belajar tertentu yang memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik, 2) kecerdasan yang tidak lagi dipandang sebagai kemampuan seperti lingkungan belajar, strategi dan kesadaran dalam pembelajaran, 3) pemahaman pandangan yang telah bergeser kepada multidimensi dan interaktif, 4) keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, pemecah masalah, dan keterampilan kritis dan kreatif (Nelwati dan Nana 2023).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diwujudkan dengan cara mengintegrasikan level berpikir ini melalui proses belajar dan evaluasi. Evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik (Setiawati, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 30 Januari s/d 06 Februari 2023 mengenai proses pembelajaran di kelas peserta didik pada pembelajaran IPS yaitu bagaimana peserta didik dalam materi Luas Benua Asia peserta didik kurang tertarik karena proses belajar mengajar yang masih konvensional, media yang digunakan masih bersifat monoton seperti: Peta, atlas, buku cetak, modul, dan sejenisnya.

Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Seperti dengan menggunakan metode ceramah atau menyampaikan informasi secara lisan oleh pendidik kepada peserta didik dan metode diskusi kelompok yang menjadikan peserta didik cukup aktif dikarenakan pendidik mengadakan penilaian kognitif dan afektif peserta didik melalui kegiatan persentasi dan tanya jawab. Menggunakan metode tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif dan kurang berpikir kritis.

Menurut Abdurrahman menggunakan metode pembelajaran masih menggunakan pendekatan tradisional atau konvensional menjadikan faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari sebagian peserta didik yang memiliki nilai tinggi namun tidak mampu dalam menerapkan pengetahuan (Tasya, 2019).

Menggunakan media *Picture in the box* sebagai media pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memahami dan menguraikan konsep-konsep dalam pembelajaran IPS, dengan memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui media *Picture In The Box*, peserta didik dapat penguasaan materi mata pelajaran IPS sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media *Picture In The Box* dapat dibuat sendiri oleh pendidik menyesuaikan dengan kondisi dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Peserta didik lebih berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar karena berkaitan dengan permainan yaitu bermain dengan menggunakan gambar. Adapun kekurangan dari media *Picture in The Box* yaitu sulit menemukan gambar yang menarik dari materi yang akan diajarkan, memerlukan waktu yang lama dalam pembelajaran (Afuarita dkk, 2018).

Media *Picture in The Box* ini merupakan sebuah media yang berbentuk kubus dan di dalamnya terdapat beberapa kubus. Isi dari kubus tersebut adalah materi mengenai Letak dan Luas Benua Asia mata pelajaran IPS kelas IX yang memiliki daya tarik untuk peserta didik pada saat pembelajaran. Media *Picture in The Box* berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi Letak dan Luas Benua Asia melalui gambar-gambar yang ada memiliki keterhubungan satu sama lain secara berurutan dan saling menyambung dengan satu sama lain.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tercapainya lingkungan belajar yang menyenangkan pada materi Luas Benua Asia. Meningkatkan daya ingat dan hubungan komunikasi antar peserta didik bisa mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik. Suasana seperti ini akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan media

Picture in the Box juga diharapkan akan membantu peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Kurang ketertarikan dalam proses pembelajaran IPS tanpa adanya media yang mendukung pembelajaran ditunjukkan dengan peserta didik yang kurang fokus dalam proses belajar mengajar.
2. Kurang kemampuan kognitif dalam menganalisa, menemukan dan mengevaluasi pembelajaran Luas Benua Asia materi IPS kelas IX pada peserta didik karena terpaku pada teks bacaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana gambaran hasil *pretest* kelas eksperimen?
2. Bagaimana gambaran hasil *pretest* kelas kontrol?
3. Bagaimana gambaran hasil *posttest* kelas eksperimen?
4. Bagaimana gambaran hasil *posttest* kelas kontrol?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar terhadap kelas kontrol dan eksperimen?

D. Tujuan Penelitian

Adanya tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil *Pretest* kelas eksperimen
2. Untuk mengetahui hasil *Pretest* kelas kontrol
3. Untuk mengetahui hasil *Posttest* kelas eksperimen

4. Untuk mengetahui hasil *Posttest* kelas kontrol
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen

E. Defenisi Operasional

1. Media *Picture in the Box*, digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif, media ini berupa gambar di dalam box gambar tersebut menerangkan urutasi subjek pokok pembahasan.
2. Media konvensional, digunakan sebagai media pembelajaran yang tradisional seperti buku cetak, peta, dan media komunikasi lisan dan tulisan antara pendidik dan peserta didik, media konvensional ini sudah lama ditemukan sebelum media baru.
3. Kemampuan kognitif artinya berpikir, sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh pengetahuan dan menggunakannya, kognitif menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir.
4. Mengetahui perbedaan kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media IX MTsS PPM Diniyyah Pasia menggunakan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian :

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

2. Secara praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik, keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam mata pelajaran IPS.
- b. Bagi pendidik penggunaan media *Picture In The Box* ini dalam pembelajaran diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam mata pelajaran IPS.
- c. Bagi kepala sekolah diharapkan dapat dijadikan bahan kajian sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan proses pembelajaran IPS di sekolah.
- d. Bagi peneliti diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan berpijak untuk meneliti lebih lanjut tingkat kemampuan kognitif peserta didik dengan menggunakan media *Picture In The Box* dalam proses belajar mengajar.

UIN IMAM BONJOL
PADANG