

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini sedang menjadi perhatian banyak pihak. Dari mulai pemerintah, para praktisi pendidikan, pengamat pendidikan bahkan masyarakat umum pun mulai memberikan perhatiannya. Berbagai inovasi pendidikan pun mulai banyak dilakukan sebagai upaya untuk terus memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia. Selain itu, yang perlu disadari adalah bahwa pendidikan merupakan salah satu aset suatu bangsa untuk berkembang menjadi lebih baik lagi dengan cara mencerdaskan para tunas bangsanya.

Dalam proses pendidikan khususnya di sekolah, guru dan siswa memegang peranan penting yang mengharuskan semuanya untuk dapat bersinergi dengan baik. Ada pun proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia yaitu siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Sehingga pada masa ini guru dituntut untuk dapat menciptakan situasi pembelajaran yang mampu menunjang peningkatan kemampuan siswa.

Semakin banyaknya lapisan masyarakat yang memperhatikan dunia pendidikan maka inovasi dalam dunia pendidikan khususnya pada strategi, pendekatan, model maupun metode pembelajaran terus dilakukan oleh para peneliti maupun praktisi pendidikan.

Salah satu cara untuk melakukan inovasi pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan beberapa pendekatan pembelajaran yang telah ada. Moh. Amin dalam (Sudirman N, 1992), *Pictorial Riddle Approach* (pendekatan teka teki gambar) merupakan salah satu cabang dari *Discovery-Inquiry Learning*. *Pictorial Riddle Approach* merupakan pendekatan yang mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang di gunakan sebagai sumber diskusi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Pictorial Riddle Approach* guru dapat memicu motivasi siswa untuk belajar. Siswa dapat dikelompokkan menjadi kelompok - kelompok kecil ataupun kelompok besar. Kemudian siswa diminta untuk dapat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi dengan memanfaatkan suatu *riddle* yang biasanya berupa gambar di papan tulis, poster ataupun tayangan gambar yang diproyeksikan. Selanjutnya, guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle*. (Sudirman N, 1992).

Pembelajaran *Problem Solving* diterapkan untuk menstimulus berpikir kritis dan ilmiah siswa dengan belajar dari masalah dan mencoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Peneliti melihat pembelajaran dengan berbasis *Problem Solving* ini pun dapat mengasah dan meningkat kemampuan metakognitif siswa.

Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* pada proses pembelajaran perakitan dan pemeriksaan personal komputer. Diharapkan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem*

Solving dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa. Metakognitif adalah kesadaran berpikir tentang apa yang diketahui dan apa yang tidak diketahui. Dalam konteks pembelajaran, siswa mengetahui bagaimana untuk belajar, mengetahui kemampuan dan modalitas belajar yang dimiliki dan mengetahui strategi belajar terbaik untuk belajar efektif. Kemampuan metakognitif merupakan suatu kemampuan dimana siswa lebih sadar dan bertanggungjawab atas apa yang mereka pikirkan dan pelajari. Peningkatan kemampuan metakognitif dapat terjadi apabila siswa sudah dapat secara sadar mampu mengontrol proses kognitifnya secara berkesinambungan.

Swartz dan Perkins (dalam Susantini: 6) menyatakan bahwa ada 4 (empat) tahapan berpikir metakognitif yang semakin meningkat:

1. Penggunaan tanpa kesadaran individu melakukan jenis berfikir, misalnya keputusan tanpa memikirkan tentang hal itu;
2. Penggunaan dengan kesadaran individu melakukan jenis berfikir dengan sadar dan kapan dia melakukan sesuatu;
3. Penggunaan strategi individu mengorganisasi pemikirannya dengan menggunakan strategi kesadaran tertentu untuk mempertinggi efektifitas;
4. Penggunaan reflektif, individu melakukan refleksi tentang pemikirannya sebelum dan sesudah atau bahkan ditengah-tengah proses berfikir, dengan mempertimbangkan perolehan dan bagaimana memperbaikinya.

Berdasarkan konsep metakognitif Marzano dengan meliputi 3 (tiga) tahapan strategi sebagai berikut:

1. **Tahap proses sadar belajar (*awareness*)** merupakan komponen yang paling dasar dari metakognisi. Kewaspadaan ini termasuk dua cara apakah siswa biasanya melakukan pendekatan pada tugas dan cara alternatif yang mungkin mereka lakukan.
2. **Tahap merencanakan belajar (*Planning*)** merupakan komponen rencana dari metakognisi adalah bertanggung jawab untuk “mengidentifikasi dan mengaktifkan kemampuan, taktik, dan proses tertentu yang akan digunakan dalam “mencapai cita-cita” (Marzano, 1998, h. 60).
3. **Tahap monitoring dan refleksi belajar (*monitoring and reflection*)** merupakan komponen akhir dari metakognisi adalah pemantauan. Fungsi ini bekerja pada keefektifan rencana dan strategi yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF SISWA SMK DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN *PICTORIAL RIDDLE APPROACH* BERBASIS *PROBLEM SOLVING*”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kemampuan metakognitif siswa meningkat setelah diterapkannya pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*?

2. Bagaimanakah respon siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* ?

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian di atas maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

- a. Pendekatan pembelajaran yang digunakan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*.
- b. Kemampuan siswa yang diteliti adalah kemampuan metakognitif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tujuan Umum
Untuk mengetahui peningkatan kemampuan metakognitif siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* .

- b. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan khusus untuk :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan metakognitif siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*.
2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan diterapkannya pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* ini diantaranya:

- a. Bagi siswa, dengan diterapkannya pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan metakognitif.
- b. Bagi guru mata pelajaran, dengan adanya penelitian tentang pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* dapat dijadikan salah satu referensi untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lainnya guna meningkatkan kemampuan siswa.
- c. Bagi peneliti, mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa.
- d. Bagi dunia pendidikan, sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar kreatif dan inovatif.

1.6 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

Terdapat peningkatan kemampuan metakognitif siswa setelah diterapkannya pembelajaran *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving*.

1.7 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah penting dan akan sering ditemukan pada bab - bab selanjutnya. Adapun istilah - istilah tersebut adalah:

- a. Kemampuan metakognitif adalah kemampuan seseorang dalam mengontrol proses belajarnya, mulai dari tahap perencanaan, memilih strategi yang tepat sesuai masalah yang dihadapi, kemudian memonitor kemajuan dalam belajar dan secara bersamaan mengoreksi jika ada kesalahan yang terjadi selama memahami konsep dan menganalisis keefektifan dari strategi yang dipilih.
- b. *Pictorial Riddle Approach* adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa. *Riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan. *Pictorial Riddle Approach* adalah suatu model pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi dan memecahkan masalah yang bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- c. *Problem Solving* adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tidak biasanya.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam menyusun skripsi ini yaitu :

1. **Studi Pustaka**, dalam tahap ini penulis melakukan studi pustaka ke perpustakaan maupun ke toko - toko buku guna mencari hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dan buku - buku yang dapat menunjang proses pembuatan skripsi dan berdiskusi dengan para mahasiswa, guru termasuk dosen pembimbing. Selain itu, pencarian referensi melalui internet juga dilakukan oleh penulis untuk menambah pengetahuan penulis tentang penelitian yang akan dilakukan.
2. **Penelitian Kuasi Eksperimen**, yaitu penelitian yang dilakukan hanya pada satu kelas saja tanpa ada kelas kontrol atau pembanding. Menurut Panggabean (1996: 27) tujuan penelitian eksperimental semu (*quasi experiment*) adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penyusunan skripsi, metodologi, dan sistematika penyusunan skripsi. Pada bagian ini akan memaparkan alasan peneliti memilih penelitian ini dan racangan gambaran awal apa saja yang akan dicakup dalam penelitian beserta metologi penelitan yang akan digunakan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi beberapa teori yang mendasari penyusunan skripsi ini. Adapun yang akan dibahas pada bab ini adalah teori yang berkaitan dengan kemampuan metakognitif, *Pictorial Riddle Approach* dan *Problem Solving*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih detail tentang metodologi yang diterapkan dalam penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ke-empat berisi hasil penerapan pembelajaran dengan *Pictorial Riddle Approach* berbasis *Problem Solving* yang telah diterapkan dan evaluasi terhadap peningkatan kemampuan metakognitif siswa.

BAB V PENUTUP

Bab penutup merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari rumusan masalah dalam penelitian dan juga intisari dari BAB IV.

