

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang memiliki salah satu tujuan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kepribadian yang bermoral dan beretika sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup dan memiliki keahlian yang andal di bidangnya masing-masing. Sofyan (2019) mengungkapkan bahwa dalam era persaingan global saat ini menuntut adanya suatu pembelajaran yang bermutu untuk memberikan fasilitas bagi peserta didik dalam mengembangkan kecakapan, keterampilan dan kemampuan sebagai modal untuk menghadapi tantangan di kehidupan global. Kemudian, Direktur Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam webinar yang diselenggarakan pada bulan Oktober 2020 mengungkapkan bahwa setiap sekolah termasuk SMK ditugaskan untuk mempersiapkan pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang akan diadakan pada bulan Agustus 2021 mendatang. Ferdian (2020) menuliskan bahwa pengertian AKM menurut direktur kemendikbud adalah kompetensi yang sangat minimum dimana tujuan pelaksanaannya untuk memetakan sekolah-sekolah berdasarkan kompetensi minimum yang harus dipersiapkan. Adapun kompetensi minimum adalah kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk dapat belajar apapun materi dan mata pelajarannya.

Dalam rangka mengembangkan keterampilan dalam menghadapi tantangan dan mempersiapkan pelaksanaan AKM, peserta didik perlu untuk dikembangkan kemampuan berpikirnya terutama dalam memahami kompetensi minimum dan dapat menghubungkan materi yang dipelajarinya dalam menghadapi permasalahan di dunia nyata. Keterampilan berpikir yang dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Sani (2019) menjelaskan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Apabila peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis, maka peserta didik akan mampu mengembangkan diri dalam membuat keputusan, penilaian dan menyelesaikan

masalah dengan tepat (Nisa, 2019). Adapun untuk mengukur sejauh mana kemampuan berpikir peserta dalam kompetensi tertentu maka perlu adanya penilaian hasil belajar. Salah satu penilaian yang digunakan adalah berupa tes berbentuk soal-soal.

Soal HOTS tidak selalu diartikan sebagai soal yang sulit. Sani (2019) mengungkapkan bahwa pada umumnya soal HOTS merupakan soal kontekstual yang berbasis situasi nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari dan bukan merupakan kondisi buatan atau teoritis. Contoh soal penilaian pembelajaran yang didapatkan dari tiga orang guru yang mengajar di SMK yang berbeda, dalam beberapa contoh soal yang dapat dilihat pada Lampiran 1 tersebut penulis menganalisis bahwa contoh-contoh soal tersebut masih dalam level kognitif C1 (mengingat) dan C2 (memahami). Sedangkan penilaian bentuk soal HOTS berada dalam level kognitif C4 (analisis) dan di atasnya. Nisa (2019) dalam penelitiannya pun mengungkapkan bahwa soal-soal yang biasa digunakan dalam penilaian hasil belajar merupakan pertanyaan tingkat rendah dimana peserta didik terbiasa dengan soal-soal yang sama dengan contoh yang diberikan oleh guru, sehingga ketika peserta didik diberikan soal yang berbeda akan cenderung kesulitan dalam mengerjakannya. Sedangkan untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, peserta didik perlu terbiasa untuk menyelesaikan permasalahan dengan berpikir kreatif dan kritis. Pembiasaan tersebut dapat diimplementasikan dengan penyediaan soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi oleh pendidik. Dalam penelitian Fanani (2018) yang berjudul “Strategi Pengembangan Soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam kurikulum 2013” mengungkapkan keuntungan dari penilaian HOTS adalah meningkatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik karena penilaian HOTS menghubungkan materi pelajaran di kelas dengan konteks dunia nyata agar pembelajaran lebih bermakna.

Teknik pembuatan soal HOTS dalam penelitian ini dikemas berbentuk sebuah media yang memudahkan pengguna untuk menggunakannya yaitu, media *e-modul*. Fausih (2014) mengungkapkan bahwa *e-modul* atau modul elektronik adalah media pembelajaran berbentuk non-cetak berisikan materi-materi yang disusun secara sistematis. Pemilihan *e-modul* sebagai aplikasi yang dikembangkan karena

dapat digunakan serta diakses secara praktis dan efektif baik menggunakan *smartphone* maupun komputer. Dalam penelitian yang dilakukan Erinawati (2016) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Penggabungan dan Pemberian Efek Citra Bitmap Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten” mengungkapkan bahwa e-modul dapat digunakan di mana saja, menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki interaktifitas yang tinggi. Lalu pemilihan e-modul sebagai media yang dikembangkan karena aplikasi tersebut relatif mudah untuk dikembangkan dan dioperasikan seperti yang diungkapkan Seruni, dkk (2019) dalam penelitiannya bahwa pengembangan e-modul dapat menggunakan beberapa alternatif aplikasi lalu mudah untuk digunakan dan dioperasikan oleh pemula.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media sebagai panduan pembuatan soal HOTS berupa e-modul atau modul elektronik. Adapun kompetensi keahlian yang digunakan akan difokuskan pada Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) kelas X. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pendidik dalam menyusun soal yang memiliki karakteristik HOTS.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang diteliti adalah:

1. Bagaimana pengembangan e-modul sebagai pedoman pembuatan soal HOTS pada kompetensi keahlian agribisnis pengolahan hasil pertanian kelas X?
2. Bagaimana kelayakan e-modul sebagai panduan pembuatan soal HOTS pada kompetensi keahlian agribisnis pengolahan hasil pertanian kelas X?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan e-modul sebagai pedoman pembuatan soal HOTS pada kompetensi keahlian agribisnis pengolahan hasil pertanian kelas X.

2. Mengetahui kelayakan dari e-modul sebagai panduan pembuatan soal HOTS pada kompetensi keahlian agribisnis pengolahan hasil pertanian kelas X.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Prodi dan Universitas
 - a. Penelitian dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dan informasi yang dapat dijadikan sebagai acua untuk penelitian sejenis
 - b. Menambah pengetahuan mengenai tahapan pengembangan sebuah media berupa e-modul terutama dalam materi HOTS dan pembuatan soalnya.
2. Bagi pendidik dan mahasiswa sebagai sarana untuk memudahkan dalam memahami dan membuat bentuk soal HOTS yang digunakan sebagai penilaian pembelajaran di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini mengemukakan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini menguraikan teori dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, namun mendukung proses penelitian yang menjadi landasan selama melakukan penelitian, dan posisi penelitian berdasarkan masalah yang diteliti.
3. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini menguraikan desain penelitian, partisipan yang terlibat dalam penelitian ini, populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, prosedur penelitian dan analisis data penelitian yang dilakukan.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini mengemukakan temuan yang didapatkan selama proses penelitian dan membahas temuan tersebut.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini menguraikan simpulan dari hasil proses penelitian, implikasi dan rekomendasi yang dapat dilakukan bagi peneliti selanjutnya.