

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (PT), Pasal 2 menyebutkan bahwa tujuan Perguruan Tinggi adalah untuk (1) menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian; (2) mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. Dari Peraturan Pemerintah ini dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan utama pendidikan di jenjang Perguruan Tinggi adalah untuk membentuk mahasiswa menjadi individu yang tanggap dan peka pada fenomena disekitarnya dan bisa memberikan pemecahan masalah yang solutif terhadap isu-isu yang dihadapi oleh masyarakat.

Namun pada prakteknya, proses belajar mengajar di perguruan tinggi menunjukkan indikasi penyimpangan dari tujuan awalnya. Prihadiyoko (2002) menemukan bahwa pelaksanaan praktek pendidikan tinggi di Indonesia masih sangat tradisional dimana siswa harus melakukan hal yang sama selama proses pendidikan membuat siswa tidak mampu berpikir kritis (dalam Jazadi, 2005). Lebih lanjut menurut Asy'arie (2002), praktek pendidikan terutama di perguruan

tinggi tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sebuah konsep dan mengaplikasikan konsep tersebut dalam dunia mereka sehari-hari (dalam Jazadi, 2005). Hasilnya adalah pengetahuan yang dimiliki mahasiswa tidak lebih dari sekedar produk hafalan yang nantinya akan hilang setelah ujian berakhir. Selain itu, bila praktek pendidikan tersebut diteruskan bisa dipastikan mahasiswa-mahasiswa tersebut akan menjadi individu-individu yang pasif terhadap lingkungan, tidak memiliki daya kreativitas dalam menjawab tantangan di masyarakat.

Mahasiswa sebagai individu yang belajar di perguruan tinggi diharapkan mempunyai kemampuan pendekatan belajar mendalam atau yang lebih dikenal dengan konsep *deep learning* (Jazadi, 2005). Belajar mendalam menurut Eley (1993) adalah proses dimana seorang individu berusaha mempelajari suatu hal dikarenakan keinginan sendiri untuk mempelajari detil bagian perbagian dari materi tersebut, lalu menghubungkannya dengan struktur pengetahuan dan pengalaman (dalam Jazadi, 2005). Sedangkan menurut Saljo (2005) belajar mendalam adalah proses dimana individu berusaha mencari konsep dasar sebuah topik dan keterkaitan antar subtopik satu dengan subtopik lainnya (dalam Aditomo dkk, 2008). Lebih lanjut, Gibbs (1993) dan Paran (2003) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam menuntut individu untuk tidak saja sekedar memahami keterkaitan antar ide, tetapi sintesa pemikiran tersebut digunakan untuk menghasilkan pemikiran baru (dalam Jazadi, 2005). Pendekatan lain yang merupakan kontradiksi dari pembelajaran mendalam adalah pembelajaran dangkal atau yang dikenal sebagai *surface learning*, yang didefinisikan sebagai suatu

proses pembelajaran dimana siswa hanya berusaha mengingat teori yang mereka baca tanpa harus mencari tahu kenapa teori tersebut penting untuk mereka baca (dalam Aditomo dkk 2008).

Pendekatan belajar mendalam akan membantu mahasiswa untuk mencapai *higher order thinking skill* (HOT). *Higher order thinking skill* didefinisikan sebagai kumpulan kemampuan untuk berpikir kritis dan mengatur segala informasi yang diterima dan mengubahnya menjadi sesuatu hal yang baru yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah yang tidak bisa dipecahkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (Paran, 2003 dalam Jazadi, 2005). Menurut Anderson dan Kratwohl (2001) HOT merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari taksonomi Bloom. Dari 6 tingkatan berpikir yang ada di dalam taksonomi kognitif Bloom, yaitu (1) *remember*, (2) *understand*, (3) *apply*, (4) *analyse*, (5) *evaluate* dan (6) *create*, HOT adalah kategori yang terdapat pada level 4 sampai dengan 6.

Lebih lanjut, HOT mempunyai peran penting dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa, HOT membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan dikelas, selain itu HOT juga membantu siswa mengembangkan *soft skill* mereka seperti kemampuan memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dengan baik dan kemampuan-kemampuan kognitif lainnya seperti *problem solving* dan analisis asumsi. HOT mempunyai pengaruh positif pada siswa terutama dalam bidang akademik, siswa yang dapat mencapai HOT memiliki motivasi belajar dan prestasi akademik yang meningkat (Brookhart, 2010). Hal tersebut ditunjang oleh penelitian yang dilakukan oleh Wenglinsky pada tahun

2004 yang meneliti hubungan antara performa siswa dengan instruksi yang sudah dirancang untuk membuat siswa mencapai HOT. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai akademik siswa yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian HOT pada kegiatan akademik siswa membantu untuk peningkatan prestasi belajar.

Lebih lanjut, sebuah studi yang dilakukan oleh Grup Tempo untuk melihat pemetaan kualitas lulusan S1 perguruan-perguruan tinggi di Indonesia dalam dunia kerja menggambarkan karakteristik sarjana Universitas Airlangga yang dikenal sebagai lulusan yang ulet dalam bekerja pada berbagai situasi (lihat grafik 1.1 dibawah). Di satu sisi, karakteristik ini menjadi nilai positif karena menandakan suatu ketangguhan dalam bekerja, namun apabila dilakukan perbandingan dengan karakteristik lulusan dari perguruan tinggi lain, seperti ITB yang memiliki kemampuan analitis dan berpandangan jauh kedepan, maka lulusan Universitas Airlangga memiliki kelemahan dalam melakukan analisa dan evaluasi berpikir secara kritis, yang merupakan karakteristik utama dari HOT. Ini menjadi tantangan besar bagi Universitas Airlangga untuk mengembangkan metode pengajaran yang dapat merangsang bertumbuhnya keterampilan HOT pada peserta didiknya.



**Grafik 1.1 Peta Persepsi Kualitas Perguruan Tinggi S1 menurut Dunia Kerja**  
(Digambar ulang dari <http://blog.its.ac.id/kurnianto/artikel/page/2>)

Berikut adalah data yang diperoleh peneliti dari data *tracer study* fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang didalamnya terdiri dari beberapa pertanyaan dan pendapat dari lulusan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga terkait metode pembelajaran di kelas, berikut adalah contoh data yang diperoleh:

1. Sudah cukup baik, tapi masih perlu ditambahi praktik langsung terkait aplikasi materi
2. Kalau pengetahuan sudah mumpuni tapi perlu ditingkatkan lagi praktiknya
3. Tidak hanya materi tapi aplikasi di lapangan, karena itu lebih dibutuhkan lebih dari sekedar materi-materi yang terus-terusan diberikan

Dari data diatas dapat disimpulkan bahawa proses belajar mengajar di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga masih berorientasi pada teori dan mengedepankan pada level pemahaman, meskipun dalam proses belajar mengajar di beberapa mata kuliah terdapat praktik kerja lapangan (PKL) namun pada

kenyataannya hasil PKL sendiri hanya hanya membuat siswa sampai pada tahap analisa.

Ketika kita membicarakan metode pengajaran, tentu kita harus mempertimbangkan media belajar yang digunakan. Media belajar sendiri adalah sebuah alat yang digunakan untuk memperantarai pengajar dan siswa dalam penyampaian informasi. Menurut beberapa penelitian (Knobel dan Lanskhear, 2003; Larson dan Marsh, 2005; Livingstone dan Bovill, 1999) anak-anak jaman sekarang lebih sering melakukan kegiatan yang bersifat visual di luar sekolah seperti menonton TV, melihat DVD dan lain-lain (Baratta A, Jones S, 2008). Sebagai contoh, Russel (2010) melaporkan bahwa dalam sehari seorang remaja dan dewasa menghabiskan waktu lebih dari 3 jam hanya untuk menonton film, video Youtube, dan lain-lain. Dari fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas audio visual masih memiliki daya tarik yang besar sebagai suatu media, baik untuk pembelajaran maupun penyebaran informasi, sehingga masih sangat diminati oleh setiap kalangan, baik remaja maupun orang dewasa. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa film dapat menarik perhatian remaja, oleh karena itu film bisa digunakan sebagai media belajar alternatif karena dengan adanya atensi atau perhatian akan mempermudah untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru.

Selain itu, keberadaan film sebagai media pembelajaran alternatif juga didukung dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, yang menyebutkan film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan

potensi diri dan membina akhlak mulia (Kompasiana, 2012). Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti ingin melakukan penelitian pengaruh pemberian film sebagai media belajar terhadap pencapaian *Higher Order Thinking Skill* pada mahasiswa Universitas Airlangga, khususnya mahasiswa Fakultas Psikologi.

## 1.2. Identifikasi Masalah

HOT seperti yang telah dijelaskan di atas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi. HOT sendiri merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh mahasiswa yang belajar pada tingkat pendidikan tinggi, karena diharapkan mahasiswa mampu berpikir kritis dan menemukan alternatif-alternatif baru yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah yang ada di sekitarnya. Dalam prosesnya, HOT dapat ditingkatkan dengan metode pembelajaran yang berbasis masalah, hal tersebut diungkapkan dalam Arends (2007) dimana pembelajaran berbasis masalah akan membuat siswa menyusun pengetahuannya sendiri dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (dalam Sastrawati E dkk). Oleh karena itu, sangat dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk dapat memfasilitasi pencapaian pembelajaran berbasis HOT pada siswa.

Media belajar tidak bisa dipisahkan dengan praktik belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas. Seperti kata Degeng (1997), perancangan media pembelajaran dapat dijadikan titik awal perbaikan kualitas desain. Media belajar sendiri dibagi menjadi dua, yaitu tradisional dan moderen. Bila cara tradisional lebih mementingkan kemampuan *recall* maka media pembelajaran yang berbasis

kebaruan atau moderen menuntut siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Dari berbagai media pembelajaran moderen yang banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan, penelitian ini tertarik dengan penggunaan film sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena film memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Film bahkan telah menjadi gaya hidup masyarakat moderen. Menurut Russel (2010), seorang remaja dan dewasa dapat menghabiskan waktu lebih dari 3 jam hanya untuk menonton film. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan film mendapat tempat yang penting di masyarakat. Oleh karena itu, pemanfaatan film sebagai media pendidikan akan menjadi daya tarik tersendiri untuk memaksimalkan pemahaman mendalam pada peserta didik.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Michel, Roebbers, dan Schneider pada tahun 2007, dimana mereka menggunakan film sebagai media belajar siswa sebelum memulai topik baru. Hasilnya anak yang menonton film yang sudah disiapkan sebelum topik baru dimulai di kelas menunjukkan pemahaman materi yang lebih mendalam. Penelitian yang lain dilakukan oleh Baratta dan Jones pada tahun 2008, mereka meneliti penggunaan film sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis pada mahasiswa S1. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan nilai sebesar 3,13%. Hasil kedua penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Eiken pada tahun 2002. Penelitiannya ingin melihat pengaruh penggunaan film sebagai media belajar untuk meningkatkan *Critical Literacy* dan *Higher Order Thinking skill*

pada mahasiswanya, dimana hasilnya adalah film berpotensi menciptakan lingkungan dimana siswa atau penonton dapat mengembangkan HOT.

Menurut Mcclusky (2006) ada 12 jenis film yang bisa digunakan untuk media belajar yaitu: (1) *narrative film* yaitu film yang menggunakan narasi pada saat ditayangkan, (2) *dramatic film* yaitu film yang memadukan drama teatral, biasanya digunakan untuk pelajaran drama atau bahasa Indonesia, (3) *discursive film* yaitu film yang dibuat beberapa serial dengan topik yang saling berhubungan satu sama lainnya, (4) *evidental film* yaitu film tentang ilmu pengetahuan yang terekam secara natural, biasanya ditayangkan di televisi, contohnya *Discovery Channel*, (5) *factual film* yaitu film yang memiliki kemiripan dengan *discursive film* namun memiliki perbedaan berupa sistematika yang lebih detail setiap episodenya, (6) *emulative film* yaitu film yang biasanya digunakan untuk pelatihan-pelatihan perang dengan tujuan agar penonton bisa meniru apa yang ditayangkan di film, (7) *problematic film* adalah film yang dibuat untuk mengasah kemampuan kognitif penonton agar berpikir lebih kritis, (8) *incentive film* yang bisa disebut film dokumenter, dimana diharapkan penonton melakukan sesuatu pada fenomena yang terjadi setelah melihat film ini, (9) *rhythmic film* adalah film sejenis *video art* yang digunakan untuk merangsang kemampuan estetis penontonya, (10) *therapeutic film* adalah film yang digunakan untuk membantu proses terapi, (11) *drill film* yaitu film yang melibatkan partisipasi penonton dalam melakukan kegiatan yang ditayangkan di dalam film, dan (12) *participative film* yang memiliki karakteristik hampir sama dengan *drill film*, namun

*participative film* ini lebih ke arah apresiasi daripada instruksional (dalam Elliot, 2006).

Seperti telah dijelaskan di atas, salah satu cara untuk mencapai level belajar HOT, adalah dengan menggunakan film sebagai media pembelajaran yang dapat menyajikan permasalahan untuk merangsang proses berpikir yang kritis. Oleh sebab itu, pemilihan *problematic film* dalam penelitian ini diharapkan dapat memaksimalkan capaian HOT siswa.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam kajian ini sangat diperlukan agar kajian yang dibahas tidak meluas. Di bawah ini merupakan batasan masalah dari penelitian ini:

#### **a. Film sebagai media belajar**

Penggunaan film sebagai media belajar dalam penelitian ini ditujukan sebagai stimulasi untuk memunculkan keterampilan HOT siswa. Dalam proses pencapaian HOT, dibutuhkan metode pembelajaran yang berbasis masalah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, dipilih film dengan jenis *problematic film*. *Problematic Film* adalah film yang berisi beberapa masalah yang digunakan untuk memacu siswa untuk berpikir kritis (Mcclusky, 2006).

#### **b. *Higher Order Thinking (HOT) Skill***

HOT didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam mengatur antara informasi baru yang diterima dan informasi yang diperoleh dari

pengalaman sebelumnya untuk kemudian menghasilkan sesuatu yang baru (Paran, 2003 dalam Jazadi, 2005).

c. Mahasiswa Fakultas Psikologi di Universitas Airlangga

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang mengikuti mata kuliah Andragogi. Alasan menggunakan mahasiswa kelas andragogi adalah karena menurut silabus mata kuliah Andragogi mengatakan tujuan akhir dari proses belajar adalah mahasiswa mampu menganalisa, mengevaluasi dan menciptakan metode pembelajaran bagi orang dewasa dimana ketika hal tersebut merupakan bagian dari kompetensi HOT.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh pemberian film sebagai media belajar terhadap pencapaian *Higher Order Thinking* (HOT) *skill* pada mahasiswa Psikologi Universitas Airlangga?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian film sebagai media belajar terhadap pencapaian *Higher Order Thinking* (HOT) *skill* pada mahasiswa Psikologi Universitas Airlangga.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### 1.6.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi sumbangan ilmiah terutama dalam bidang psikologi pendidikan tentang penerapan film sebagai media pendidikan terutama dalam pencapaian level belajar tingkat tinggi seperti HOT.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat praktis:

- a. Bagi Guru atau staff pengajar, media film bisa digunakan sebagai media alternatif baru yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa
- b. Bagi Siswa, media film bisa digunakan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan dikelas.