

Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa dalam Menghadapi Era Disrupsi di Smpn 1 Sawoo

Wikanursekti Kurnia Dewi¹, Wilda Niswatul Mukarromah², Yuana Honesty Augista³, Ziana Nur Alfiah⁴, Zuliya Qoyyimatul Hasanah⁵ Nurul Malikah⁶

¹ mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN) Ponorogo, Indonesia ; nurwika52@gmail.com

² mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN) Ponorogo, Indonesia ; niswatulwildaa@gmail.com

³ mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN) Ponorogo, Indonesia ; yuanahonesty2@gmail.com

⁴ mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN) Ponorogo, Indonesia ; ziananuralfiah2@gmail.com

⁵ mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN) Ponorogo, Indonesia ; zulyiaqoyyimatul@gmail.com

⁶ dosen Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN) Ponorogo, Indonesia ; nurul.malikah1234@gmail.com

Received: 2024/12/09

Revised: 2024/12/09

Accepted: 2024/12/14

Abstract

The era of disruption demands education to produce students with superior, adaptive and innovative cognitive abilities. This research aims to identify effective learning strategies in improving students' cognitive aspects at SMPN 1 Sawoo. With a qualitative approach, data is obtained through observation, interviews with teachers, and documentation of learning activities. The findings show that problem-based learning strategies, collaboration, and technology integration play a significant role in developing students' critical, analytical, and creative thinking abilities. Teachers use an exploratory approach by involving students in solving real problems and assessing interdisciplinary learning resources. In addition, the implementation of technology such as digital learning and interactive media encourages students to be more actively involved in the learning process. This research recommends increasing teacher training related to technology and innovative learning design as a step to adapt to challenges in the era of disruption.

Keywords

Learning Strategies, Cognitive Aspects, Era of Disruption

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dalam perkembangan kognitif pada anak didiknya perlu memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang perkembangan kognitif pada anak didiknya. Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. Hal ini sejalan dengan Susanto pengertian kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat



terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Dalam pendidikan anak usia dini. Pendidik menerapkan cara belajar yang membuat anak didik mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Cara pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan yang memotivasi anak, seperti media belajar dan pembelajaran yang menarik seperti bereksperimen dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan alat permainan edukatif, bermain musik, membaca buku cerita, bermain kartu huruf dan angka, dan guru adalah sebagai sumber utama untuk keberhasilan pada anak didiknya, diketahui dengan cara guru mempersiapkan bahan belajar anak dari awal sampai akhir. Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan guru adalah agar dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak didiknya.

Strategi guru dalam proses pengembangan kognitif anak sangatlah penting, sebab jika strategi tidak sesuai dengan usia anak maka pembelajaran akan tidak mudah untuk dipahami oleh anak. Strategi guru yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak merupakan dengan pendekatan personal sehingga guru harus paham dengan sifat dan karakteristik anak, demikian hal tersebut akan mempermudah guru untuk mengarahkan anak dalam belajarnya. ada tiga jenis strategi pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran, yaitu 1) Strategi pengorganisasian pembelajaran, 2) Strategi penyampaian pembelajaran, 3) strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi penyampaian menekankan media apa yang dipakai dalam menyampaikan pembelajaran, kegiatan apa yang dilakukan anak, dan bagaimana struktur pembelajaran. Strategi pengelolaan menekankan pada penjadwalan penggunaan setiap komponen strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian sehingga membuat catatan penilaian anak.

Peran guru di sini adalah lebih sebagai mentor atau fasilitator, dan bukan pentransfer ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan tidak dapat ditransfer dari guru ke murid tanpa keaktifan murid itu sendiri. Menurut Piaget, penyajian pengetahuan yang sudah jadi kemudian murid disuruh untuk menghafalkan, bukanlah penyajian yang baik karena murid menjadi pasif. Agar guru dapat membantu murid aktif dalam pembelajaran, guru perlu mengetahui kemampuan dan tahap kognitif murid yang sedang belajar. Perangsangan bahan yang sesuai dengan level kognitif murid akan lebih meningkatkan daya pikir murid. Pemberian bahan yang terlalu sulit akan membosankan dan membingungkan murid, sedangkan bahan yang terlalu mudah akan juga kurang baik bagi murid, karena kurang memacu berpikir murid.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang digunakan untuk menganalisis strategi pembelajaran secara mendalam yang dapat meningkatkan

aspek kognitif siswa di SMPN 1 Sawoo dalam menghadapi tantangan era disrupsi. Metode ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif terkait penerapan strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era disrupsi. Teknik analisis data adalah analisis tematik dengan pendekatan triangulasi untuk memastikan keakuratan data dari berbagai sumber. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan strategi pembelajaran yang relevan dengan peningkatan aspek kognitif siswa dalam konteks pendidikan modern.

3. PEMBAHASAN

Era Disrupsi dan Tantangan Pendidikan

Era disrupsi merupakan era dimana segala informasi didapatkan dengan mudah. Era dimana proses pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel dan lebih efisien. Era ini merupakan solusi dalam dunia pendidikan, bukan justru sebaliknya menjadi permasalahan baru yang kompleks susah diatasi. (Amanah, 2022) Era Disrupsi, merupakan era perubahan yang mendasar dan fundamental dalam tatanan hidup manusia. Perubahan yang terjadi tidak hanya pada satu aspek kehidupan, melainkan hampir pada seluruh aspek kehidupan seperti politik, sosial, budaya, bisnis, dan pendidikan. Dalam dunia bisnis, dahulu seseorang harus membutuhkan lahan yang strategis untuk menawarkan barang dagangannya.

Saat ini, seseorang bisa menghasilkan puluhan juta rupiah dengan memanfaatkan gadgetnya saja. Kepala daerah yang ingin mencari masa, dahulu membutuhkan spanduk dan membutuhkan banyak biaya untuk mencetaknya. Saat ini, sosial media menjadi pilihan yang efektif untuk mengkampanyekan dirinya. Begitu pula dalam aspek sosial, cara interaksi antar individu bergeser dari (physical space) yang terbatas menjadi cyber space yang menghubungkan setiap individu dengan tanpa batas melalui media sosial seperti facebook, whatsapp, dan instagram. (Salsabila dkk., 2021) Pada awalnya disrupsi diperkenalkan lebih kepada persaingan dunia bisnis, lalu Paul paetz menyakini bahwa dunia digital mempercepat proses disrupsi. Disrupsi bukanlah hanya sebuah perubahan tetapi perubahan besar yang mengubah tatanan, Ada dua karakteristik dalam disrupsi pertama perubahan itu sangat mendasar terhadap model suatu institusi kedua disrupsi selalu bermula dari harga bawah karena dia awalnya adalah pasar murah agar menarik untuk semua orang.

Menurut Renald kasali dalam bukunya Disruption jika menerjemahkan disruption dengan arti pengganggu, pengacau, atau biang kerok. Dan apabila dihubungkan dengan kata digital, maka artinya adalah sesuatu yang datang setelah era digital dan mengganggu kestabilan bisnis yang tidak menggunakan internet dan teknologi digital sebagai nilai tambahnya. Disruption juga dapat

diartikan sebagai sebuah inovasi, merubah seluruh sistem lama dengan cara-cara baru. Ia memungkinkan untuk menggantikan teknologi lama dengan teknologi baru dengan sistem digitalisasi dengan peningkatan efisiensi dan efektif. Dengan kata lain disruption merubah paradigma lama menjadi lebih praktis, simpel, kekinian, efektif, efisien dan mampu beradaptasi dengan perkembangan dan tuntutan perubahan jaman. (Hidayat dkk., 2021) Pendidikan zaman sekarang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi atau disrupti teknologi, sehingga mau tidak mau guru maupun murid harus menyesuaikan dengan kondisi perkembangan yang terjadi. Walaupun dalam pelaksanaannya terdapat banyak tantangan maupun hambatan dalam bidang pendidikan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, para guru dan murid diharap bisa menyikapi di era disrupti dengan hal yang positif agar tantangan tersebut dapat diatasi dengan benar. (Pamungkas, 2013)

Dalam era disrupti terdapat dampak secara positif maupun negatif, dampak positifnya sebagai berikut : 1) Semakin mudahnya akses informasi. 2) Disrupsi dalam pendidikan akan menciptakan manusia yang profesional dan berstandar Internasional dalam bidang pendidikan. 3) Disrupsi akan membawa dunia pendidikan Indonesia bisa bersaing dengan negara-negara lain. 4) Disrupsi akan menciptakan tenaga kerja yang berkualitas dan mampu bersaing. Dampak negatif nya adalah : 1) Dunia pendidikan Indonesia bisa dikuasai oleh para pemilik modal. 2) Dunia pendidikan akan sangat tergantung pada teknologi, yang berdampak munculnya "tradisi serba instant". 3) Disrupsi akan melahirkan golongan-golongan di dalam dunia pendidikan. 4) Semakin terkikisnya kebudayaan akibat masuknya budaya dari luar. 5) Disrupsi mengakibatkan melonggaranya kekuatan kontrol pendidikan oleh negara. (Ekasari dkk., 2021)

Dalam perkembangan disrupti ini ada tantangan tersendiri untuk meningkatkan kemampuan kognitif seorang peserta didik dalam menghadapinya. Ada dua tantangan, pertama ancaman yang tidak terlalu terlihat tetapi dapat dibaca seperti paham disrupti Christensen bahwa standarisasi yang ditentukan menurut berbagai aspek itu tentu saja dimaksudkan untuk menjamin mutu dan mendorong peningkatan produktivitas ilmiah. Thomas khun menyebutnya "Normal Science" ciri khas nya adalah paradigma tidak dihadapi secara kritis, karena dianggap relevan sebagai instrumen pemecah masalah. Itulah fungsi pragmatis suatu teori dalam normal science. Demikian bisa dikatakan bahwa standar mutu penelitian di perguruan tinggi sekarang ini diharapkan akan menghasilkan "normal scientist". Hal yang sama dapat dikatakan tentang ketentuan-ketentuan penulisan karya ilmiah yang keabsahan dan kualitas ilmiahnya diukur menurut kesesuaian dengan format standar, sedangkan publikasinya ditakar menurut posisi jurnal ilmiah yang terindeks Scopus.

Tantangan kedua terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia akademik tidak lain dari moralitas akademik yang rendah. Hal ini tampak pada fenomena yang mencuat ke permukaan akhir-akhir ini, seperti praktik plagiarisme, ijazah palsu, menjamurnya biro jasa pembuatan karya tulis, dan merosotnya kejujuran akademik di semua jenjang pendidikan. Kondisi ini merupakan penyangkalan terhadap ilmu pengetahuan yang sejati. Dunia akademik yang dijalankan tanpa kejujuran dan hati nurani hanyalah nihilisme. Plagiarisme dan ketidak-jujuran akademik tidak menghasilkan pengetahuan apapun – walaupun simbol pengetahuan seperti ijazah didapatkan. Selanjutnya, moralitas akademik yang rendah menciptakan relativisme pengetahuan. Maksudnya, batasan antara kebenaran dan kepalusan menjadi sangat tipis karena praktik manipulasi akademik. Situasi seperti itu jelas menyangkal rasionalitas ilmu pengetahuan dan merendahkan martabat pekerjaan ilmiah. (Ohoitmur, 2018)

Dalam konteks era disrupsi yang penuh dengan perubahan maka penekanan pendidikan nilai pada anak usia dini harus ditepatkan sebagai fondasi utama dari proses pembelajaran dan tujuan pendidikan itu sendiri. Hal itu sesuai dengan beberapa tahapan, yaitu 1) Value identification (identifikasi nilai), 2) Activicaty (aktifitas), 3) Learning aids (alat bantu belajar), 4) Unit interaction (interaksi unit), 5) Evaluation segment (segmen penilaian). Tahapan tahapan tersebut berfungsi menjadi sarana membangkitkan kemanusiaan dan mensucikan nilai spiritual diri dari manusia dengan energi positif.

Di dalam menghadapi era disrupsi, perbedaan budaya Indonesia merupakan tantangan untuk merespon serta mengelola persaingan nilai budaya lokal dan global sehingga mampu mempertahankan budaya lokal yang dimiliki. Apabila masalah ini dibiarkan begitu saja, hal tersebut akan semakin menurunkan kecintaan terhadap budaya sendiri dan berbahaya akan munculnya disintegrasi bangsa. (Oey-Gardiner dkk., 2007)

Dalam era disrupsi ini denga ditandai perkembangan teknologi digital dan perubahan sosial yang cepat, tantangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa menjadi semakin kompleks. SMPN 1 Sawoo, salah satu instansi pendidikan, menghadapai kebutuhan untuk mengadaptasi pendekatan pembelajarannya agar relevan dengan tuntunan zaman sekaligus mempertahankan nilai lokal dan budaya. Berikut tantantangan dalam meningkatkan kognitif dalam menghadapi era disrupsi ini:

1. Dampak teknologi digital

Teknologi membawa manfaat besar bagi dunia pendidikan, tetapi juga membawa kedalam hal negatif seperti penggunaan teknologi tanpa pengawasan dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, siswa cenderung menggunakan internet untuk kegiatan konsumtif dan juga internet menyediakan informasi dalam jumlah besar, sering kali tanpa struktur atau validasi yang jelas. Tanpa kemampuan literasi yang baik, siswa dapat

kesulitan membedakan informasi yang akurat dan terpercaya dari berita palsu atau data yang salah.

Solusi dalam mengatasi masalah tersebut bisa dilakukannya peningkatan literasi digital, dengan melibatkan pengajaran tentang sumber yang relevan dan juga tanda-tanda berita palsu serta cara mengevaluasi relevansi data. Penggunaan aplikasi pembelajaran dengan berbasis game atau simulasi untuk menjaga ketertiban siswa dalam pembelajaran tanpa ada nya gangguan.

2. Kesenjangan fasilitas dan akses

SMPN 1 Sawoo menghadapi tantangan besar dalam menghadapi fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, karena lokasinya memang dikatakan cukup di wilayah dengan akses yang lumayan dan tidak terbatas pada teknologi canggih. Kurangnya perangkat teknologi, komputer atau proyektor banyak yang rusak dapat memperburuk situasi dan mengurangi efektivitas pengajaran berbasis teknologi.

Terlebih tidak semua siswa memiliki akses perangkat teknologi di rumah. Di sisi lain, sebagian guru juga menghadapi kendala dalam hal pengalaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi untuk keperluan pengajaran, karena minimnya minimnya pelatihan atau pendampingan terkait. Semua tantangan ini diperparah pada keterbatasan anggaran sekolah yang menghambat pengadaan fasilitas teknologi yang memadai.

Untuk mengatasi hal ini, SMPN 1 Sawoo memanfaatkan program bantuan dari pemerintah, lembaga swasta atau organisasi non pemerintah yang mendukung pendidikan di daerah tersebut.

3. Kurikulum yang kurang fleksibel

Menurut totok kurikulum merupakan pegangan sebagai bekal kegiatan belajar anak-anak di Sekolah. Oleh karena itu kurikulum sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Namun, kurikulum yang kaku sering kali membatasi peluang siswa untuk me mengembangkan kemampuan berpikir tinggi seperti analisis, sintesis dan evaluasi. Fokus yang terlalu besar pada hafalan dan penyelesaian soal standar mengarahkan siswa pada pendekatan yang bersifat pasif. Mereka cenderung hanya mengingat informasi tanpa benar-benar memahami konteks atau pembahasan dalam situasi yang nyata. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang relevan dengan kehidupan nyata.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan perbaikan kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) atau pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) dapat diterapkan. Strategi tersebut dapat membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis tinggi yang relevan dengan tantangan zaman.

4. Motivasi belajar yang rendah

Lingkungan belajar yang monoton, seperti aktivitas pembelajaran hanya berfokus pada metode ceramah dan menghafal, seringkali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi belajar. Hal ini sangat berdampak pada perkembangan kognitif mereka, karena siswa tidak diberikan stimulus untuk berpikir secara kritis, kreatif dan analitis. Ketika pembelajaran hanya pemenuhan target kurikulum tanpa melibatkan aktivitas yang menarik, siswa cenderung menjadi pasif dan kurang antusias untuk mencari materi secara mendalam.

Untuk mengatasi lingkungan belajar yang monoton, SMPN 1 Sawoo dapat mengambil pendekatan pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, simulasi atau pembelajaran berbasis proyek. Dengan upaya tersebut siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan potensi kognitif mereka secara maksimal, meskipun keterbatasan fasilitas.

5. Kompetensi guru

Di SMPN 1 Sawoo, tantangan lain yang dihadapi adalah belum semua guru memiliki keterampilan yang modern. Terlebih dalam memanfaatkan teknologi atau menerapkan metode pembelajaran inovatif. Banyak guru yang masih mengandalkan pendekatan tradisional seperti ceramah dan hafalan yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa di era disrupsi. Keterbatasan ini sering disebabkan oleh kurangnya pelatihan berkelanjutan atau minimnya akses terhadap informasi dan sumber belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut, SMPN 1 Sawoo mengadakan program pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan termasuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan peningkatan kompetensi guru, diharapkan proses pembelajaran menjadi kreatif, interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern ini.

Pentingnya Aspek Kognitif Siswa dalam menghadapi Era Disrupsi

Definisi aspek kognitif dalam pendidikan

Kognitif adalah proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum yang bersifat mental dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan, dan nilai atau pertimbangan. Oleh karena itu, faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Dalam konstruksi tes prestasi belajar yang mengukur kemampuan kognitif, taksonomi yang dijadikan acuan adalah taksonomi Bloomdomain kognitif dengan enam tingkatan taraf kompetensi. Tingkatan tersebut terdiri atas knowledge (pengetahuan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintesis), dan evaluation (evaluasi). Gunawan dkk, mengatakan bahwa taksonomi Bloom

ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl, yakni: mengingat (remember), memahami/mengerti (understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan menciptakan (create). (Zakiah & Khairi, 2019)

Dalam pembelajaran, keterampilan berpikir kritis juga sangat penting. siswa yang dapat menggunakan keterampilan ini cenderung lebih mampu memahami dan memecahkan masalah, dan melakukan tes dan ulangan dengan lebih baik. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak dini. Dalam lingkungan kerja global, kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pengambilan keputusan yang berdampak besar bagi organisasi atau perusahaan. Karyawan yang memiliki keterampilan ini dapat membuat keputusan yang lebih cerdas dan tepat waktu, serta mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Siswa yang memiliki keterampilan ini akan lebih mampu menguasai konsep dan masalah yang disajikan dalam pembelajaran, serta mampu menerapkan konsep tersebut pada situasi kehidupan nyata.

Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan ini dapat membantu seseorang membuat keputusan yang tepat dan terhindar dari penipuan dan manipulasi informasi. Dalam dunia akademik, keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam mengembangkan keterampilan akademik yang lebih tinggi, seperti pemecahan masalah, berpikir kreatif yang akan menghasilkan ide-ide baru dalam mengatasi suatu masalah (Ariadila dkk., 2023) serta keterampilan berpikir analitis yaitu kemampuan berpikir untuk membagi masalah menjadi bagian yang penting dan tidak penting, menghubungkan setiap bagian secara sistematis dan mengenali konsekuensi di dalam proses pembelajaran. (Furqan dkk., 2015)

Peran aspek kognitif dalam menghadapi perubahan sosial, teknologi, dan ekonomi di era disruptif

Aspek kognitif berperan penting dalam menghadapi perubahan sosial, teknologi, dan ekonomi di era disruptif yang ditandai dengan perubahan yang cepat, tidak terduga, dan seringkali terganggunya pola yang sudah lama ada. (Handayani, 2020, hlm. 20) Dalam konteks social, seperti globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi, menuntut kemampuan berpikir kritis, analitis, dan empati. Dengan kemampuan ini, individu dapat memahami dinamika sosial yang kompleks, mengevaluasi informasi secara objektif, serta menjalin hubungan yang sehat di tengah masyarakat yang semakin beragam. (Redhana, 2024, hlm. 4–6)

Di sisi teknologi, pembelajaran seumur hidup, adaptasi, dan kemampuan menganalisis secara logis merupakan kunci untuk menguasai teknologi baru seperti digitalisasi dan kecerdasan buatan yang semakin mendominasi banyak aspek kehidupan. (Saputra, 2024, hlm. 288–289) Bahkan dalam menghadapi perubahan ekonomi, aspek kognitif seperti kreativitas, inovasi, dan pemecahan

masalah memungkinkan individu merancang strategi baru, menciptakan peluang bisnis, mengambil keputusan berdasarkan analisis yang canggih, dan tetap dinamis dalam pasar yang kompetitif. (Aisyah & Srigustini, 2022, hlm. 266–267) Secara keseluruhan, penguatan aspek kognitif melalui pendidikan dan pelatihan merupakan landasan terpenting bagi kelangsungan hidup, adaptasi dan perkembangan individu dan masyarakat di tengah perubahan yang terus berlangsung di era disrupsi.

Analisis Kebutuhan Pengembangan Kognitif pada Siswa SMP

Pada jenjang SMP, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa berada pada tahap operasional formal, yaitu masa kritis dalam perkembangan kemampuan berpikir abstrak, logis, dan sistematis. Keterampilan ini perlu terus dikembangkan agar siswa mampu menghadapi tantangan akademik dan kehidupan sehari-hari secara optimal. Oleh karena itu, analisis kebutuhan perkembangan kognitif menjadi penting untuk mendorong pematangan pola pikir mereka. (Anggraeni dkk., 2024, hlm. 1511)

Salah satu kebutuhan utama adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis untuk menilai validitas informasi serta membedakan fakta dari opini, yang dapat dilatih melalui pembelajaran berbasis masalah dan diskusi analitis.(Redhana, 2024) Selain itu, keterampilan pemecahan masalah perlu diasah dengan metode seperti simulasi, eksperimen, dan studi kasus.(Palennari dkk., 2021, hlm. 210) Kreativitas juga perlu dikembangkan agar siswa dapat berpikir inovatif melalui kegiatan berbasis proyek, seni, atau desain.(Sunarto, 2018)

Kemampuan beradaptasi dengan teknologi menjadi penting untuk menghadapi era digital, sehingga program literasi digital dan keterampilan komputer harus diperkenalkan. Selain itu, penguatan logika dan berpikir matematis diperlukan melalui pembelajaran yang berfokus pada penerapan konsep praktis, seperti di bidang sains dan teknologi.(Saputra, 2024) Dengan memenuhi kebutuhan ini, sekolah dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan akademis dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan modern.

Strategi Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Aspek Kogitif Siswa

Strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan memberdayakan keterampilan berpikir kritis siswa adalah melalui model pembelajaran PBL.(Bahri, 2021) Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan masalah dari suatu peristiwa yang nyata, mengumpulkan informasi melalui strategi yang telah ditentukan sendiri untuk mengambil satu keputusan pemecahan masalahnya yang kemudian akan dipresentasikan dalam bentuk unjuk kerja. Salah satu karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah menggunakan kelompok kecil sebagai konteks untuk pembelajaran. Siswa yang

enggan bertanya kepada guru, dapat bertanya kepada teman dalam sekelompoknya maupun kelompok lain. Mereka juga tidak merasa takut menyampaikan pendapatnya sehingga dapat memotivasi siswa untuk giat belajar.(Vaika, 2022)

Pada model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning), terdapat 5 fase utama dalam penerapan model pembelajaran ini, yaitu:

1. Fase pertama orientasi masalah yaitu kegiatan pembelajaran diawali dengan aktivitas peserta didik yang memecahkan masalah yang dibuat. Hal ini sangat penting untuk menumbuhkan motivasi agar peserta didik mengetahui kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Pada fase kedua, mengorganisasi peserta didik dalam belajar. Fase ini dimulai dengan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yang berhubungan dengan masalah yang diberikan. kegiatan bekerjasama dan berkolaborasi dalam tim sangat penting untuk mengembangkan proses kognitif yang berguna untuk memahami permasalahan, mengambil dan menganalisis data penting, serta mengelaborasi solusi.
3. Pada fase ketiga, membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, para peserta didik didorong untuk menyelidiki prinsip-prinsip dasar yang mendasari sistem secara menyeluruh. Pada fase ini setiap anggota kelompok berkolaborasi dalam kelompoknya. Pada fase ini, guru membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah melalui penyelidikan kelompok.
4. Pada fase keempat, mengembangkan dan mempresentasi karya, peserta didik diarahkan untuk membuat laporan hasil diskusi untuk dipresentasikan di depan kelas. Setiap kelompok dan anggota kelompok menyajikan laporan, karena setiap kelompok memiliki kreativitas yang berbeda dan juga dalam pembuatan laporan yang sistematis. Setelah itu peserta didik mempresentasikan karyanya di depan kelas.
5. Pada fase kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, merupakan fase yang sangat penting karena peserta didik akan diberikan umpan balik dalam proses pemecahan masalah untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna. Fase ini juga digunakan untuk menekankan langkah-langkah yang benar dari solusi yang diharapkan, karena mungkin ada banyak solusi untuk masalah tertentu. Pada proses ini berfokus pada proses pemecahan masalah, pada fase inilah yang berperan sangat penting karena adanya suatu umpan balik dalam proses pemecahan masalah.(Lestari dkk., 2021)

Kelebihan model pembelajaran PBL diantaranya adalah pemecahan masalah dalam model PBL cukup bagus untuk memahami materi pembelajaran, pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran dapat menantang kemampuan siswa, model PBL dapat meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran, model PBL dapat membantu proses transfer siswa untuk

memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, model PBL dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggungjawab dalam proses pembelajarannya masing-masing, model PBL dapat membantu siswa untuk memahami hakikat belajar sebagai cara berfikir dan bukan hanya untuk sekedar mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, model PBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, model PBL memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata.

Model pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Penggunaan media pembelajaran tentu akan mempermudah proses belajar mengajar. Quizizz adalah media pembelajaran web berbentuk game yang berbasis instruktif sehingga belajar menjadi cerdas serta menyenangkan.(Indriani dkk., 2022) Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistik, dan menekan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.(Nafiah & Suyanto, 2014)

4. KESIMPULAN

Dalam era disrupsi yang ditandai dengan perubahan cepat dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan dihadapkan pada tantangan besar untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang penuh ketidakpastian. Peningkatan aspek kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, analitis, dan problem solving, menjadi kebutuhan mendesak.

Strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Guru di SMPN 1 Sawoo dapat memanfaatkan pendekatan yang berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kolaboratif, serta integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Pentingnya membangun keterampilan kognitif siswa tidak hanya untuk kesuksesan akademik, tetapi juga untuk mempersiapkan mereka menjadi individu yang adaptif, inovatif, dan mampu bersaing di era disrupsi. Dengan pendekatan pembelajaran yang strategis, pendidikan dapat menjadi fondasi kuat bagi siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan.

REFERENSI :

- Aisyah, I., & Srigustini, A. (2022). Pembelajaran Ekonomi Abad 21: Pengukuran Literasi Ekonomi Siswa Aspek Pengetahuan dan Sikap. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*.
- Amanah, N. I. (2022). Pendidikan Kontemporer: Pendidikan di Era Disrupsi. *UIN Prof. Saifuddin Zuhri Purwokerto, September*.
- Anggraeni, N. D., Kumala Dwi Alviana, W., Fitriya Wahyuni, D., Kusuma Ainurrosyidah, L. D., Mahardika, I. ketut, Sutarto, S., & Wicaksono, I. (2024). Analisis Perkembangan

- Peserta Didik Menurut Teori Jean Piaget Dan Pengimplementasianya Pada Pembelajaran Ipa Smp. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*.
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Bahri, S. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap prasarana pendidikan yang memadai dan sumber daya manusia yang kompeten. Keduanya merupakan dibandingkan dengan negara-negara lain. Dengan itu pemerintah melakukan pembaharuan- kualitas dan daya saing yang. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*.
- Ekasari, R., Denitri, F. D., Rodli, A. F., & Pramudipta, A. R. (2021). Analisis Dampak Disrupsi Pendidikan Era Revolusi Indsutri 4.0. *Ecopreneur*.
- Furqan, M., Karyanto, P., Rinanto, Y., & Salma, S. (2015). The Implementation of E-Module Based on Problem-Based Learning To Improve The Analytical Thinking Abilities and Reduce Misconception. *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS 2015: Biologi, Sains, Lingkungan, dan Pembelajarannya*.
- Handayani, S. A. (2020). Humaniora dan era disrupsi teknologi dalam konteks historis. *E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*.
- Hidayat, A., Hadi, S., & Marlin, S. (2021). Strategi Pendidikan Islam Di Era Disrupsi. *Misykat al-Anwar Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat*.
- Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Lestari, B., Saleha, N., Richmasari, S., & Alfan, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Pbl Berbasis Hots Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal PgSD Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(2).
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).
- Oey-Gardiner, M., Rahayu, S. I., Abdullah, M. A., Effendi, S., Darma, Y., Dartanto, T., & Aruan, C. D. D. P. A.-1. pdfaniela D. (2007). *Era Disrupsi: Peluang Dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*.
- Ohoitimir, J. (2018). Disrupsi: Tantangan bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Peluang bagi Lembaga Pendidikan Tinggi. *Respons: Jurnal Etika Sosial*, 23(2).
- Palennari, M., Lasmi, L., & Rachmawaty, R. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Wonomulyo. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 5(2).
- Pamungkas, B. R. (2013). Pendidikan di Era Disrupsi Teknologi atau Perkembangan Teknologi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Redhana, I. W. (2024). *Berpikir Kritis Pada Era Digital Pedoman untuk Pemikiran Modern* (1 ed., Nomor August). Pt Mafy Media Literasi Indonesia.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01).
- Saputra, H. (2024). Penguatan Kemampuan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0 Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2).
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Vaika, F. D. (2022). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa dengan Model PBL pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Kibang. *Jurnal MediATIK : Jurnal Media*

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, 5(1).

Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad, 11*(1).