

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 yang menjadikan teknologi sebagai basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan dunia pendidikan. Hadirnya era revolusi industri 4.0 membuat dunia kini mengalami perubahan yang semakin cepat dan kompetitif. Menurut Mendikbud Muhadjir Effendy (Hafil, M, 2018), bidang pendidikan perlu merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi yang hendaknya dimiliki peserta didik dalam memasuki era revolusi industri 4.0 ini diantaranya yaitu : (1) Memiliki kemampuan berpikir kritis; (2) Memiliki kreatifitas dan kemampuan yang inovatif; (3) Memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi; (4) Bisa bekerjasama dan berkolaborasi; (5) Memiliki kepercayaan diri.

Perkembangan pendidikan di Indonesia dapat kita lihat dari perubahan kurikulum yang ada di Indonesia. Kurikulum merupakan pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran. Penerapan kurikulum di Indonesia sudah beberapa kali mengalami perubahan, mulai dari kurikulum di era 90-an, KBK, KTSP serta kurikulum yang terbaru, yaitu kurikulum 2013. Menurut Mulyasa (2014:7) Adapun tujuan perubahan kurikulum ini adalah untuk

meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang. Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja tetapi menyeimbangkan pada aspek sikap, ketrampilan dan pengetahuan sehingga diharapkan nantinya para peserta didik memiliki keseimbangan antara ketiga hal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SDN 02 Bumiayu, dapat diketahui dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang sebenarnya sudah baik namun dirasa biasa dan kurang efektif. Khususnya materi tematik yang menuntut peserta didik untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Guru juga hanya menggunakan media yang ada disekitar peserta didik tanpa membuat sesuatu yang menarik perhatian peserta didik.

Guru menyebutkan beberapa masalah yang ditemukan di kelas IV ketika menggunakan pembelajaran konvensional diantaranya yaitu: pelaksanaan pembelajaran yang belum optimal seperti guru merasa dikejar materi setiap pembelajaran, sehingga waktu untuk penyampaian materi dirasa kurang, dan materi tidak tersampaikan dengan baik; peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran di buktikan dengan masih banyak peserta didik berbicara dengan temannya, tata cara duduk peserta didik yang masih bersandar di meja dan bermain sendiri; peserta didik hanya mengerjakan apa yang diperintahkan guru tanpa mengembangkan menjadi sesuatu yang berbeda dibuktikan ketika materi SBdP peserta didik kurang kreatif dalam mengerjakan tugas; tanggung jawab dan kerjasama

peserta didik yang kurang dibuktikan dengan ketika diberi tugas atau pekerjaan rumah harus selalu diingatkan, serta sikap ingin menang sendiri tidak bisa diajak bekerjasama ketika mengerjakan tugas dalam berkelompok; kurangnya prestasi belajar peserta didik yang masih di bawah indeks keberhasilan ketuntasan belajar. Hasil prestasi peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Rekapitulasi Nilai Ulangan Semester (US) SDN 02 Bumiayu Kelas IV Tahun 2018/2019**

Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	Indeks Keberhasilan	Ketuntasan Belajar		Ketidaktuntasan Belajar	
			Jumlah Peserta Didik	Presentasi	Jumlah Peserta Didik	Presentasi
PPKn	37	75	7	19%	30	81%
IPA	37	70	12	32%	25	68%
IPS	37	70	9	24%	28	76%
SBdP	37	75	0	0%	37	100%
Bahasa Indonesia	37	70	20	54%	17	46%

Tabel 1.1 menunjukkan hasil Ulangan Semester (US) di Kelas IV tahun ajaran 2018/2019 SDN 02 Bumiayu masih kurang. Pada mata pelajaran PPKn, IPA, IPS, SBdp dan Bahasa Indonesia, peserta didik yang tuntas belum mencapai setengah dari jumlah peserta didik, bahkan pada mata pelajaran SBdP tidak ada peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar.

Upaya menghadapi berbagai tantangan di era revolusi industri 4.0 diperlukan suatu kerjasama. Kerjasama merupakan hal yang penting untuk saling menumbuhkan sikap menghargai, tanggung jawab dan peduli, namun dalam kehidupan nyata sehari-hari nilai kerjasama belum menjadi sebuah kebiasaan di antara para peserta didik untuk mencapai sukses dalam belajar. Peserta didik sekarang lebih mementingkan kemenangan kompetisi secara

individu dibanding kemenangan bersama. Hal ini karena dari pihak pengajar terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis kompetisi, dimana peserta didik yang kuat akademisnya akan semakin kuat dengan efek tidak ingin berbagi dengan temannya, lalu peserta didik yang lemah akademisnya akan merasa rendah diri tidak bisa menjawab pertanyaan guru. Apabila pola penerapan pembelajaran pengajar dirubah dari pembelajaran kompetisi menjadi pembelajaran kolaboratif, peserta didik yang lemah akademisnya akan terbantu dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademisnya lebih melalui kerjasama secara tim.

Berbagai masalah yang ditemukan di atas dapat di atasi dengan cara salah satunya adalah penerapan model pembelajaran kolaboratif dengan teknik *Test-Taking Teams*. Tujuan dari model pembelajaran kolaboratif untuk melatih kerjasama, membangun pribadi yang otonom dan pandai mengartikulasikan pemikirannya. Peserta didik bukan hanya belajar bekerjasama, tetapi mereka juga harus bertanggungjawab terhadap pembelajaran teman satu timnya dan juga pembelajaran diri mereka sendiri. Belajar kolaboratif mengacu kepada model pembelajaran dimana peserta didik dengan berbagai kemampuan dan pengalaman bekerja bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk meningkatkan mutu pencapaian hasil bersama dalam proses belajar (Utomo, 2011:55).

Menurut Barkley, Elizabert E (2016:247) Pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* mempunyai tiga tahap diantaranya yaitu: (1) kelompok belajar bersama untuk menghadapi ujian; (2) mengerjakan ujian secara individual; (3) mengerjakan ujian secara berkelompok.

*Test-Taking Teams* sangat berguna dalam memperlihatkan manfaat pembelajaran kolaboratif dan dapat digunakan untuk kuis-kuis pendek dalam satu periode kelas atau ujian yang memiliki jumlah materi lebih banyak. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan lebih baik jika dibantu dengan media yang tepat. Kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting di dalam kegiatan mengajar karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menggunakan media, kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Memanfaatkan media akan memberikan gambaran pada peserta didik dengan jelas dan menyerupai dengan aslinya.

Salah satunya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV ini yaitu multimedia *powerpoint*. Multimedia *powerpoint* merupakan suatu alat perantara untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Materi yang akan disampaikan pada multimedia *powerpoint* dikemas dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia *powerpoint* dapat membuat daya tarik sendiri bagi peserta didik. Multimedia *powerpoint* mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan dan kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Manfaat multimedia *powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien, serta materi pembelajaran dapat dirangkum dan dikemas secara menarik dalam bentuk slide presentasi yang interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti menyimpulkan bahwa masalah yang ditemukan saat melakukan observasi di kelas IV SD N 02 Bumiayu yaitu kurangnya kerjasama, prestasi belajar peserta didik dan media dalam penyampaian materi. Jika masalah-masalah yang ditemukan tidak segera diperbaiki maka akan membahayakan masa depan peserta didik, oleh karena itu peneliti dan guru wali kelas IV SD N 02 Bumiayu setuju akan mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar peserta didik dengan judul “Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik *Test-Taking Teams* Berbantu Multimedia *Powerpoint* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV Sekolah Dasar”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kolaboratif teknik *test-taking teams* berbantu multimedia *powerpoint* dapat meningkatkan kerjasama pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD N 02 Bumiayu?
2. Apakah model pembelajaran kolaboratif teknik *test-taking teams* berbantu multimedia *powerpoint* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SD N 02 Bumiayu?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui peningkatan kerjasama peserta didik dalam proses pembelajaran pada tema Daerah Tempat Tinggalku melalui penerapan model pembelajaran kolaboratif teknik *test-taking teams* berbantu multimedia *powerpoint*.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada tema Daerah Tempat Tinggalku melalui penerapan model pembelajaran kolaboratif teknik *test-taking teams* berbantu multimedia *powerpoint*.

### D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan akan memberikan manfaat, antara lain:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi ilmiah tentang penggunaan pembelajaran kolaboratif teknik *test-taking teams* berbantu multimedia *powerpoint* untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik pada tema Daerah Tempat Tinggalku.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar peserta didik, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

### b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas, keprofesionalan dan wawasan guru mengenai model pembelajaran kolaboratif teknik *test-taking teams* berbantu multimedia *powerpoint*..

### c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan dan motivasi guru agar lebih kreatif dengan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai keberhasilan.

### d. Bagi Peneliti

Menambah kreatifitas, pengalaman dan wawasan tentang permasalahan yang terjadi di kelas sebagai bekal menjadi seorang pendidik