

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Percepatan perkembangan pengetahuan dan teknologi membawa dunia kepada era globalisasi yang menawarkan berbagai peluang. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat tantangan tersendiri untuk dapat berhasil memanfaatkan arus globalisasi ini menjadi sebuah peluang dan kebaikan. Untuk menjawab tantangan ini, para peneliti merumuskan beberapa kompetensi yang sebaiknya dimiliki dalam rangka menghadapi era kemajuan pengetahuan dan teknologi. Kompetensi ini dikenal dengan istilah keterampilan abad 21.

Salah satu keterampilan abad 21 yang penting untuk diasah adalah *collaboration skill* (selanjutnya disebut kemampuan kolaborasi). Beberapa masalah yang menjadi alasan pentingnya kemampuan kolaborasi sebagai salah satu keterampilan abad 21 ialah sebagai berikut, 1) adanya kecenderungan negatif dalam hubungan sosial saat ini pada anak-anak dan generasi muda dimana lebih mengarah pada individualitas, 2) melemahnya rasa sosial dan empati, 3) sering terjadinya konflik sosial dalam masyarakat khususnya masyarakat Indonesia yang memiliki beragam latar belakang, sementara itu pihak yang berkonflik tidak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara konstruktif, 4) kecenderungan saling ketergantungan dalam kehidupan sosial sejalan dengan arus globalisasi dalam membangun *networking*, sehingga memerlukan kemampuan kolaborasi (Arifudin, 2007; Efendi, 2008; Maftuh, 2010; Wihardit, 2010). Sikap-sikap individualistis, egoistis, acuh tak acuh, kurangnya rasa tanggung jawab, malas berkomunikasi dan berinteraksi serta rendahnya empati juga terlihat pada siswa sekolah dasar dan menengah. Hasil studi Lee (2015) menjelaskan bahwa kurangnya kemampuan kolaborasi siswa dalam kelas terlihat dari terjadinya konflik intragrup dan intergrup dalam kelas dan dalam pembelajaran. Ini memperlihatkan betapa pentingnya kemampuan kolaborasi dalam kehidupan bermasyarakat. Maka tidak salah jika berbagai literatur dan penelitian (Anadinadou, 2009; Griffin, McGaw, dan Care, 2012; Larson dan Miller, 2011; Trilling dan Fadel, 2009) telah menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa kemampuan kolaborasi setidaknya harus ditumbuhkembangkan dalam dunia

pendidikan dalam rangka mempersiapkan siswa agar berhasil dan mampu berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat abad 21 dengan segala keragaman dan kedinamisannya.

Pendidikan memang merupakan sarana strategis untuk menumbuhkembangkan generasi-generasi dengan kemampuan kolaborasi yang baik. Sekolah sebagai sebuah sistem sosial dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengasah berbagai sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang kelak diperlukan, termasuk kemampuan berkolaborasi. Maka tidak salah dalam kurikulum terbaru, yakni kurikulum 2013, kemampuan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi inti untuk siswa kelas tinggi di sekolah dasar (Kemdikbud, 2014). Kemudian muncul pertanyaan bagaimana caranya agar sekolah mampu menumbuhkembangkan kemampuan kolaborasi siswa? Salah satu usaha yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan pembelajaran yang aktivitasnya mendorong siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama memecahkan suatu masalah untuk mencapai suatu tujuan sehingga selama aktivitas belajar berjalan, siswa juga terus terdorong untuk mengasah kemampuan kolaborasi.

Aktivitas dalam sebuah proses pembelajaran dapat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan. Penggunaan setiap metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tercapai secara optimal. Adapun dalam mencapai tujuan pembelajaran berupa kemampuan kolaborasi, metode yang dapat digunakan ialah permainan. Kelebihan permainan (Sadiman, dkk. 1986, hlm. 85-87) diantaranya ialah, 1) memungkinkan partisipasi aktif dari siswa, 2) menonjolkan interaksi antar siswa, 3) menjadikan siswa sebagai sumber belajar bagi sesama, sehingga seringkali saat menemukan masalah, siswa berusaha memecahkan masalah tersebut terlebih dahulu secara bersama-sama, 3) karena interaksi yang demikian siswa jadi mengetahui kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya, 4) memberikan umpan balik secara cepat dan langsung, sehingga komunikasi lebih efektif, 5) bersifat luwes, 6) melatih kemampuan untuk membuat keputusan seperti merencanakan, mengorganisasikan, dan sebagainya, 6) membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatif, memahami pendapat oranglain, memimpin diskusi kelompok yang efektif dan

sebagainya. Semua kelebihan permainan yang disebutkan di atas, sejalan dengan indikator-indikator kemampuan kolaborasi (Griffin dkk, 2012).

Salah satu metode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah sebuah permainan yang diadaptasi dari salah satu budaya dan kearifan lokal Indonesia, yakni “randai”. Randai merupakan sebuah permainan anak negeri Minangkabau berupa seni pertunjukan yang ditampilkan oleh sekelompok orang yang berkeliling membentuk lingkaran kemudian menari dengan gerak dasar pencak silat sambil bernyanyi dan bertepuk tangan, diselingi dengan menampilkan adegan permainan peran menggunakan medium *kaba* atau sastra lisan (Fauzan dan Tim Kerapatan Adat Nagari, 2013; Pauka, 1998). Selama ini, permainan randai hanya digunakan sebagai permainan di lingkungan masyarakat. Penelitian ini akan mencoba membawa permainan randai ke dalam pembelajaran di sekolah dasar. Jika dibawakan ke dalam pembelajaran, randai pada dasarnya mirip dengan metode *role playing* atau bermain peran. Permainan peran dalam pembelajaran memiliki tiga komponen yakni, 1) skenario atau lingkungan tempat terjadinya tindakan, 2) sejumlah peran dan berbagai karakternya yang harus dibawakan, 3) masalah yang harus dipecahkan oleh pemegang peran tersebut (Sadiman, dkk, 1986, hlm. 87). Hal ini serupa ini juga menjadi karakteristik randai dimana salah satu komponennya ialah permainan peran. Namun kelebihan randai adalah didalamnya tidak hanya terkandung permainan peran berupa dialog, namun juga terdapat langkah-langkah permainan yang memiliki aturan khas layaknya permainan tradisional. Jadi dapat dikatakan, randai adalah metode yang mencakup kedua bentuk permainan, yakni permainan dan peran.

Bermain peran sendiri adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan, sosial, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya. Metode ini merupakan suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati (Ahmadi, 2005, hlm. 109; Djamarah, 200, hlm. 104; Sudjana, 2003, hlm. 199). Lebih jauh lagi, metode ini merupakan salah satu

metode pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial antar siswa sehingga efektif dalam mempengaruhi dan atau meningkatkan keterampilan sosial siswa sebagai bagian dari kecerdasan interpersonal, dimana kemampuan kolaborasi yang dibahas dalam penelitian ini merupakan pengerucutan dari kecerdasan tersebut (Andriyani, 2013; Armstrong, 2000; Astuti, 2013; Dharmayanti, 2013; Gardner, 2003; Griffin, dkk, 2013; Joyce dan Weil, 1986; Singleton, 1983; Somantri, 2010; US National Research Council, 2011).

Dalam perjalanannya sebagai aktivitas belajar, randai disinyalir akan mampu mendorong kerjasama dan kolaborasi yang bagus dari setiap siswa dengan siswa lainnya, antara siswa dengan kelompoknya, dan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Hal ini dikarenakan randai sebagaimana yang dikatakan Indrayuda (2013, hlm. 75) merupakan sebuah hasil kolaborasi yang harmonis antara permainan peran, gerak, dan lagu dalam suatu tatanan pertunjukkan. Randai juga menjadi wadah untuk memupuk kehalusan dan keluhuran budi, mendidik dan melatih jiwa sosial dan gotong royong, menumbuhkembangkan nilai budi, malu, dan susila, serta menumbuhkan semangat kebangsaan, persatuan dan kesatuan (Ahmad, 1979, hlm. 32-33; Manggis, 1980, hlm. 23). Hal ini selaras dengan indikator kemampuan kolaborasi yang oleh *National Research Council* (2011) ditekankan pada kemampuan bekerjasama, bertanggungjawab, dan saling menghargai.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berorientasi untuk mengadaptasi randai sebagai metode pembelajaran kemudian dilihat pengaruhnya terhadap kemampuan kolaborasi siswa di sekolah dasar. Adapun penelitian ini direncanakan sebagai penelitian kuasi eksperimen pada pembelajaran di kelas lima SDN 29 Ganting Utara, Kota Padang. Kemudian disamping sebagai usaha menumbuhkembangkan kemampuan kolaborasi, penggunaan metode randai berbasis *role playing* ini merupakan salah satu usaha dalam praktik pendidikan berlandaskan nilai-nilai kebudayaan. Meneruskan usaha pemerintah dalam merumuskan *core values* kebudayaan Indonesia dan menghubungkannya dengan pendidikan melalui pengorganisasian kurikulum 2013. Diharapkan dengan demikian, terwujud generasi yang berkualitas global, namun tetap berperilaku sesuai norma agama dan budaya bangsa yang luhur.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode randai berbasis role playing terhadap kemampuan kolaborasi siswa? Selanjutnya secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana profil kemampuan awal kolaborasi siswa kelas lima SDN 29 Ganting Utara?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode randai berbasis role playing di kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode randai berbasis role playing pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*)?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan kolaborasi siswa yang menggunakan metode randai berbasis role playing (kelas eksperimen) dengan yang tidak menggunakan metode randai berbasis role playing (kelas kontrol)?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode randai berbasis role playing dalam pembelajaran terhadap kemampuan kolaborasi siswa di kelas lima SDN 29 Ganting Utara Padang. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini ialah:

1. Menjelaskan profil kemampuan awal kolaborasi siswa kelas lima SDN 29 Ganting Utara.
2. Menjelaskan proses pembelajaran menggunakan metode randai berbasis role playing di kelas eksperimen.
3. Menjelaskan perbedaan kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan metode randai berbasis role playing pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*).
4. Menjelaskan perbedaan peningkatan kemampuan kolaborasi siswa yang belajar dengan menggunakan metode randai berbasis role playing (kelas eksperimen) dengan yang tidak menggunakan metode randai berbasis role playing (kelas kontrol).

1.4. Manfaat Penelitian

Murniwati, 2018

PENGARUH METODE RANDAI BERBASIS ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan baik secara teoritis maupun praktis. Lebih khusus, penelitian ini diharapkan memberi manfaat berupa manfaat teoritis dalam mengembangkan wawasan pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan randai sebagai metode pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kemudian diharapkan melalui penelitian ini, siswa dapat menumbuhkembangkan kemampuan kolaborasi dalam kehidupan sehari-hari. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan guru dalam menggunakan randai sebagai salah satu budaya dan kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam melakukan penelitian terkait dengan penggunaan randai dalam pembelajaran.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terdiri dari lima bab yakni pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan penelitian, dan simpulan. Gambaran secara umum tentang keterkaitan antara setiap bab dalam tesis ini diantaranya: Bab satu sebagai pendahuluan merupakan bagian pembuka dari penulisan penelitian ini yang di dalamnya membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Pada bab ini dibahas latar belakang, tujuan, dan manfaat pengujian penggunaan metode randai berbasis role playing untuk mempengaruhi kemampuan kolaborasi siswa. Bab dua yakni kajian pustaka membahas kajian teori yang dipandang yang dipandang relevan dengan penelitian ini. Teori-teori tersebut berkaitan dengan kemampuan kolaborasi pada siswa SD dan metode randai berbasis role playing.

Bab tiga dengan judul metode penelitian, di dalamnya membahas desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, partisipan, populasi dan sampel. Selain itu, dibahas juga mengenai instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. Bab empat dengan judul temuan dan pembahasan merupakan bagian yang mengungkapkan hasil ditemukannya jawaban dari pertanyaan penelitian dan memberikan pembahasan terhadap hasil analisis data penelitian sesuai dengan metodologi penelitian yang dibahas pada bab

sebelumnya. Pada bagian pembahasan, temuan-temuan yang muncul dalam penelitian dideskripsikan sesuai dengan alat ditemukannya jawaban dari pertanyaan penelitian. Bab lima berjudul simpulan, implikasi dan rekomendasi merupakan bagian akhir dari penulisan laporan penelitian ini. Pada bab ini dipaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian.