

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang Masalah

Keterampilan kolaboratif merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh setiap siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, yang menekankan bahwa melalui proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif, komunikatif, mampu berfikir kritis dan menyelesaikan masalah, kreatif serta inovatif yang merupakan keterampilan abad 21. Pembelajaran di sekolah diharapkan dapat menyiapkan siswa memiliki keterampilan kolaboratif, karena pada saat ini adanya kecenderungan kerja sama antara manusia untuk mengatasi suatu permasalahan. Menurut Reed (2014) keterampilan kolaboratif adalah keterampilan berhadapan dengan orang lain dengan menghargai perbedaan, berbagi kekuasaan, dan mengumpulkan pengetahuan dari orang lain untuk memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, kolaboratif memiliki makna lebih dari kerja sama.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu di SMA Kota Bandung, ketika proses pembelajaran baru sebagian siswa yang mengembangkan keterampilan kolaboratif, selebihnya proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hal ini tercermin dari pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru, siswa menjawab pertanyaan guru secara bersama-sama dengan kalimat yang pendek. Proses belajar ini mengakibatkan siswa cenderung lebih pasif dan kurang adanya interaksi atau kolaboratif yang terjadi antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Kurangnya motivasi, semangat, ketertarikan, dan kolaboratif siswa dapat mengakibatkan proses pembelajaran tidak berlangsung efektif seperti yang diharapkan (Sihombing, dkk, 2011). Model pembelajaran kolaboratif dapat menghasilkan interaksi (kolaborasi) belajar yang baik (Sato, 2015), sedangkan menurut Apriono (2013) pembelajaran kolaboratif melalui diskusi, klarifikasi gagasan, dan evaluasi dari orang lain dapat menguatkan pemikiran kritis, efektif dalam mendapatkan pengetahuan faktual, serta terbentuknya interaksi antara siswa yang baik.

Pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi keterampilan kolaboratif yang telah dimilikinya, karena dalam pembelajaran ini terdapat proses kerja sama atau interaksi sosial yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang mengakibatkan terjadinya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, kemampuan berfikir kritis siswa, kemampuan belajar siswa, hubungan interpersonal antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru, dan menimbulkan sikap yang lebih positif ketika menghadapi pelajaran (Curran *et al*, 2013; Willey dan Gardner, 2012).

Sharing dan *jumping task* merupakan salah satu strategi pembelajaran kolaboratif (Sato, 2015). Pembelajaran kolaboratif ini diawali dengan kegiatan *sharing task* yang merupakan tahap pembelajaran yang berisi materi sesuai dengan buku teks yang harus dipahami oleh seluruh siswa, dan diakhiri oleh kegiatan *jumping task* yang merupakan tahap pembelajaran yang berisi materi aplikasi yang dikembangkan atau melebihi level buku teks (Hidayat & Hendayana, 2013; Sato, 2013). Menurut penelitian yang dilakukan Fatimah, *et al.* (2018) *sharing task* dapat memfasilitasi kerja sama antara siswa, sedangkan *jumping task* dapat memfasilitasi siswa berkemampuan akademis tinggi untuk berpikir kritis sehingga mereka tidak merasa bosan selama belajar, kegiatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan afektif dan psikomotor (Cahyani, 2017). Keterampilan kolaboratif siswa dalam kegiatan *sharing* dan *jumping task* dapat mewujudkan saling belajar dan membelajarkan sesamanya, siswa saling bertukar pendapat, saling mendengar dan saling menghargai keberadaan satu sama lainnya (Maasaki, 2012). Proses kolaboratif melalui *sharing* dan *jumping task* dianggap mempunyai nilai bermakna, tidak hanya kegiatan pada saat siswa berdiskusi melainkan juga kegiatan pada saat siswa saling belajar satu sama lain, sehingga terjadi hubungan saling belajar, hubungan saling menghargai, adanya perbedaan pendapat dan mendapatkan tanggapan yang lembut ketika meminta bantuan (Hesse, *et al.*, 2012).

Pembelajaran *sharing* dan *jumping task* ini dapat dituangkan dalam desain pembelajaran yang merupakan desain atau rancangan pembelajaran yang disusun

Novi Daniyanti, 2019

PEMBELAJARAN SHARING DAN JUMPING TASK PADA MATERI ASAM-BASA UNTUK MENGIDENTIFIKASI KETERAMPILAN KOLABORATIF SISWA

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

berdasarkan analisis kesulitan belajar siswa, dengan memperhatikan respon siswa dan membuat antisipasi yang dapat dilakukan oleh guru (Suryadi, 2013). Wujud desain pembelajaran yang berlaku di Indonesia adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (Septiadeva, 2016). Berdasarkan analisis RPP di salah satu SMA kota Bandung menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran belum mengantisipasi respon siswa. Hal tersebut sejalan dengan temuan dari Astuti (2015) dan Sazaliana (2018) bahwa RPP yang biasa dibuat oleh guru kurang memperhatikan respon siswa dan tidak adanya antisipasi guru. Menurut Suryadi (2010) tidak adanya antisipasi respon siswa dapat berdampak pada kurang optimalnya proses belajar bagi masing-masing siswa, karena sebagian respon siswa atas situasi didaktis yang dikembangkan berada di luar jangkauan pemikiran guru atau tidak terekplor. Hal tersebut mengakibatkan kesulitan belajar dan respon siswa yang muncul tidak diantisipasi oleh guru secara tepat atau tidak diantisipasi sama sekali yang mengakibatkan proses belajar berjalan tidak maksimal. Berdasarkan pemaparan tersebut maka diperlukan desain pembelajaran *sharing* dan *jumping task*.

Berdasarkan studi penelitian terdahulu, penelitian Fitriani (2015) mengenai desain pembelajaran kolaboratif *sharing* dan *jumping task* pada konsep hidrolisis garam menunjukkan desain pembelajaran yang dikembangkan dapat memperkecil gap yang dihadapi siswa, dan siswa memberikan respon yang positif. Implementasi pembelajaran kolaboratif *sharing* dan *jumping tasks* pada topik kurva titrasi asam basa menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dilihat dari kualitas tugas yang diberikan, terjadinya saling belajar dalam hubungan yang terjalin (dialog dan kolaborasi), munculnya keaktifan, dan semangat (Amzar, *et al* 2018).

Materi asam basa terdapat dalam kurikulum 2013 dalam KD 3.10. Memahami konsep asam dan basa serta kekuatannya dan kesetimbangan pengionannya dalam larutan, dan 4.10. Menentukan trayek perubahan pH beberapa indikator yang diekstrak dari bahan alam. Terdapat beberapa materi prasyarat yang harus dikuasai sebelum mempelajari materi asam basa antara lain kesetimbangan kimia, reaksi kimia, hakikat materi dan larutan (Artedj, *et al*, 2010; Sesen & Tarhan, 2011). Materi asam basa

Novi Daniyanti, 2019

PEMBELAJARAN SHARING DAN JUMPING TASK PADA MATERI ASAM-BASA UNTUK MENGIDENTIFIKASI KETERAMPILAN KOLABORATIF SISWA

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

merupakan materi prasyarat untuk dapat memahami materi berikutnya seperti larutan penyangga, hidrolisis garam, dan titrasi asam basa (Sheppard, 2006). Kompleksnya cakupan materi asam basa dapat menimbulkan kesulitan dalam memahami materi ini (Effendi, 2012). Kesulitan belajar yang ditemui dalam materi asam basa salah satunya pada konsep perkembangan teori asam basa. Kesulitan tersebut berupa: 1) siswa menganggap senyawa yang mengandung atom H adalah asam menurut Arrhenius, 2) senyawa CH_3COOH dan HCOOH merupakan basa Arrhenius karena rumus molekulnya mengandung OH, 3) siswa masih kesulitan membedakan asam basa menurut Bronsted-Lowry anggapan siswa asam adalah zat penerima proton (H^+) dan basa adalah pemberi proton (H^+), dan 4) satu teori asam basa dapat menjelaskan seluruh reaksi asam basa (Muchtari, 2012; Rahayu, 2011; dan Army, 2017).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Masih rendahnya pengembangan keterampilan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran. Kurangnya motivasi, semangat, ketertarikan, dan kolaboratif siswa dapat mengakibatkan proses pembelajaran tidak berlangsung efektif seperti yang diharapkan (Sihombing, dkk, 2011).
- b. Masih rendahnya kesadaran guru dalam merancang desain pembelajaran yang memperhatikan kesulitan belajar siswa, respon siswa, dan antisipasi yang dapat dilakukan guru (Astuti, 2015 dan Sazaliana, 2018)
- c. Desain pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan dua jenis materi, yaitu materi yang sesuai dengan level buku teks dan harus dipahami oleh seluruh siswa (*sharing task*), dan materi dasar yang dikembangkan melebihi level buku teks yaitu materi aplikasi dari konsep dasar (*jumping task*) dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran (Fatimah, *et al.*, 2018; Maasaki, 2012; dan Hesse, *et al.*, 2012).
- d. Materi asam basa merupakan salah satu materi kimia yang kompleks yang dapat menyebabkan kesulitan belajar bagi siswa dalam memahami materi ini, kesulitan

belajar yang ditemui dalam materi asam basa salah satunya pada konsep perkembangan teori asam basa (Affendi, 2012; Muchtar, 2012; Rahayu, 2011; dan Army, 2017).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah yang akan diajukan adalah “*Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sharing dan jumping tasks pada materi asam-basa untuk mengidentifikasi keterampilan kolaboratif siswa?*”. Untuk memperjelas arah penelitian, maka rumusan masalah dirinci menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana desain pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam basa?
- b. Bagaimana hasil implementasi pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam basa terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran dan keterampilan kolaboratif siswa?
- c. Bagaimana hasil revisi desain pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam-basa?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam basa untuk mengidentifikasi keterampilan kolaboratif siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, masukan dan wawasan bagi guru kimia khususnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran kimia pada materi asam basa

- b. Bagi Siswa

Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif siswa dalam memahami materi asam basa dan pembelajaran kimia.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian desain pembelajaran.

1.6 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Desain pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam basa diperoleh berdasarkan hasil rekontekstualisasi, repersonalisasi, observasi pembelajaran, wawancara, dan RPP yang digunakan pada sekolah yang diteliti.
- b. Implementasi pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam basa terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran asam-basa yang mengacu pada KD 3.10 mengenai perkembangan teori asam-basa Arrhenius dan Bronsted-Lowry.
- c. Implementasi pembelajaran *sharing* dan *jumping task* pada materi asam basa terhadap keterampilan kolaboratif siswa ditinjau dari ketujuh indikator kolaboratif menurut Binkley (2012) yaitu: 1) bertanya kepada teman/guru ketika tidak mengerti, 2) mampu berbicara atau berpendapat, 3) menghargai dan menghormati pendapat orang lain, 4) bekerja sama dan berbagi tugas untuk menyelesaikan masalah, 5) menunjukkan kepedulian kepada teman yang kesusahan, 6) mampu membimbing orang lain untuk mencapai tujuan bersama, dan 7) menggunakan keterampilan pemecahan masalah untuk menyelesaikan tujuan/target.
- d. Desain pembelajaran *sharing* dan *jumping task* revisi pada materi asam-basa diperoleh berdasarkan hasil temuan ketercapaian tujuan pembelajaran dan identifikasi indikator keterampilan kolaboratif selama implementasi.

1.7 Penjelasan Istilah

Untuk menyamakan persepsi terhadap beberapa pengertian dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah yang ada sebagai berikut:

- a. Desain pembelajaran adalah desain atau rancangan pembelajaran yang disusun berdasarkan analisis kesulitan belajar siswa, dengan memperhatikan respon siswa dan membuat antisipasi yang dapat dilakukan oleh guru (Suryadi, 2013).
- b. *Didactical Design Research* (DDR) adalah langkah untuk menghasilkan desain pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) Analisis situasi didaktis sebelum pembelajaran atau yang disebut analisis prospektif meliputi rekontekstualisasi, repersonalisasi, prediksi respon dan antisipasi respon, (2) Analisis situasi didaktis saat pembelajaran atau yang disebut analisis metapedadidaktis, dan (3) analisis situasi didaktis setelah pembelajaran atau yang disebut analisis retrospektif yaitu refleksi terhadap desain pembelajaran dengan pembelajaran yang telah dilakukan (Suryadi, 2013).
- c. *Sharing task* adalah pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan level buku teks dan harus dipahami oleh seluruh siswa. *Jumping task* adalah pembelajaran dengan materi dasar yang dikembangkan melebihi level buku teks yaitu materi aplikasi dari konsep dasar, *jumping task* memberikan keuntungan kepada siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Sato, 2013).
- d. Keterampilan kolaboratif adalah keterampilan untuk merencanakan dan bekerja bersama-sama, untuk menimbang perbedaan pandangan/perspektif, dan untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan cara sumbang saran, mendengarkan, dan mendukung orang lain (Greenstein, 2012)