

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan untuk mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya. Menurut pendapat Roni & Priatna (2020) pendidikan merupakan langkah dan cara terdepan dalam memajukan sebuah bangsa, dengan demikian pendidikan yang bagus dapat memajukan sebuah bangsa.

Pendidikan mampu mengembangkan potensi dan mampu mencerdaskan siswa dalam pengetahuan, kreativitas, kepribadian, mandiri dan menjadi pribadi yang bertanggungjawab. Sehingga dapat disimpulkan pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, karena dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas dan kesejahteraan diri sendiri. selain itu mampu mengembangkan minat dan bakat dalam mempersiapkan diri dalam kehidupan di era sekarang ini.

Menurut pendapat Kurniawan (2020) menjelaskan bahwa saat ini pendidikan telah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana semakin meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital kecerdasan artifisial dan virtual. Peningkatan kualitas pendidikan dimulai dari pendidikan dasar dan menengah sampai perguruan tinggi sebagai kunci dalam mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0. Pada abad ini, proses pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mendapatkan banyak pengalaman diantaranya bertambahnya pengetahuan, meningkatnya keterampilan sehingga siswa dapat mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang dapat dijadikan sumber belajar (Hussin, 2018).

Pada era sekarang ini, banyak sekali perubahan yang berkembang dengan pesat dan memunculkan banyak hal baru dikarenakan kebutuhan manusia yang semakin banyak. Tujuannya adalah untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala aktivitasnya. Kemajuan teknologi berlangsung dalam waktu yang cepat dan mengacu pada arah moderen. Dengan demikian pada abad 21 ini

teknologi dan informasi berkembang sangat dahsyat sehingga sangat berpengaruh pada kehidupan (Sari & Trisnawati 2019).

Kemajuan teknologi dan informasi mampu membuat semua orang dalam memperluas pengetahuan yang dimiliki sehingga akan berdampak pada bidang ekonomi, politik, sosial budaya terutama dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan juga menerapkan pembelajaran abad 21, dimana siswa diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Menurut Sani (2019:52) pembelajaran abad 21 dipengaruhi oleh perubahan dan perkembangan budaya yang dilakukan dalam mengakses informasi sehingga siswa tidak hanya bergantung pada guru melainkan dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui berbagai sumber dalam internet. Pembelajaran abad 21 sendiri bercirikan *learning skill*, *skill* dan literasi. *Learning skill* yaitu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan adanya kerja sama, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif.

Sistem pembelajaran abad 21 menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan tuntutan masa depan, peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Untuk itu siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan zaman sehingga nantinya di masa depan mereka bisa berkompetisi dengan baik. Selain itu peran guru juga sangat berpengaruh pada pembelajaran abad 21 ini.

Guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Menurut Lase (2019) pada era pembelajaran sekarang ini, proses pendidikan yang semulanya berpusat dan berorientasi pada guru berubah menjadi berorientasi dan berpusat pada siswa. Guru berperan dalam membangun kemampuan belajar siswa dan mendukung perkembangan mereka menjadi individu yang aktif dan kreatif.

Menurut Budiono & Abdurrohimi (2020) guru tidak hanya menyampaikan ilmu, tetapi juga berperan penting sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola kelas, demonstrator, pembimbing, motivator dan evaluator. Pada dasarnya proses belajar-mengajar dan hasil belajar peserta didik sebagian besar ditentukan oleh peran dan kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu

menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal.

Indonesia mempunyai kurikulum 2013 yang bisa dipadukan dengan pembelajaran abad 21. Menurut Suharna & Abdullah (2020) meningkatkan berpikir 4C dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat dengan mudah dipahami dengan baik. Revolusi industri 4.0 berdampak pada semakin ketatnya persaingan dalam mengembangkan keterampilan 4C diantaranya adalah *Creativity* (kreativitas), *Collaboration* (kolaborasi), *Communication* (komunikasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis).

Creativity merupakan kemampuan berfikir *outside the box* tanpa dibatasi aturan yang cenderung meningkat sehingga siswa akan berpikiran lebih terbuka dalam menciptakan sesuatu yang baru. *Collaboration* merupakan aktivitas bekerja sama dengan seseorang atau beberapa orang dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan yang ditetapkan bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat pada tim yang beragam. *Communication* merupakan kemampuan interaksi sosial dalam menyampaikan ide dan pikiran secara cepat, jelas dan efektif. *Critical thinking* merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah, sehingga siswa mampu menganalisis masalah, mengumpulkan data dan menarik kesimpulan dari data yang ada sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh (Menteri Pendidikan 2020). Menurut Dewi (2020) pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

Pembelajaran daring memiliki waktu dan tempat belajar yang sangat luas sehingga mampu memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran modern yang kini mulai berkembang di berbagai negara. Dalam pelaksanaannya banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk menerapkan pembelajaran daring, diantaranya adalah

dengan melakukan ceramah online, ada yang divideo kemudian dikirim ke aplikasi dan ada yang melalui konten-konten gratis dari berbagai sumber.

Kesulitan yang sering dihadapi pada pelaksanaan pembelajaran daring yaitu koneksi jaringan internet yang buruk. Dengan koneksi jaringan internet yang buruk maka informasi yang akan disampaikan tidak bisa diterima dengan baik. Daerah-daerah yang berada di pelosok dan terpencil paling sering mengalami koneksi internet yang buruk karena masih sulit untuk dijangkau.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memilih judul “Studi Kasus Kesulitan Siswa Dalam Pelaksanaan Aktivitas 4C pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kebondalem Mojosari”. Pelaksanaan aktivitas 4C sangat dibutuhkan dalam pembelajaran daring agar lebih mudah dipahami oleh siswa dengan tujuan agar pembelajaran bisa lebih baik dan menyenangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

B. Rungan Lingkup dan Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian yaitu:

1. SDN Kebondalem Mojosari
2. Kelas IV A dan B

Batasan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Siswa sekolah dasar kelas IV A dan B
2. Pelaksanaan aktivitas 4C dalam pembelajaran daring

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

Adakah kesulitan siswa dalam pelaksanaan aktivitas 4C pada pembelajaran daring?

D. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Jika pelaksanaan aktivitas 4C pada pembelajaran daring tidak diterapkan dengan maksimal, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui penerapan pembelajaran daring pada siswa SD kelas IV
2. Mengetahui kesulitan siswa dalam pelaksanaan aktivitas 4C pada pembelajaran daring pada siswa SD kelas IV

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menyelesaikan masalah pembelajaran daring. Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan pemahaman guru dalam menerapkan aktivitas 4C pada pembelajaran daring.
 - b. Menambah pengetahuan bahwa aktivitas 4C dapat diterapkan pada pembelajaran daring.
2. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan tentang penerapan aktivitas 4C pada pembelajaran daring.
 - b. Melatih diri dalam menerapkan aktivitas 4C pada pembelajaran daring.

G. Batasan Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Studi kasus

Studi kasus merupakan strategi penelitian yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi dan pelaporan hasilnya.

2. Aktivitas 4C

Aktivitas 4C merupakan kegiatan yang meliputi keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerja sama atau berkolaborasi dan berkomunikasi.

3. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *learning management sistem*.

Dengan definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan “Studi Kasus Kesulitan Siswa Dalam Penerapan Aktivitas 4C Pada Pembelajaran Daring” adalah strategi penelitian yang mendalam terhadap kesulitan siswa dalam penerapan kegiatan yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama atau berkolaborasi dan berkomunikasi pada proses belajar mengajar yang berbasis internet dan *learning management sistem*.