

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada abad 21, dunia sedang memasuki gelombang Revolusi Industri 4.0. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan lahirnya *artificial intelegent* (kecerdasan buatan) pada ragam bentuk produk yang dapat bekerja layaknya fungsi otak manusia seperti super komputer, robot pintar, dan lain sebagainya (Kumparan.com). Untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0, pengembangan SDM merupakan faktor kunci yang memegang peranan sangat penting. Kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh pendidikan yang baik pula.

Pendidikan juga menjadi prioritas bangsa Indonesia dimana pemerintah menggelontorkan dana sebesar 20% dari APBN 2019 untuk anggaran pendidikan yaitu sebesar Rp 492,5 T yang naik sebesar Rp 4,6 T dari RAPBN 2019 (Visual.kemenkeu.go.id). Hal ini tentu tidak berlebihan mengingat begitu pentingnya peran pendidikan untuk mengembangkan serta mengoptimalkan potensi generasi muda kita agar nantinya menjadi generasi yang beriman dan bertakwa, sehat jasmani dan rohani, berakhlak mulia, berilmu, cakap, memiliki kreativitas, kemandirian, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003).

Menurut Binkley (2012), generasi muda saat ini harus memiliki setidaknya empat kemampuan dasar agar mampu menghadapi abad 21. Kemampuan tersebut diantaranya mengetahui bagaimana cara berpikir, cara

bekerja, menguasai alat yang digunakan untuk bekerja dan keterampilan untuk hidup didunia. Generasi muda harus memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, membiasakan diri untuk berkomunikasi yang baik serta berkolaborasi dengan teman, menguasai alat yang akan digunakannya bekerja dimasa depan yaitu *Information and Communication technology (ICT) and information literacy*, serta bagaimana generasi muda hidup sebagai warga negara dan peka terhadap kehidupan sosial disekitarnya.

Jika generasi muda Indonesia ingin bersaing dalam masyarakat global, maka mereka harus memiliki *Learning and Innovation Skills*. Kemampuan ini menuntut generasi muda untuk dapat berpikir kritis dan mengatasi masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), mampu berkomunikasi (*Communication*) berkolaborasi (*Collaboration*), serta memiliki kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*) (Trilling and Fadel, 2009) yang kita kenal dengan istilah 4C. Tentunya seluruh kemampuan ini akan dapat dikuasai jika proses pendidikan mampu untuk membelajarkan generasi muda kita untuk menjadi pencipta, komunikator yang cakap, menjadi pemikir kritis, serta kolaborator yang baik (National Education Association,2010).

Namun dari kenyataan yang ada, pendidikan di Indonesia masih berada di peringkat bawah dibandingkan negara lain yang juga masih berkembang seperti halnya kita. Hal ini dapat dilihat dari peringkat Indonesia dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Ajang 3 tahunan ini diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)* bertujuan untuk memonitor literasi membaca, kemampuan matematika, dan

kemampuan sains bagi siswa berusia 15 tahun, yang pada tahun 2015 fokus domain yang dinilai pada *collaborative problem solving*. Walaupun mengalami peningkatan dari hasil PISA 2012, namun Indonesia masih berada pada 10 peringkat terbawah dan masih berada dibawah Thailand dan Vietman ([www.oecd.org](http://www.oecd.org)). Hasil PISA Indonesia tahun 2018 yang telah dipublikasikan tanggal 3 Desember 2019 nyatanya belum sesuai dengan harapan. Bila skor rerata kemampuan membaca negara-negara OECD berada pada 487, maka Indonesia berada di skor 371, dengan hanya 30% siswa kita yang memenuhi kompetensi kemampuan membaca minimal. Begitu pula dengan rerata skor matematika berada di angka 379 dan sains di skor 396 sangat jauh dibawah rerata skor PISA negara-negara OECD yang berkisar antara 489 ([www.oecd.org](http://www.oecd.org)). Hal ini megisyaratkan sebagian besar generasi muda di Indonesia belum memiliki literasi dasar (membaca, matematika, sains) dan masih dibawah negara-negara peserta lainnya yang sebagian merupakan negara berkembang.

Masih rendahnya kualitas pendidikan Indonesia juga tercermin dari data UNESCO dalam *Global Education Monitoring (GEM) Report 2016*. Dari 14 negara berkembang, pendidikan di Indonesia menempati peringkat 10 dan komponen penting dalam kemajuan pendidikan kita yaitu guru berada pada urutan ke-14 dari 14 negara berkembang di dunia ([ww.detik.com](http://ww.detik.com)).

Tidak bisa dipungkiri, keberhasilan Indonesia untuk mengahapi Era Revolusi Industri 4.0 sangat ditentukan pula oleh bagaimana kualitas tenaga pendidik seperti guru sebagai ujung tombak pendidikan. UU No. 14/2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa guru adalah sebuah agen pembelajaran yang

harus bisa menjadi perekayasa pembelajaran, fasilitator dalam membimbing peserta didik, motivator, pemacu, sehingga mampu menjadi inspirasi belajar bagi peserta didik. Dari sini kita sebagai tenaga pendidik/guru diharapkan mampu merancang pembelajaran sehingga peserta didik menguasai keterampilan dan kompetensi untuk bersaing dalam dunia global. Namun hanya 17 % dari 350 guru sekolah dasar, pendidikan menengah, dan dosen di berbagai daerah di Indonesia mampu merancang, mengimplementasikan dan mengakses pembelajaran yang menekankan keterampilan abad 21 dengan benar (Susianna,2014).

Hal ini pun terjadi pada guru-guru kita di Denpasar. Sebagian besar RPP yang digunakan di dikembangkan melalui KKG dengan mengadopsi RPP yang tersedia bebas di internet. Ini memungkinkan ketidaksesuaian RPP dengan kondisi dan fasilitas yang ada di sekolah masing-masing. Dari 4 sampel RPP yang penulis ambil secara acak dari empat kecamatan di Denpasar, menunjukkan bahwa RPP yang digunakan belum melatih keterampilan Abad 21 (4C).

Berdasarkan jbaran diatas serta kondisi nyata di lapangan maka, dirasa sangat perlu adanya inovasi dalam hal perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik pada jenjang pendidikan dasar memiliki pengaruh besar terhadap tujuan pembelajaran dan perbaikan mutu pembelajaran. dengan perencanaan yang baik maka guru memiliki acuan bagaimana pembelajaran akan berlangsung sehingga tujuan pembelajaran tercapai. sehingga pada akhirnya generasi muda Indonesia akan mampu untuk bersaing didunia global dengan penguasaan keterampilan abad 21. Maka penulis merasa sangat perlu melakukan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis kecakapan belajar

dan berinovasi abad 21 sebagai solusi atas tantangan pendidik di sekolah dasar dalam mengimplementasikan kecakapan abad 21 dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam studi pengembangan ini , penulis melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran (RPP) Tema *Sehat itu Penting* kelas V Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah yang dapat diidentifikasi terkait studi pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21 tema *Sehat itu Penting* kelas V SD adalah sebagai berikut:

- 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dimiliki guru belum mengimplementasikan kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.
- 2) Kurangnya pendidikan dan pelatihan bagi guru dalam membuat dan mengembangkan perangkat pembelajaran.
- 3) Proses pendampingan dan pengawasan dari kepala sekolah masih belum tampak.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya keterbatas dalam pelaksanaan studi pengembangan ini diantaranya keterbatasan waktu , cakupan topik yang luas, serta keterbatasan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Studi pengembangan ini hanya akan mengkaji tentang model rancangan pengembangan

RPP yang meliputi model rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21. Dalam studi pengembangan ini, yang dikaji hanya satu tema pada kelas V yaitu *Sehat itu Penting*.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana validitas RPP tema *Sehat itu Penting* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21?
- 2) Bagaimana kepraktisan RPP tema *Sehat itu Penting* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21?
- 3) Bagaimana efektifitas RPP tema *Sehat itu Penting* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui validitas RPP tema *Sehat itu Penting* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan RPP tema *Sehat itu Penting* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.
- 3) Untuk mengetahui efektifitas RPP tema *Sehat itu Penting* berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan RPP tema *Sehat itu Penting* ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya mutu pendidikan khususnya bagi siswa sekolah dasar. Ada dua aspek manfaat yang diperoleh yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1) Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat yang sifatnya teoritis dari hasil studi ini adalah:

- a) Menambah referensi di bidang pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas tentang kesiapan guru yang dihadapi dalam mengimplementasikan kurikulum 2013.
- b) Memberikan rujukan khususnya guru sekolah dasar agar dapat menumbuh kembangkan kualitas dan profesionalisme guru yang berguna bagi pendidikan dan dapat meningkatkan jati diri siswa sebagai generasi bangsa yang berkualitas dan siap bersaing di dunia global. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat/sumbangan ilmiah bagi pendidikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran sekolah dasar.

### 2) Manfaat Praktis

Secara praktis, temuan atau hasil dari penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersentuhan langsung maupun tidak langsung dengan kurikulum 2013, khususnya guru-guru di SD. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru SD

- 1) Temuan penelitian ini akan memberikan pengalaman riil kepada para guru tentang kesiapan guru dalam mengimplementasikan ketrampilan abad 21 serta hasil yang dicapainya sehingga secara langsung dapat merasakan kepraktisan dan keefektifan dari implementasi RPP berbasis kecakapan belajar dan berinovasi abad 21.
- 2) Memberikan motivasi kepada guru-guru yang lain untuk selalu melakukan inovasi sehingga kualitas dan hasil pembelajaran dapat lebih maksimal.

b. Bagi Siswa

Temuan penelitian ini akan menjadi salah satu rujukan akademik yang sangat potensial dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi abad 21 karena memberikan dasar-dasar berpikir kritis, membentuk karakter siswa, dapat meningkatkan minat belajar yang akan berimbas pada hasil belajar. Hal ini akan menyebabkan pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat menanamkan pondasi yang kuat terhadap pananaman karakter, penguasaan ketrampilan abad 21 serta mengasihkan siswa yang literat.

c. Bagi Pemerintah

Temuan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pemerintah selaku pengambil kebijakan pendidikan dalam rangka peningkatan

kualitas profesionalisme guru-guru sehingga menjadi tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan kajian dalam penelitian berikutnya.

