

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini telah menyebabkan perubahan mendasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam menghadapi berbagai tantangan yang timbul dari proses persaingan global dan demokratisasi, perlu memiliki sumber daya manusia Indonesia yang andal dan berkualitas tinggi melalui pembaruan sistem pendidikan dan peningkatan kurikulum (Jones, 2015).

Sedangkan di Indonesia salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman adalah melalui pendidikan. Sebagaimana dinyatakan dalam RUU tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan: “Pendidikan nasional berupaya untuk sepenuhnya membentuk masyarakat Indonesia secara alami, yaitu, orang-orang yang percaya dan setia kepada Tuhan Yang Maha Esa adalah bermoral tinggi, demokratis, membela hak asasi manusia. tentang pengetahuan, teknologi dan seni, kesehatan fisik dan spiritual, kepribadian yang kuat, mandiri dan kreatif, serta tanggung jawab sosial dan nasional yang dapat mewujudkan kewajaran dan persaingan kehidupan yang baik dari bangsa istimewa di era global (RUU Sisdiknas, 2003)

Dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012, disebutkan bahwa perguruan tinggi memiliki fungsi untuk mendidik kehidupan bangsa, melakukan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat secara teratur untuk menghasilkan akademisi yang inovatif, kreatif, terampil, kompetitif dan kooperatif, serta mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan nilai-nilai manusia (Kurniasih et al., 2018). Berdasarkan pengertian pendidikan di atas, maka dipahami bahwa proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan dalam pendidikan. Belajar bukan hanya sekedar transfer pengetahuan,

tetapi sebenarnya adalah proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas melalui variasi, interaksi dan pengalaman belajar.

Salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa adalah pembelajaran kooperatif salah satu bentuk pedagogi aktif yang paling umum digunakan. Terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan dan teman sebayanya, Pembelajaran kooperatif sebagian besar didasarkan pada gagasan bahwa siswa belajar melalui konteks sosial. Sementara pembelajaran kooperatif terbukti efektif alat pedagogis dalam berbagai mata pelajaran, penelitian terbatas mengeksplorasi bentuk aktif ini pedagogi karena berkaitan dengan pendidikan tinggi, dan khususnya bidang komunikasi. Pembelajaran kooperatif juga telah ditemukan untuk meningkatkan perkembangan sosial dan intelektual dan membantu mahasiswa membangun keterampilan interpersonal sambil mempromosikan rasa prestasi, produktivitas, dan kesejahteraan psikologis.

Salah satu pembelajar agar mahasiswa lebih cepat berinteraksi yaitu pembelajaran aktif merupakan suatu kegiatan belajar dimana mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Arti belajar aktif adalah mahasiswa harus aktif dalam mencari informasi, menemukan masalah, dan memecahkan masalah. Dalam proses pembelajaran, dosen/guru berperan sebagai fasilitator. Contoh pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran *match a make* dimana dosen dapat menggunakan metode itu ketika mereka mengajarkan topik yang mengandung konsep, klasifikasi karakteristik, fakta tentang objek, atau menilai informasi (Megawati and Sari, 2012).

Ada beberapa penelitian tentang metode pembelajaran menggunakan *make a match* untuk meningkatkan mahasiswa prestasi. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Maryanti, 2010) yang pernah dilakukannya penelitian tentang Penerapan teknik Make a Match untuk meningkatkan minat dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran akhlak. Hasil dari penelitian ini adalah prestasi belajar siswa meningkat dari 61,25% menjadi 73,58% pada siklus I dan 77,58% pada siklus II.

Kerja tim, yang merupakan perilaku organisasi, didefinisikan sebagai tindakan gabungan, efektif dan efisien dari suatu kelompok (anggota tim) menuju tujuan, dan telah diukur dengan menganalisis keterampilan kerja tim dan efektivitas tim. Keterampilan kerja tim adalah teknik dan perilaku yang dibutuhkan untuk mencapai tugas tim, sedangkan efek tim Tiveness adalah tingkat pencapaian tujuan oleh tim (Yi, 2016)..

Metode meningkatkan komunikasi dan kerja tim perawat/mahasiswa keperawatan telah diuji dalam penelitian sebelumnya, dan metode ini termasuk pelatihan tim berbasis simulasi (Paull, 2013), pendidikan interprofesional menggunakan hibrida pendekatan (Smith, 2014) dan Team STEPPS Resources (Goliatetal. 2013). Metode-metode ini didasarkan terutama pada tim-membangun pendekatan. Pembentukan tim sebagai teknik inovasi klinis adalah pendekatan pengembangan organisasi, dapat membantu meningkatkan efisiensi grup melalui pembuatan atau membangun tim (Yi, 2016).

Aspek penting lainnya adalah kerja tim, yang dimiliki ditunjukkan untuk mengaktifkan peserta didik dan untuk meningkatkan pengetahuan dan, mungkin juga relevan untuk motivasi dan retensi pengetahuan peserta didik ketika bekerja (Jäger et al., 2014).

Pelatihan adalah upaya menata lingkungan yang memberikan nuansa agar program pelatihan tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Mukhainin, belajar adalah upaya untuk mengajar mahasiswa untuk belajar. Kegiatan belajar akan termasuk mengajarkan mahasiswa dengan cara yang efektif dan efisien. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan akademik serta keterampilan sosial, termasuk skill interpersonal.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif ini merupakan proses pembelajaran di mana mahasiswa membentuk kelompok-kelompok kecil, masing-masing anggota kelompok saling membantu dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mengandung unsur-unsur saling

ketergantungan positif, tanggung jawab individu, komunikasi pribadi, komunikasi antara anggota dan penilaian proses kelompok.

Jenis pendidikan bersama yang memungkinkan untuk menemukan pasangan adalah salah satu alternatif yang dapat diterapkan pada siswa. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik di mana siswa didorong untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban / pertanyaan sebelum batas waktu, dan siswa yang dapat mencocokkan kartu menerima poin. Salah satu kelebihan teknik ini adalah siswa mencari mitra dengan mempelajari konsep atau topik dalam lingkungan yang menyenangkan (Rusman, 2013).

Model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu *make a match*. Model pembelajaran *make a match* menggunakan *learning card* dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa sehingga pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alodia, 2016) menyatakan bahwa permainan *kartu Make a Match* dapat membantu mahasiswa berlatih untuk berpikir kritis analitis dan evaluatif mendapatkan respons positif sebesar 80% dan 20% respons negatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di STIKes Maluku Husada, jumlah mahasiswa keperawatan pada semester IV berjumlah 60 orang. Hasil wawancara peneliti dari beberapa mahasiswa keperawatan mengatakan bahwa belum pernah melakukan pembelajaran model *make a match* dengan menggunakan *learning card*. Disamping itu alasan peneliti memilih mahasiswa semester IV karena hasil wawancara dari dosen mengatakan bahwa dilihat dari silabus masing-masing semester, mata kuliah KMB (Keperawatan Medikal Bedah) terletak pada semester IV. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Learning Card* untuk meningkatkan kerja sama tim dan pengetahuan mahasiswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, pernyataan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan *Learning Card* untuk meningkatkan kerja sama tim dan pengetahuan mahasiswa.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan *Learning Card* untuk meningkatkan kerja sama tim dan pengetahuan mahasiswa.

2. Tujuan Khusus Penelitian

- a. Analisis perbedaan kerja sama tim kelompok eksperimen dan kelompok control sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *Learning Card*
- b. Analisis perbedaan pengetahuan mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok control sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *Learning Card*
- c. Menganalisis perbedaan penerapan *learning card* untuk meningkatkan kerja sama tim mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok control
- d. Menganalisis perbedaan penerapan *learning card* untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok control.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Aspek Teoritis

Sebagai tambahan referensi dan wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran kooperatif dalam penerapan *Learning Card*, dan kerja sama tim untuk meningkatkan pengetahuan.

2. Aspek Praktis

Mengembangkan kualitas mahasiswa keperawatan dalam kerja sama tim serta untuk mengetahui bagaimana pembelajaran kooperatif dan juga sebagai bahan acuan penelitian di masa yang akan datang.

E. Penelitian Terkait

Penelitian yang terkait dengan penelitian penulis, diantaranya :

Tabel 1.1
Penelitian Terkait

Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
(Annajmi, 2018)	Aktivitas (<i>collaboration</i>) kerja sama Mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif <i>Make a match</i> melalui implementasi <i>lesson Study</i>	untuk mengetahui aktivitas kerja sama mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif <i>make a match</i> melalui kegiatan <i>lesson study</i>	Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dalam dua siklus, dan tiga tahapan perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.	Hasil kegiatan <i>lesson study</i> yang menunjukkan aktivitas kerjasama mahasiswa yang mendukung proses pembelajaran kooperatif <i>make a match</i> , dimana adanya antusiasme mahasiswa dalam bekerja sama, mahasiswa fokus berdiskusi dengan kelompoknya sendiri, dominasi mahasiswa dalam kelompok menurun, mahasiswa saling membantu teman dalam satu kelompoknya dan mahasiswa memanfaatkan waktu dengan baik.
(Kusuma and Khoirunnisa, 2018)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar	untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran <i>Make a Match</i> lebih baik dari pada model pembelajaran TGT.	Kuasi eskperimen Control Group	Hasil penelitian disimpulkan bahwa, hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> lebih baik dan lebih meningkat dibandingkan denagn model pembelajaran TGT, karna nilai hasil medote pembelajaran <i>Make a Match</i> lebih tinggi dari metode pembelajaran TGT
(T. Lam et al., 2018)	Penggunaan game virtual untuk pembelajaran interaktif di kurikulum apotek	Untuk mengevaluasi sikap dan kepuasan mahasiswa apoteker bermain game virtual pendidikan di kelas	Penelitian menggunakan uji kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain pre-test post-test	penggunaan <i>virtual gaming technology</i> di proses pembelajaran jurusan farmasi mengatakan adanya peningkatan pembelajaran dan keterlibatan para siswa apoteker di kelas, namun tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistic terhadap komunikasi dan kerja sama tim

				dalam proses pembelajaran di kelas
(Carol, 2011)	Pengujian kolaboratif: Menilai kerja tim dan perilaku berpikir kritis di Indonesia mahasiswa keperawatan sarjana muda	untuk menumbuhkan kerja tim dan perilaku berpikir kritis dalam keperawatan mahasiswa sarjana muda menggunakan lingkungan pengujian kolaboratif	Kuasi-eksperimental grup kontrol, pre-post post-test	Studi ini mendemonstrasikan temuan yang mirip dengan studi lainnya pada pengujian kolaboratif; bahwa siswa mendapat manfaat dari pengalaman tersebut. Hasil menunjukkan bahwa kinerja siswa meningkat ketika terlibat dalam pengujian kolaboratif atas ujian individu, meskipun keuntungan rata-rata dalam penelitian ini lebih kecil, namun semua kelas dalam penelitian ini tetap setara di nilai mereka. Ini penting karena pencela pengujian kolaboratif berpendapat bahwa kolaborasi mengembang nilai pada mahasiswa.

(Sumber: Penelitian Terkait)