

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi tolok ukur keberhasilan suatu bangsa, peran pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing dimata dunia. Pendidikan menjadi skala prioritas agar sumber daya manusia mempunyai arah dan tujuan yang jelas mengenai apa yang akan dikerjakan dan dipilih, mengingat sumber daya manusia adalah aset utama dalam pembangunan suatu bangsa. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa,

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sehingga untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan agar mencapai keberhasilan tujuan pendidikan, perlu adanya persiapan dan kesiapan guru agar dapat menunjang kemampuan setiap peserta didik salah satunya melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan bermakna.

Belakangan ini, penyebaran virus baru menggemparkan negara di berbagai belahan dunia, tidak terkecuali bagi Indonesia. Virus Corona atau yang dikenal dengan COVID-19 diketahui telah menginfeksi jutaan orang, COVID-19 telah

dinyatakan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebab telah menyebar lebih dari ke-100 negara di dunia. Pandemi COVID-19 berdampak pada hampir ke semua sektor kehidupan seperti ekonomi, kesehatan, sosial, dan pendidikan. Salah satunya ialah sektor pendidikan di Indonesia.

“Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi pendidikan di semua jenjang” (Carrillo dan Flores, 2020:466), salah satunya jenjang sekolah dasar. Pola pembelajaran konvensional pada umumnya telah diganti ke pembelajaran daring atau belajar dari rumah selama hampir 3 tahun lamanya. Pembelajaran daring merupakan suatu proses interaksi pembelajaran dengan akses internet. Saat pembelajaran daring pendidik dengan peserta didik melaksanakan pembelajaran di lokasi yang berbeda-beda sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Terpisahnya secara fisik antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa menjadikan interaksi antara guru dengan siswa menjadi sangat kurang.

Saat ini Indonesia memasuki transisi ke era endemi, hal ini didasari oleh penurunan kasus penyebaran Virus Corona setiap harinya. Pembelajaran tatap muka pun sudah mulai dilaksanakan kembali dengan persentase pelaksanaan hampir 100%, tentunya dengan penerapan protokol kesehatan. Hal ini menyebabkan peserta didik yang sudah terbiasa melaksanakan pembelajaran daring dengan sistem kurikulum darurat kembali beradaptasi dengan pembelajaran konvensional seperti sebelumnya dengan penerapan kurikulum 2013 pada kelas II, III, V, dan VI dan penerapan kurikulum *prototype* atau kurikulum merdeka pada kelas I dan IV.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 menerapkan sistem terintegrasi dengan menggunakan tema pada setiap pembelajarannya yang lebih dikenal dengan pembelajaran tematik terpadu atau tematik terintegratif. Setiap tema merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran yang terkait dan terhubung antar satu dengan lainnya (Monalisa,dkk, 2019:429). Sehingga “hal ini menjadikan pokok bahasannya terpadu secara menyeluruh yang bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran” (Nurman,dkk, 2020:175).

Pada kurikulum 2013 itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada peserta didik. Menurut (Agung, 2020:100), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber : Agung, 2020:101)

Persentase	Kriteria
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
40 – 64	Rendah
0 – 39	Sangat Rendah

IPA sebagai salah satu mata pelajaran terkait dalam tema bertujuan mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan pemahaman ilmu yang diperoleh dalam kehidupan nyata, sehingga mampu berpikir kritis. Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada konsep-konsep IPA yang dihafal, tetapi lebih

kepada bagaimana agar siswa berlatih menemukan sendiri konsep dan mampu mengaitkan secara kreatif dengan lingkungan disekitarnya. Menurut (Anggara, 2018:73) dalam proses pembelajaran IPA di SD akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif melalui kegiatan belajar seperti diskusi kelompok, percobaan dan lain sebagainya. Selain secara individu, pembelajaran IPA di SD secara kelompok diharapkan dapat membantu membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan kompetensi pengetahuannya.

Agar optimalnya penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa, guru harus selektif dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif. Meskipun saat pembelajaran daring guru telah mengupayakan berbagai media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran daring khususnya pada muatan pelajaran IPA, tidak menutup kemungkinan adanya dampak dari pembelajaran daring terhadap pelaksanaan kembali pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru wali kelas V SD di Gugus III Kuta Utara pada tanggal 13 Juli 2022, ditemukan beberapa masalah yaitu: (1) kurangnya kepercayaan diri siswa menyampaikan pendapat dan pertanyaan kepada guru dalam proses pembelajaran IPA, (2) siswa cenderung bersikap individualisme dan canggung berdiskusi dengan temannya, (3) siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran IPA khususnya pada materi organ gerak manusia karena diasumsikan sulit oleh siswa.

Dari hasil wawancara pada tanggal 13 Juli 2022 bersama guru wali kelas V, diperkuat dengan hasil observasi dan analisis saat pelaksanaan program Asistensi Mengajar tahun 2022 di SD No. 1 Kerobokan khususnya di kelas V A, pada bulan Februari – Juni ditemukan beberapa masalah akibat transisi pembelajaran daring ke

pembelajaran tatap muka yaitu: (1) menurunnya daya serap siswa karena merasa cepat bosan dengan pembelajaran monoton (2) guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, (3) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi seorang guru dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan generasi yang berkualitas serta meningkatkan mutu pendidikan. Dengan permasalahan yang ditemukan tentunya berdampak terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP. Data hasil ulangan harian materi organ pernapasan hewan dan manusia pada muatan pelajaran IPA dilihat pada Tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1.2
Nilai Ulangan Harian Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus III
Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023
(Sumber: Wali kelas V SD di Gugus III Kuta Utara)

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD No. 1 Kerobokan						
	V A	80-89	30	13	43,33	17	56,67
	V B	80-89	27	11	40,74	16	59,26
	V C	80-89	33	14	42,42	19	57,58
2	SD No. 2 Kerobokan						
	V	80-89	30	12	40,00	18	60,00
3	SD No. 3 Kerobokan						
	V A	80-89	31	13	41,94	18	58,06
	V B	80-89	31	11	35,48	20	64,52
4	SD No. 4 Kerobokan						
	V A	80-89	28	9	32,14	19	67,85
	V B	80-89	27	11	40,74	16	59,26
5	SD No.1 Kerobokan Kaja						

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
	V A	80-89	28	11	32,29	17	60,71
	V B	80-89	27	8	29,63	19	70,37
	V C	80-89	28	11	39,29	17	60,71
6	SD No.2 Kerobokan Kaja						
	V A	80-89	27	12	44,44	15	55,56
	V B	80-89	26	9	34,62	17	65,38
7	SD No.3 Kerobokan Kaja						
	V A	80-89	28	13	46,43	15	53,57
	V B	80-89	28	11	39,29	17	60,71
Total			429	169	589,8	260	910,2
Rata-rata					39,32		60,68

Tabel 1.2 menunjukkan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara sebesar 60,68% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Perlu adanya usaha peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran agar kompetensi pengetahuan siswa dapat lebih baik. Salah satu upaya yaitu menggunakan model terpusat pada siswa (*Student Center*).

Saat ini terdapat beragam model pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk menggantikan model pembelajaran yang dianggap sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu model yang dapat menarik minat sehingga siswa termotivasi untuk belajar bersama teman sebayanya dan tentunya membangun pengetahuannya yaitu model pembelajaran *Team Assisted Individualization*. Model pembelajaran *Team Assisted Individualization* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan bantuan individu kepada siswa yang lemah (Darmadi, 2017). Pada pembelajaran ini, siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Untuk lebih menarik perhatian siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Assisted*

Individualization maka dapat dibantu dengan memanfaatkan media *Crossword Puzzle*.

“*Crossword Puzzle* adalah suatu permainan yang bermanfaat untuk mengasah otak peserta didik, cara bermainnya dengan mengisi jawaban diruang kotak yang tersedia hingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan pertanyaan” (Rahayu, 2018:199). Penggunaan media *Crossword Puzzle* memungkinkan siswa belajar lebih rileks, aktif, berpikir kritis, dan membangkitkan semangat kerjasama dengan memasang *puzzle* sesuai dengan pertanyaan teka-teki silang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Assisted Individualization* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Pada Siswa Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

- (1) Peserta didik cenderung kurang percaya diri mengemukakan gagasan di depan kelas karena terbiasa melaksanakan pembelajaran secara daring.
- (2) Timbul sikap individualistik peserta didik dan enggan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara berkelompok.
- (3) Kompetensi pengetahuan IPA pada siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP sebesar 60,68%.
- (4) Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran transisi dari pembelajaran daring ke luring kurang bervariasi dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh Model *Teams Assisted Individualization* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA pada Siswa Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023?

- (3) Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team Assisted Individualization* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh model *Team Assisted Individualization* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi).

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan kompetensi pengetahuannya khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam memilih dan menggunakan, baik model maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga suasana belajar di kelas lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini mampu mendorong peneliti yang lain untuk mengambil faktor variabel lainnya dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

