

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak akhir tahun 2019, dunia digemparkan oleh munculnya *coronavirus disease* (Covid-19). Tingkat penularan Covid-19 yang sangat cepat, menyebabkan virus ini ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020 (Harapani, 2021; Purnamasari & Rahayani, 2020). Status pandemi ini mengindikasikan bahwa tak satupun negara dapat terhindar dari virus corona dengan penyebaran yang berlangsung sangat cepat (Pardiyanto, 2020; Syahrir et al., 2020). Seluruh negara di dunia ikut serta mencari cara untuk mengatasi serangan pandemi yang begitu cepat. Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak Pandemi Covid-19 (Adi et al., 2021; Argiyanti et al., 2022; Siahaan, 2020). Keberadaan Pandemi Covid-19 di Indonesia membawa banyak dampak terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia termasuk pendidikan. Peningkatan jumlah kasus penyebaran Covid-19 di Indonesia menyebabkan pemerintah mengambil kebijakan untuk melaksanakan *social distancing* yang tentu mempengaruhi proses pendidikan. Adanya pembatasan interaksi mengakibatkan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dilakukan dari rumah menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Penerapan sistem pembelajaran daring ini, mengakibatkan munculnya berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru (Siahaan, 2020).

Hambatan dan kendala pelaksanaan pembelajaran daring dirasakan oleh siswa, guru dan orang tua yang membantu proses pembelajaran. Dampak utama yang dirasakan tentu berkaitan dengan keterjangkauan layanan internet. Kondisi wilayah di Indonesia yang beragam menyebabkan tidak semua wilayah terjangkau oleh layanan internet dan sebaran jaringan internet yang lambat sewaktu-waktu (Khasanah et al., 2020). Dampak yang dirasakan oleh siswa yaitu dalam belajar baik untuk mengakses materi maupun melakukan diskusi karena tidak semua peserta didik memiliki *gadget* untuk mendukung pembelajaran secara online (Prawanti & Sumarni, 2020). Permasalahan yang dihadapi oleh guru berkaitan kemampuan dalam penggunaan teknologi dan *platform* digital. Guru juga dituntut untuk merombak rencana pembelajaran dengan metode daring sehingga keberhasilan guru dalam merancang pembelajaran mempengaruhi keefektifan pembelajaran daring yang dilaksanakan (Cerelia et al., 2021). Orang tua juga mengalami dampak dari pembelajaran daring. Orang tua dituntut untuk dapat membimbing siswa ketika belajar dari rumah. Selain itu, dampak lain yang dirasakan adalah beban biaya pembelian kuota internet yang bertambah serta jaringan internet yang belum tentu stabil di seluruh wilayah Indonesia (Cerelia et al., 2021; Dewi, 2020; Santosa, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Sari et al., (2021) menyampaikan kendala yang dihadapi para orang tua adalah adanya penambahan biaya untuk pembelian kuota internet, pada teknologi online memerlukan koneksi jaringan ke internet dan kuota, oleh karena itu tingkat penggunaan kuota internet akan semakin bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua.

Setelah pembelajaran daring berlangsung selama hampir 2 tahun dan seiring menurunnya tingkat penyebaran Covid-19, pembelajaran tatap muka (PTM) kembali dilaksanakan. Percobaan pelaksanaan pembelajaran tatap muka dilakukan secara bertahap oleh sekolah-sekolah di Indonesia, mulai dari tatap muka terbatas hingga saat ini kembali menerapkan pembelajaran tatap muka secara normal. Namun, setelah kembali diterapkannya pembelajaran tatap muka, ada beberapa fakta yang terjadi pada siswa diantaranya yaitu 1) Siswa mengalami penyesuaian yang lama saat pembelajaran tatap muka. 2) Terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas. 3) Semangat siswa untuk belajar menurun. Selama pembelajaran tatap muka berlangsung banyak siswa yang mengeluh. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami penurunan ketercapaian belajar, penurunan kemampuan, serta terganggunya perkembangan emosi dan kesehatan psikologisnya (Muzdalifa et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring membawa dampak terhadap kemampuan belajar siswa. Peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa (Jauharoti Alfin et al., 2022). Sejalan dengan itu, kendala yang dialami ketika pelaksanaan pembelajaran daring memicu terjadinya kehilangan pengetahuan atau *Learning Loss* (Budi et al., 2021; Rajib & Sari, 2022; Rhamdan et al., 2021).

The Education and Development Forum mengartikan *learning loss* sebagai situasi yang menunjukkan peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum maupun khusus atau kemunduran secara akademis, yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidakberlangsungannya proses pendidikan (Muzdalifa et al., 2022; W. D. Pratiwi, 2021; Subandowo et al., 2021). *Learning loss* juga didefinisikan sebagai akibat ketidakmaksimalan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Kashyap

et al., 2021). Beberapa faktor penyebab terjadinya *learning loss* pasca pandemi Covid-19 yaitu: 1) Peralihan pembelajaran pembelajaran jarak jauh/daring menjadi pembelajaran tatap muka atau luring tanpa perlakuan transisi yang matang, 2) Motivasi peserta didik cenderung menurun akibat terlalu lama mengikuti pembelajaran daring, 3) Durasi waktu pertemuan tatap muka yang relatif singkat dan belum sepenuhnya dioptimalkan di kelas, dan 4) Kurangnya pengetahuan guru dalam menerapkan model pembelajaran terkini untuk menghadapi pertemuan tatap muka pasca pandemi (Hanafiah et al., 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV A di SD Negeri 1 Banyuning pada Jumat, 7 Oktober 2022, diperoleh data bahwa selama pembelajaran daring pelaksanaan pembelajaran menjadi sulit, hal ini karena guru tidak dapat bertemu secara tatap muka dengan siswa dan penyampaian materi menjadi tidak maksimal. Pembelajaran yang hanya dilakukan melalui *Whatsapp* juga menjadi kendala bagi siswa terutama bagi siswa yang tidak memiliki *handphone* yang membuat pelaksanaan pembelajaran semakin sulit. Guru juga menyampaikan bahwa siswa yang naik ke kelas 4 mengalami penurunan hasil belajar selama pelaksanaan pembelajaran daring dibandingkan dengan sebelum diterapkan pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya penurunan pengetahuan peserta didik selama pandemi. Guru kelas IV juga menyatakan bahwa banyak siswa yang mengalami kemunduran dalam pengetahuan kognitif maupun keterampilannya. Seperti, ada yang sudah lancar membaca menjadi tidak begitu lancar dalam membaca, bahkan banyak siswa di kelas III dan IV yang tidak menguasai materi di kelas I dan II. Setelah beralih ke pembelajaran tatap muka, siswa menjadi sulit beradaptasi. Kecenderungan siswa lebih malas dalam belajar dan cepat bosan. Ketika

belajar di dalam kelas, respon siswa juga kurang aktif dalam menanggapi pembelajaran, hal ini mendorong guru untuk lebih giat lagi memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi langsung dalam kegiatan pembelajaran di Kelas IV A SD Negeri 1 Banyuning pada Jumat, 7 Oktober 2022, diperoleh fakta bahwa banyak siswa yang tidak berkonsentrasi dalam belajar. Kebanyakan dari mereka sulit untuk fokus dan memberikan perhatian pada hal lain di luar pelajaran. Antusiasme siswa juga sangat rendah dalam belajar. Berdasarkan keterangan dari wali kelas IV A, dalam pelaksanaan pembelajaran yang beralih dari daring ke luring, tidak ada penggunaan perangkat pembelajaran khusus yang membantu guru untuk mengkondisikan siswa dalam proses adaptasi kembali. Terlebih lagi, saat ini telah diterapkan kurikulum baru untuk kelas IV yang menyulitkan guru dalam perancangan perangkat pembelajaran karena penerapan kurikulum baru belum dikuasai, sehingga tidak maksimal dalam mengatasi permasalahan siswa khususnya dalam menangani *learning loss*.

Beranjak dari permasalahan tersebut, perlu diambil tindakan untuk mengatasi terjadinya *learning loss* pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning . Saat ini pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan keputusan untuk penerapan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka menjadi program yang diharapkan dapat melakukan pemulihan dalam pembelajaran pasca pandemi. Kurikulum ini menawarkan 3 karakteristik diantaranya pembelajaran berbasis proyek, pengembangan softskill dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila, materi esensial, dan struktur kurikulum yang fleksibel (Andriyani et al., 2020). Kurikulum ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kondisi, situasi, dan kebutuhan siswa. Penerapan kurikulum

baru mengharuskan guru untuk merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Berkaitan dengan penanggulangan *learning loss*, selain penerapan kurikulum yang fleksibel tentu diperlukan pengembangan perangkat pembelajaran dengan model yang sesuai dengan kondisi siswa dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran berbasis fenomena / *phenomenon based learning*. *Phenomenon based learning* (PhBL) merupakan model pembelajaran secara holistik yang mendorong peserta didik belajar fenomena sebagai sebuah intensitas yang lengkap dalam konteks nyata, fenomena memberikan titik awal bagi peserta didik untuk mempelajari informasi dan keterampilan yang berkaitan dengan bahan yang dipelajari (Lonka, 2018; Symeonidis & Schwarz, 2016). Keunggulan model ini adalah memberikan pengetahuan bermakna dan mendalam kepada peserta didik melalui pengenalan fenomena di lingkungan sekitar dan pelaksanaan penyelidikan. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penyelidikan berkelompok dapat mendorong minat siswa untuk belajar dan memberikan pengetahuan bermakna. Model pembelajaran ini juga dipilih berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama guru kelas IV A yang menyatakan bahwa pembelajaran di jenjang sekolah dasar sangat cocok dilakukan dengan mengamati kondisi atau fenomena langsung di lingkungan atau alam sekitar. Selain itu, guru kelas IV A menyatakan bahwa di SD Negeri 1 Banyuning belum pernah menerapkan pembelajaran menggunakan perangkat berbasis *phenomenon based learning*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning mengalami *learning loss* pasca pelaksanaan pembelajaran daring.
- 1.2.2 Belum adanya perangkat pembelajaran khusus untuk mendukung pembelajaran pasca pandemi dan mengatasi *learning loss* siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning.
- 1.2.3 Guru Kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning belum menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning*.

1.3 Pembatasan Masalah

Kompleksnya permasalahan yang telah teridentifikasi menyebabkan peneliti membatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun permasalahan dalam penelitian ini hanya terbatas pada belum adanya perangkat pembelajaran khusus untuk mendukung pembelajaran pasca pandemi dan mengatasi *learning loss* siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning.
- 1.5.2 Untuk menganalisis validitas perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning.

1.5.3 Untuk menganalisis kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning.

1.5.4 Untuk menganalisis efektivitas perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* yang dapat mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan produk perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) berbasis *phenomenon based learning* untuk mengatasi *learning loss* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning. Karakteristik modul ajar dan LKPD berbasis *phenomenon based learning* ini adalah sebagai berikut.

1. Modul ajar dibuat dengan langkah dan komponen pembelajaran yang jelas, terpadu dan memuat kegiatan sesuai sintaks *phenomenon based learning* yang mengakomodasikan fenomena di lingkungan sekitar dengan materi pembelajaran serta mengaitkan dengan materi di kelas sebelumnya sebagai upaya mengatasi *learning loss*. Langkah kegiatan memuat sintaks *phenomenon based learning* yang mengacu pada kegiatan penyelidikan secara berkelompok.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) didesain sedemikian rupa dan memiliki ciri yang berbeda dari kebanyakan LKPD lainnya karena LKPD ini berbasis *phenomenon based learning*, yang mana peserta didik dikenalkan dengan fenomena di lingkungan sekitar dan melakukan penyelidikan secara berkelompok untuk memperoleh pengetahuan bermakna. LKPD juga didesain dengan gambar dan warna yang menarik

sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, LKPD ini juga menyajikan kalimat-kalimat persuasif agar peserta didik semangat dan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui proses penyelidikan. Peserta didik juga dapat melakukan refleksi pada tabel refleksi yang disediakan di akhir kegiatan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan untuk dijadikan acuan pada pembelajaran berikutnya.

3. Pembuatan modul ajar dan LKPD melalui (1) Analisis (*analyze*) yang dibutuhkan, (2) Mendesain/merancang produk (*design*), (3) Mengembangkan Produk (*development*), (4) Implementasi produk yang dibuat (*implementation*), dan (5) Mengevaluasi produk (*evaluation*).

a. Bagian dalam Modul Ajar terdiri dari:

- 1) Bagian pra isi: cover berisikan muatan pelajaran IPAS, bab, sub bab, pertemuan pembelajaran, alokasi waktu, identitas pengembang dan dosen pembimbing.
- 2) Bagian isi: elemen (muatan pembelajaran), capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, profil pelajar Pancasila, materi, sumber belajar, strategi pembelajaran (pendekatan, metode, dan model pembelajaran), pertanyaan pemantik (*diagnostic assessment*), sarana dan prasarana, penilaian, pengayaan dan remedial, langkah-langkah pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), pedoman *diagnostic assessment* dan pedoman penilaian individu.

b. Bagian dalam Lembar Kerja Peserta Didik terdiri dari:

- 1) Bagian pra isi: *cover* berisikan muatan pelajaran IPAS, bab, sub bab, pertemuan pembelajaran, dan identitas pengembang, capaian pembelajaran, dan petunjuk penggunaan LKPD berbasis *phenomenon based learning*.
- 2) Bagian isi: terdapat petunjuk kegiatan dan lembar kerja sesuai dengan modul ajar berbasis *phenomenon based learning*.
- 3) Bagian pasca-isi: terdapat refleksi kegiatan pembelajaran dan pedoman penilaian kelompok (untuk guru)

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) berbasis *phenomenon based learning* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan inovasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Banyuning.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) ini dapat membantu siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning untuk memahami materi pelajaran, memperoleh pengetahuan yang bermakna, dapat mencari pengetahuannya sendiri dari proses penyelidikan, dan mampu mengurangi

kehilangan pengetahuan dengan kegiatan mengingat pembelajaran di kelas sebelumnya.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) ini dapat dijadikan sebagai sarana oleh guru untuk mengatasi *learning loss* dan meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan perangkat (modul ajar dan LKPD) ini sangat bermanfaat bagi kepala sekolah dalam memperbaiki kualitas proses belajar, mengembalikan pengetahuan siswa pasca pandemi, dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan ini akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) berbasis *phenomenon based learning* ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sekolah (guru dan siswa) dalam rangka menunjang proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Banyuning.

- b. Isi perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) berbasis *phenomenon based learning* diorganisasikan berdasarkan teori-teori pembelajaran agar dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Perangkat pembelajaran (modul ajar dan LKPD) berbasis *phenomenon based learning* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SD Negeri 1 Banyuning.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberika batasan-batasan istilah kunci yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.
2. Model Pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh dan Jampel, 2017)
3. Modul ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara ekstensif dan sistematis dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa.

Sistematis yang dimaksud adalah secara urut mulai dari pembukaan, isi, dan penutup sehingga memudahkan guru untuk mengajar (Maulida, 2022).

4. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.
5. Model pembelajaran berbasis fenomena (*Phenomenon Based Learning*) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari cara menemukan fakta, konsep dan prinsip melalui pengalamannya secara langsung (Pareken, 2015)
6. *Learning loss* adalah hilangnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang akademik akibat terputusnya akses pendidikan (Pratiwi, dkk, 2020)
7. Perangkat pembelajaran berbasis *phenomenon based learning* berupa modul ajar dan LKPD yang disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum merdeka dan didasarkan pada sintaks *phenomenon based learning* yang didalamnya mengakomodasikan kegiatan: (1) orientasi peserta didik pada fenomena, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok, (3) melakukan penyelidikan individual maupun kelompok, (4) penyajian hasil penyelidikan, (5) menganalisis dan mengevaluasi.