

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, dan 6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Gusdiana, dkk (2020), pendidikan merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa, dan yang mendukung pembangunan ke depan adalah pendidikan yang mampu mempersiapkan peserta didik untuk peduli atau menghadapi dan memecahkan masalah hidupnya. Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya melalui Kementerian Pendidikan Nasional. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan sebagai upaya sadar yang sistematis tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Hal ini diperkuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II, Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa,

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkebangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari pernyataan tersebut pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan agar Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas, 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. Dalam kegiatan pembelajaran, guru seharusnya tidak hanya pandai menguasai materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Dalam abad 21, pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan peserta didik dibekali dengan keterampilan untuk belajar dan berinovasi, menggunakan teknologi dan media informasi, serta mampu menggunakan kecakapan hidup untuk bekerja dan bertahan hidup. Di era globalisasi saat ini, berbagai kompetensi yang dibutuhkan peserta didik sering disebut sebagai keterampilan abad 21, dan konsep pendidikan lebih dikenal dengan pembelajaran abad 21. Menurut Rahayu, dkk (2022) menyatakan bahwa, pembelajaran di abad 21 populer untuk membawa perubahan, yaitu kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan pergeseran paradigma dalam pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak terlepas dari kebutuhan pembelajaran abad 21, salah satunya adalah pengembangan keterampilan pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pada dasarnya kompetensi abad 21 ini telah disesuaikan dengan sistem pendidikan Indonesia melalui kurikulum 2013. Bahkan, tidak hanya konsep keterampilan abad 21, kurikulum 2013 juga menggunakan dua konsep utama lainnya, yaitu pendekatan saintifik dan penilaian autentik. Kurikulum 2013

merupakan kurikulum yang berbasis karakter yang disiapkan untuk mencetak generasi siap di dalam menghadapi masa depan. Kurikulum ini disusun bertujuan untuk mendorong siswa agar mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, menalar dan mengkomunikasikan apa yang mereka peroleh atau apa yang mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran. Implementasi kurikulum 2013 harus melalui pembelajaran berbasis aktivitas pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik integratif dan berpusat pada siswa (*students center*). Pendekatan ini diharapkan mampu membuat siswa memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik, kreatif, inovatif dan lebih produktif sehingga siswa mampu menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan di zamannya serta memasuki masa depan yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pada Pasal 37 ayat 1 diketahui bahwa, salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang merupakan wahana untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yaitu mata pelajaran IPA.

Menurut Asmoro & Mukti (2019) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas mengenai fenomena alam yang terorganisir secara sistematis berdasarkan hasil eksperimen dan pengamatan manusia. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan memiliki implikasi yang sangat luas bagi kehidupan manusia. Sedangkan menurut (Hisbullah & Firman, 2019) menyatakan bahwa, “IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta ini yang terkait dengan fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip sebagai suatu proses penemuan dan pengamatan”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek,

menggunakan metode ilmiah, dan berkaitan dengan gejala alam dalam kehidupan sehari-hari manusia.

Pelaksanaan IPA di Sekolah Dasar sebelumnya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, kenyataan yang terjadi selama transisi pembelajaran dari daring ke luring masih terdapat banyak hambatan dalam penerapan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga ketika mengikuti pembelajaran IPA banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran IPA tentunya akan sangat berdampak terhadap rendahnya kompetensi pengetahuan siswa terhadap materi yang dibelajarkan. Sehingga perlu diciptakannya suasana pembelajaran IPA yang mendorong minat siswa dan mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Untuk mempermudah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, guru sebaiknya harus lebih teliti dalam memilih model dan media pembelajaran yang menarik.

Pada kurikulum 2013 itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada siswa. Menurut Agung (2020), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni PAP (Penilaian Acuan Patokan). 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 (Penilaian Acuan Patokan) dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik

65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V di SD Gugus III Kuta Utara ditemukan fakta di lapangan bahwa terdapat beberapa penyebab masalah selama proses pembelajaran berlangsung yang ternyata dapat mempengaruhi rendahnya kompetensi pengetahuan IPA siswa. Beberapa penyebab permasalahan tersebut yaitu: (1) rendahnya daya serap siswa terhadap pemahaman materi IPA semenjak transisi pembelajaran dari daring ke luring. (2) pembelajaran IPA belum mencerminkan kegiatan yang bermakna dan menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan guru masih mengutamakan metode pengajaran dengan metode ceramah saja yang berpusat pada guru (*teacher centered*), (3) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPA masih sangat rendah. Siswa yang aktif di kelas cenderung hanya siswa yang itu saja dan sudah bisa ditebak orangnya atau siswa yang pintar, (4) guru jarang membimbing siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Guru berpendapat bahwa, jika belajar kelompok akan memakan waktu yang lama, dan (5) guru jarang menggunakan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga, mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan siswa tidak memiliki semangat untuk belajar.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi seorang guru dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan generasi yang berkualitas serta meningkatkan mutu pendidikan. 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 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	12	40.00	18	60.00
	V B	80-89	27	11	40.74	16	59.26
	V C	80-89	33	13	42.42	20	57.58
2	SD No. 2 Kerobokan						
	V	80-89	30	13	43.33	17	56.67
3	SD No. 3 Kerobokan						
	V A	80-89	31	12	38.71	19	61.29
	V B	80-89	31	13	41.94	18	58.06
4	SD No. 4 Kerobokan						
	V A	80-89	26	9	34.62	17	65.38
	V B	80-89	27	11	40.74	16	59.26
5	SD No. 1 Kerobokan Kaja						
	V A	80-89	28	13	46.43	15	53.57
	V B	80-89	26	10	38.46	16	61.54
	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	28	13	46.43	15	53.57

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	%
7	SD No. 3 Kerobokan Kaja						
	V A	80-89	32	12	37.50	20	62.50

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
	V B	80-89	32	14	43.75	18	56.25
TOTAL			436	180	618.80	256	58.72
RATA-RATA					41.25		58.75

Dari tabel 1.2 menunjukkan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara sebesar 58,75% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Maka untuk menyikapi hal tersebut diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, menyenangkan, dan membentuk siswa untuk mampu aktif dan konstruktif. Salah satunya dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan berbantuan media audio visual.

Menurut Seika Ayuni, dkk (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membentuk suatu kelompok kecil dan menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menemukan sendiri ide-ide belajarnya melalui pengalaman belajar. Adapun salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menuntut siswa untuk saling berinteraksi dalam memahami suatu materi pembelajaran secara bersama adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Menurut Shoimin (2021) menjelaskan bahwa *Talking Stick* merupakan tanda yang digunakan sebagai seorang untuk mempunyai hak suara (berbicara) yang akan diberikan secara bergantian/bergilir. Strategi pembelajaran ini berbantuan tongkat, yang mana siswa yang memegang

tongkat harus menjawab pertanyaan dari yang diberikan oleh guru, setelah mempelajari materi pokok pelajaran.

Model pembelajaran *Talking Stick* adalah model pembelajaran berkelompok dengan berbantuan tongkat yang dijadikan jatah untuk menjawab pertanyaan dari guru, setelah mempelajari materi pokok dan berorientasi pada penciptaan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajarannya mengandung unsur permainan, sehingga dapat melibatkan keaktifan seluruh siswa untuk mengurangi rasa bosan dan ngantuk (Hasrudin & Asrul, 2020). Seperti yang diketahui bahwa, anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) berada di dalam fase yang masih suka bermain, maka jika permainan dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran akan dapat merangsang motivasi dan semangat belajar siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Wijayanti, dkk, 2017).

Untuk menunjang penggunaan model pembelajaran *Talking Stick*, maka dapat dibantu dengan memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran. Menurut Purba et al (2020) menjelaskan bahwa media audio visual adalah salah satu jenis media yang mengandung unsur suara dan juga gambar yang dapat didengar dan dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Kelebihan dari penggunaan media audio visual adalah untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi untuk menjelaskan hal yang kompleks menjadi sederhana, serta dapat digunakan untuk klasikal atau individual dan dapat digunakan secara berulang-ulang. Jadi, media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak yang dapat digunakan berulang-ulang sebagai bahan untuk menyampaikan sebuah materi.

Maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan berbantuan media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi ajar, menumbuhkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa, dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran IPA yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi permasalahan yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut.

- (1) Rendahnya daya serap siswa terhadap pemahaman materi IPA semenjak transisi pembelajaran dari daring ke luring.
- (2) Kompetensi pengetahuan IPA pada siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP sebesar 58,75%.
- (3) Keaktifan siswa masih rendah pada saat proses pembelajaran IPA karena pembelajaran dominan masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
- (4) Siswa cenderung kurang percaya diri menyampaikan pendapat di depan kelas sehingga kebanyakan siswa lainnya hanya menjadi pendengar.
- (5) Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan ketersediaan pemakaian media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang masih belum optimal.

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 yang ada, maka penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagimanakah kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?
- (2) Bagimanakah kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media audio visual pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Negeri pada Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023 dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap bidang ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang model dan media dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dapat memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan kompetensi pengetahuannya khususnya pada muatan pembelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kompetensi pengetahuan siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi yang positif khususnya terhadap dunia pendidikan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, sehingga terciptanya tujuan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian dan hasil dari penelitian ini dapat memberikan suatu konsep serta fakta baru yang dapat dijadikan pedoman dalam perencanaan pembelajaran maupun pedoman dalam perancangan dalam mengembangkan sebuah penelitian selanjutnya.

