

# **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**

Pendidikan adalah bagian dari kehidupan manusia, dimana setiap orang yang dilahirkan akan memperoleh pendidikan dari orang tuanya. Pendidikan dimulai dari usia dini seorang anak yang merupakan bagian dari pendidikan dini yang ditawarkan oleh keluarga secara bertahap dan akan mendapatkan pendidikan di suatu lembaga masyarakat tertentu (Purwaningsih et al., 2022). Pendidikan memegang peranan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pada sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran agar dapat mewujudkan keaktifan dan potensi diri siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia yang unggul hingga mampu bersaing secara sehat sekaligus membangun rasa kebersamaan yang tumbuh dengan sesama.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perubahan serta kemajuan yang luar biasa. Sebagai salah satu negara yang maju, Indonesia tidak akan mengalami perubahan dan maju jika kualitas sumber daya manusianya tidak ditingkatkan. Abad ke-21 ditandai dengan masuknya masa Revolusi Industri 4.0, menjadikan abad ke-21 sebagai abad

keterbukaan dan globalisasi. Selain itu, abad ke-21 juga dikenal sebagai “Zaman Industri” Abad Industri juga merupakan “Zaman Pengetahuan” dimana segala upaya peningkatan keterampilan dan pemenuhan kebutuhan hidup di berbagai bidang melalui aktualisasi diri didukung melalui pengetahuan Semua bidang kehidupan telah mengalami perubahan yang dibawa oleh teknologi (Mardhiyah et al., 2021). Sebelumnya, kita sudah mengetahui apa yang disebut dengan Revolusi Industri 4.0, yaitu transformasi radikal proses produksi industri dengan menggunakan teknologi digital dan internet (Indarta et al., 2022).

Menurut Rosnaeni (2021), Pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini berkembang pesat dimungkinkan dengan adanya pembelajaran abad 21. Disiplin penilaian dan peningkatan lainnya didorong oleh kemajuan teknis ini. Ujian modern kini dapat menggunakan teknologi dimana ujian tradisional dulunya mengandalkan kertas. Pembelajaran yang berlangsung di lembaga pendidikan saat ini harus berpusat pada keterampilan abad 21 yang memiliki ciri khas tersendiri. Dimana siswa akan dilatih secara aktif dan jujur dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif, keterampilan komunikasi dan keterampilan berkolaborasi. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut akan terciptanya berbagai pengembangan dalam pembelajaran. Kualitas pengembangan pembelajaran akan meningkat apabila didukung oleh sistem pendidikan yang kuat dan terarah. Dengan sistem pendidikan yang kuat, bangsa Indonesia akan lebih mudah menghasilkan siswa yang mampu berpikir kritis dan kreatif.

Untuk menjamin suatu pendidikan berjalan dengan baik, maka diharapkan adanya pedoman dan panduan sebagai alat perencanaan dan persiapan dalam pelaksanaannya. Kita harus memahami bahwa kurikulum merupakan jantung dari

pendidikan. Oleh karena itu diperlukan administrasi kurikulum yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan (Martin & Simanjorang, 2022). Saat ini pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar masuk pada Kurikulum Merdeka. Dimana Kurikulum ini dilaksanakan dengan berbagai pembelajaran di dalam kelas yang isinya akan lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk menggali konsep dan memperkuat kompetensi. Guru memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai metode pengajaran sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Barlian et al., 2022).

Penerapan Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada mata pelajaran yang penting dan mengembangkan kemampuan siswa pada setiap tingkatan agar dapat belajar lebih mendalam, lebih menyenangkan, dan tanpa gangguan (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Pembelajaran jauh lebih relevan dan interaktif dalam aktivitas proyek yang akan menjadikan peluang lebih luas pada siswa untuk aktif menyelidiki isu-isu aktual dalam mengembangkan karakter dan kompetensi profil Pelajar Pancasila. Tujuan pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta pemahaman terhadap setiap materi pelajaran. Fase atau tingkat pertumbuhan itu sendiri menunjukkan banyaknya pengajaran yang harus diberikan kepada siswa, sesuai dengan karakteristik, potensi, dan kebutuhannya sehingga guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai. Salah satu pembelajaran yang memerlukan penerapan menggunakan pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu alam yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan mempelajari segala peristiwa yang ada di alam semesta. Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berisi kumpulan pengetahuan yang

meliputi fakta, prinsip, konsep, dan prosedur, serta pengetahuan tentang alam dan ilmiah (Safira et al., 2020). Pelajaran IPA di SD memuat materi terkait peristiwa-peristiwa alam yang ada di lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang memiliki kaitan dengan fenomena atau kejadian alam dan memiliki kemampuan untuk mengaitkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, maka pelajaran IPA sangat perlu diajarkan secara tepat serta melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Guru sebagai pendidik dapat merancang pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa dalam keberlangsungan proses belajar mengajar sehingga dapat diperoleh kompetensi belajar siswa dengan maksimal. Namun pada pembelajaran IPA di SD cukup terbilang masih belum optimal dikarenakan kurangnya kesesuaian dan ketepatan dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit untuk memahami materi.

Pada setiap proses pembelajaran terdapat hasil yang diukur yaitu berupa kompetensi pengetahuan siswa. Hasil yang diukur dapat dilakukan melalui penilaian dengan tujuan agar guru dapat mengetahui kemampuan siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki. Menurut Agung (2022), secara nasional dalam dunia pendidikan pada bidang pengetahuan dan keterampilan menggunakan salah satu pedoman penilaian yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pedoman PAP ini digunakan apabila tujuan pembelajaran membutuhkan persentase penguasaan minimal tertentu. Nilai-nilai yang didapatkan siswa berkaitan dengan penguasaan materi yang dicapai berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Pedoman PAP ini disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1

Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5 (Lima)  
(Sumber : Agung, 2022)

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 yang telah dilakukan dengan guru wali kelas V di SD Negeri Gugus III Kuta Selatan, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dikatakan masih monoton dikarenakan kurangnya menggunakan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPA, guru hanya mengajak siswa untuk membaca sumber buku yang ada disekolah dan melakukan tanya jawab terkait soal-soal yang ada pada buku mata pelajaran tersebut. Selain itu, guru sangat jarang melakukan kegiatan pembelajaran berkelompok, sehingga siswa kurangnya minat dan keaktifan siswa untuk mempelajari materi yang telah diajarkan oleh guru.

Pengetahuan IPA di sekolah ini belum mampu mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini tercermin dari penilaian pengetahuan IPA pada nilai ulangan harian IPA di kelas V semester ganjil tahun 2023/2024. Nilai rata-rata IPA siswa yang memperoleh nilai di atas 65 sebanyak 44,58%, sedangkan nilai rata-rata siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 sebanyak 55,40%. Data perhitungan nilai rata-rata ulangan harian siswa SD Negeri Gugus III Kuta Selatan pada lampiran 58 Halaman 260.

Permasalahan ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran masih dominan berpusat pada guru sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan dan daya serap siswa dalam memahami setiap materi dalam pembelajaran. Selain itu, guru masih kurang tepat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik. Dalam hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi malas mengikuti pembelajaran, karena kurangnya interaksi yang membuat siswa terlihat tidak aktif dan berpengaruh terhadap penurunan kompetensi siswa khususnya pada pembelajaran pengetahuan IPA.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut menjadi salah satu kendala yang dirasakan dan dialami oleh guru, untuk itu pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tentunya sangat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan, namun diperlukannya kesesuaian antara model dengan materi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA di SD yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI). Model pembelajaran GI sangat baik digunakan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan karena model pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa untuk menuangkan ide atau gagasan serta siswa dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi melakukan investigasi (penyelidikan) untuk saling menggali pengalaman belajar masing-masing siswa dalam setiap kelompok. Kegiatan penyelidikan pada mata pelajaran IPA ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif,

keterampilan ilmiah, dan berfikir kreatif untuk mengetahui kompetensi pengetahuan siswa.

Pendidikan kooperatif memiliki manfaat atau keunggulan yang signifikan dalam hal memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilannya. Hal ini disebabkan strategi pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajarannya melalui proyek kelompok (Yulia et al., 2020). Pada model pembelajaran kooperatif, pendekatan pembelajarannya berpusat pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar demi tercapainya tujuan belajar.

Menurut Sudarta (2022), Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan dipadukan oleh karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. *Group Investigation* adalah model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 orang, dengan struktur kelompok yang berbeda atau memiliki sifat heterogen (Ratunguri et al., 2022). Setelah di kelompokkan menjadi beberapa kelompok, siswa diberi tugas untuk diselesaikan secara kelompok. Tugas yang diberikan kepada setiap siswa berbeda, tetapi tetap mengacu pada tujuan bersama yang ingin dicapai dalam kelompok. Dalam model pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat bekerja sama melalui kesepakatan bersama.

Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) adalah pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya terlibat sebagai fasilitator, sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif

dalam proses pembelajaran. Selain itu setiap kelompok siswa dilatih untuk bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain tanpa memandang latar belakang, setiap kelompok membagikan berbagai ide dan pendapat, berdebat tentang materi, serta memecahkan masalah kelompok. Model pembelajaran ini menjadi lebih efektif apabila guru dapat memahami komponen dalam pembelajaran kooperatif dan dipadukan dengan berbantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) yaitu media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Penerapan media *PowerPoint* interaktif digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan teknik yang bervariasi, dimana dalam media *PowerPoint* interaktif terdapat desain yang menarik dari materi pelajaran yang dilengkapi dengan video pembelajaran, dan *game quiz* yang dijawab sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri. Siswa dapat melakukan kegiatan investigasi kelompok dengan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar didalam kelas, sehingga media *PowerPoint* interaktif tepat digunakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk memaksimalkan komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran (Puspita et al., 2020). Media interaktif adalah media konkret, sehingga cocok untuk digunakan oleh siswa SD karena mereka berada di tahap operasi konkret dimana penggunaan benda nyata sangat penting untuk membantu siswa memahami apa yang mereka lakukan. (Zain & Pratiwi, 2021). Salah satu cara terbaik untuk membantu siswa memahami materi pelajaran adalah dengan



menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Selain itu, baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mempelajari materi.

Dengan berbantuan media *PowerPoint* interaktif siswa dalam setiap kelompoknya akan diberikan permasalahan yang nantinya dipecahkan oleh kelompok masing-masing. Dalam media *PowerPoint* interaktif akan terdapat pertanyaan serta gambar yang akan ditampilkan, gambar divisualisasikan agar memudahkan siswa mengetahui apa permasalahan yang harus dipecahkan dalam pertanyaannya. Menggunakan media *PowerPoint* interaktif ini memungkinkan siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar, serta menumbuhkan rasa gotong royong dan kerjasama yang baik antar siswa. Maka penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga motivasi dan hasil belajar IPA siswa dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran masih dominan berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga menimbulkan kurangnya keaktifan pada siswa.

- 2) Daya serap siswa masih sangat kurang untuk memahami materi dalam setiap proses pembelajaran.
- 3) Kompetensi pengetahuan IPA yang dimiliki oleh siswa, belum memenuhi syarat minimal penguasaan materi sesuai dengan PAP sebesar 55,40%.
- 4) Perlu adanya ketepatan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran kreatif dan inovatif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada kompetensi pengetahuan IPA siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut seperti kurangnya variasi penggunaan model dan media dalam kegiatan pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Maka dalam penelitian ini dilakukan pengujian model dan penggunaan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Model dan media pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media *PowerPoint* interaktif. Maka, penelitian ini membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPA Kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.

#### 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) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.

- 2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus III Kuta Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

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

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah dan memperluas wawasan serta dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **a. Bagi Siswa**

Dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan juga dapat bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan orang lain.

#### **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 dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

**d. Bagi Peneliti Lain**

Dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas serta menambah wawasan bagi peneliti.

