

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini akan 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

Pada hakikatnya Pendidikan merupakan hubungan antara tenaga pendidik dan peserta didik, dengan tujuan menjangkau tujuan pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan kebutuhan esensial dalam kehidupan manusia yang harus terpenuhi seumur hidup. Tanpa adanya pendidikan seorang individu tidak akan mampu berkembang sesuai hukum perkembangan zaman. Maka dari itu, setiap individu perlu memperoleh pendidikan baik formal maupun pendidikan nonformal. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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. Lebih lanjut dijelaskan kembali dalam PP No. 19 Tahun 2005 pasal 19 tentang standar proses pembelajaran, bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Berbagai usaha dalam perbaikan sistem dan fasilitas pendidikan di Indonesia terus diupayakan, sehingga muncul beberapa ketentuan pendidikan untuk melengkapi dan memperbaiki ketentuan-ketentuan yang sudah tidak relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Hal ini ditetapkan dengan tujuan untuk meningkatkan produktivitas tenaga pendidik, dalam pembekalan ketrampilan dasar serta konsep yang kokoh kepada peserta didik dengan berbagai ilmu untuk membantu mereka mengakses pendidikan tinggi, moral serta keahlian yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Transformasi kerangka berpikir dalam sistem pendidikan nasional berdasarkan pengajaran menjadi pembelajaran menerangkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, namun dalam kegiatan pembelajaran mensyaratkan peserta didik untuk ikut aktif di dalamnya. Seiring perkembangan zaman begitu juga diikuti kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tenaga pendidik, namun dengan adanya keaktifan peserta didik yang ikut serta dalam mencari bahan ajar juga menjadi faktor penentu pembelajaran tersebut dapat mencapai keberhasilan.

Di awal tahun 2020 sebuah virus yang menyerang negara di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia yang disebut Corona Virus Disease 2019 yang ditemukan kasus pertamanya berasal dari Wuhan, Tiongkok. Hal ini memberikan dampak buruk di dalam dunia pendidikan yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring untuk mencegah penularan virus. Proses pembelajaran online menyebabkan interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik menjadi kurang. Selain itu, proses

pembelajaran online ini juga memerlukan media pembelajaran yang efektif seperti unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan penurunan capaian belajar peserta didik yang dipengaruhi sampai saat ini.

Pada akhir bulan Agustus 2021 saat masih berlangsungnya Pandemi, pemerintah merilis sebuah kebijakan baru yaitu adanya kurikulum sederhana (kurikulum darurat). Hal ini tertuang di dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 719/P/2020. Dalam perubahan kurikulum atau yang lebih dikenal dengan istilah Kurikulum Merdeka atau konsep merdeka belajar, yang dimana kurikulum ini sejalan dengan pandangan tokoh Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada kebebasan untuk belajar mandiri dan kreatif. Hal ini akan melahirkan karakter peserta didik yang memiliki karakter Merdeka (Fitriyah dkk., 2022).

Menurut (Agung, 2020:112) dalam presentase penguasaan minimal secara tertentu diperlukan penentuan nilai dengan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

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

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Tinggi
80 - 89	3	B	Tinggi
65 – 79	2	C	Sedang
40 – 64	1	D	Rendah
0 - 39	0	E	Sangat Rendah

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, ide dan rancangan yang terstruktur tentang alam sekitar melalui pengalaman dengan

metode ilmiah, diantaranya penyelidikan, kategorisasi dan penyajian ide-ide. Pada hakikatnya, mempelajari IPA sebagai prosedur dan mendukung peserta didik dalam memahami alam sekitarnya lebih lanjut. Sehingga pembelajaran IPA di SD hendaknya memberikan kesempatan dalam mengembangkan rasa peserta didik yang secara alami ingin tahu.

Ilmu Pengetahuan Alam sangat esensial untuk dipahami karena dapat dihubungkan langsung dalam kehidupan sehari-hari, selain itu di dalam kehidupan sehari-hari bahwa dengan belajar IPA tenaga pendidik dapat mengajarkan peserta didiknya untuk mampu berpikir secara kritis dan objektif, serta mampu mengembangkan potensi peserta didik dalam membentuk karakter melalui pengalaman observasi panca indra yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Tujuan tersebut dapat diraih apabila proses pembelajaran IPA dilaksanakan dengan baik.

Dalam mempelajari IPA peserta didik tidak cukup memahami penjelasan materi yang ada dalam buku, tetapi diperlukan serangkaian usaha untuk memperoleh pengalaman secara langsung kepada peserta didik yang berhubungan dengan materi yang dipelajarinya. Tapi pada faktanya dalam proses pembelajaran IPA kurang dilaksanakan praktik di lapangan. Dan model pembelajaran konvensional lebih mendominasi pembelajaran yaitu penggunaan metode ceramah dibandingkan dengan metode-metode pembelajaran yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai pada tanggal 26 Juni 2023, diketahui ada beberapa kendala yaitu: (1) proses pembelajaran cenderung monoton sehingga peserta didik menjadi cepat bosan dan kurangnya pemahaman (2) guru lebih mendominasi saat proses

pembelajaran berlangsung sehingga, suasana kelas menjadi pasif dan kurang efektif (3) kurangnya pemanfaatan model dan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Kendala-kendala tersebut menjadi hambatan bagi tenaga pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan tentunya sangat berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik dalam kompetensi pengetahuan IPA. Berdasarkan pedoman PAP dengan keadaan yang ada di lapangan, masi ditemukan peserta didik yang belum memenuhi target minimal penguasaan. Data hasil ulangan akhir semester mata pelajaran IPA dapat dilihat pada table 1.2 sebagai berikut

Tabel 1.2
 Nilai Ulangan Akhir Semester IPAS Peserta didik Kelas IV SD di Gugus Kolonel
 I Gusti Ngurah Rai
 (Sumber: Wali Kelas IV SD di Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai)

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 1 Ubung						
	IV A	90-100	27	11	40,74	16	59,26
	IV B	90-100	29	12	41,38	17	58,62
	IV C	90-100	27	8	48,65	19	51,35
2.	SD Negeri 2 Ubung						
	IV A	90-100	26	9	34,62	17	65,38
	IV B	90-100	25	10	40,00	15	60,00
	IV C	90-100	25	9	36,00	16	64,00
3	SD Negeri 3 Ubung						
	IV A	90-100	26	11	46,43	15	53,57
	IV B	90-100	27	11	40,74	16	59,26
4	SD Negeri 4 Ubung						
	IV A	90-100	31	13	40,00	18	60,00
	IV B	90-100	29	14	44,44	15	55,56
5	SD Negeri 5 Ubung						

	IV A	90-100	30	11	40,00	19	60,00
	IV B	90-100	29	13	46,43	16	53,57
6	SD Negeri 6 Ubung						
	IV A	90-100	28	10	39,29	18	60,71
	IV B	90-100	29	12	46,43	17	53,57
Total			387	153	585,15	234	814,85
Rata-rata					41,80		58,20

Table 1.2 menyatakan bahwa kompetensi pengetahuan IPA pada peserta didik kelas IV SD di Gugus I Gusti Ngurah Rai sebesar 58,20% sehingga belum memenuhi syarat minimal penguasaan 90% sesuai PAP. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya yang efektif agar peserta aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil kompetensi pengetahuan khususnya pada mata pelajaran IPA. Adapun upaya yang dilakukan ialah pemanfaatan model pembelajaran yang bersifat berpusat pada peserta didik (*Student Center*) guna meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, oleh sebab itu dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik dan diperlukan ketelitian agar tidak bertentangan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada, peneliti memilih model pembelajaran IOC karena dengan penerapan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu menerima materi yang disampaikan, dan peserta didik ikut berpartisipasi secara aktif saat pembelajaran berlangsung, serta meningkatkan hasil kompetensi pembelajaran khususnya pada muatan IPA. Model pembelajaran IOC dapat membantu peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan, karena peserta didik secara langsung membagi pengetahuan yang didapat dari pasangannya, sehingga semua

peserta didik ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan. Selain model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran juga mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Agar lebih menarik perhatian peserta didik, dalam penerapan model pembelajaran IOC dibantu dengan media pembelajaran audio-visual (video).

Saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, diperlukannya pemanfaatan media pembelajaran untuk mengakomodasi berjalannya kegiatan pembelajaran di kelas. Media merupakan suatu medium yang digunakan dalam menyampaikan suatu pesan (W. Agung dkk., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah media pembelajaran video. Video merupakan media yang berupa audio-visual yaitu media yang menyajikan suara dengan gambar, video juga berfungsi disegala bidang salah satunya ialah menjadi media pembelajaran yang ada di sekolah. Melalui media pembelajaran video dapat mewujudkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi suatu objek yang konkrit. Hal ini akan membangkitkan serta meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model IOC Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, Adapun identifikasi permasalahannya sebagai berikut.

- 1) Kurang optimalnya hasil belajar kognitif peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat monoton dikarenakan guru masih mendominasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Guru cenderung memilih menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan metode lain yang lebih bervariasi.
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan komunikasi yang masih minim dikarenakan guru lebih mendominasi sehingga peserta didik kurang aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 4) Peserta didik memiliki rasa percaya diri yang kurang sehingga lebih memilih untuk tidak menyampaikan pendapatnya saat pembelajaran berlangsung.
- 5) Peserta didik memiliki motivasi belajar yang masih rendah pada mata Pelajaran IPA.
- 6) Peserta cenderung bersifat individualistik yang menyebabkan kurangnya kerja sama antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.
- 7) Peserta didik masih sepenuhnya tergantung dengan guru sebagai sumber utama dalam kegiatan pembelajaran.
- 8) Dampak dari COVID-19 masih terasa bagi guru yaitu peserta didik kurang memahami pembelajaran sebelumnya dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara daring yang membuat peserta didik kurang memahami materi sebelumnya sehingga pada pembelajaran luring saat ini guru kembali menjelaskan materi yang seharusnya sudah di pahami oleh peserta didik.
- 9) Kompetensi pengetahuan mata pelajaran IPA pada peserta didik belum memenuhi syarat minimal penguasaan sesuai dengan PAP sebesar 58,20%

10) Kurangnya penggunaan media yang bervariasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga diperlukannya pembatasan masalah untuk fokus terhadap permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun pembatasan masalah yang telah diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada model pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh Model IOC Berbantuan Media Audio-visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA pada Peserta Didik Kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah hasil belajar kognitif IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran IOC berbantuan media audio-visual pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil belajar kognitif IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran IOC berbantuan media audio-

visual pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Tahun Ajaran 2023/2024?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model IOC berbantuan media audio-visual terhadap hasil belajar kognitif IPA pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran IOC berbantuan media audio-visual pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran IOC berbantuan media audio-visual pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan model IOC Berbantuan Audio-visual terhadap hasil belajar kognitif IPA peserta didik setelah mengontrol hasil pre-test pada peserta didik kelas IV SD Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan menerapkan model IOC yang sekaligus menekankan pada kegiatan pertukaran informasi antar peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi siswa

Hasil penelitian bisa memberikan manfaat bagi peserta didik untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam untuk dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan pembelajaran IPA.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi kepada guru yang dimana bisa dijadikan acuan dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran yang inovatif dapat memberikan wawasan bagi guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi serta penggunaan media di dalamnya.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah serta pembinaan guru dalam meningkatkan kemampuan profesionalnya.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam memperoleh hasil penelitian yang memiliki kesamaan dalam teori maupun pelaksanaannya untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi.

