

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Semua manusia yang hidup membutuhkan pendidikan agar tujuan hidupnya tercapai dan dapat menghilangkan kebodohan. Pendidikan merupakan kegiatan manusia yang sangat kompleks karena hampir semua dimensi kehidupan manusia terlibat dalam proses pendidikan seperti pada bidang politik, ekonomi, dan kesehatan. Dewasa ini, pendidikan bukan hanya sebagai kewajiban tetapi juga merupakan suatu kebutuhan. Melalui pendidikan, potensi-potensi manusia dapat dikembangkan sehingga menciptakan insan yang cerdas, kreatif, dan inovatif. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan dan manusia tidak bisa dilepas karena berkaitan satu dengan yang lain. Manusia sebagai makhluk satu-satunya yang dikaruniai akal untuk bisa berpikir akan terus berkembang dengan didukung oleh pendidikan. Begitu pula pendidikan yang merupakan suatu sistem yang dijalankan oleh manusia dengan tujuan mencerdaskan bangsa. Dalam menempuh pendidikan, waktu yang diperlukan oleh manusia tidak terbatas. Artinya, pendidikan didapatkan manusia sepanjang hayat dan akan terus berlangsung selama manusia masih hidup. Pendidikan yang didapat tidak hanya

dari pendidikan formal tetapi juga melalui pendidikan non formal. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Untuk dapat mewujudkan harapan tersebut, tentunya terdapat faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya adalah peranan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia. Mulai dari meningkatkan anggaran untuk pendidikan, memberikan penyuluhan terhadap guru, serta meningkatkan kualitas kurikulum.

Upaya peningkatan kualitas kurikulum dilakukan karena peranan kurikulum yang sangat penting. Terutama pendidikan formal. Pengertian kurikulum yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan kurikulum merupakan keseluruhan rencana yang akan dilakukan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam menyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini kurikulum yang terbaru adalah kurikulum 2013 yang bersifat tematik dan menggunakan pendekatan saintifik. Di dalam kurikulum 2013 guru harus mempunyai kreativitas untuk membantu menumbuhkembangkan cara berpikir dan imajinasi sehingga mempengaruhi sifat inovatif peserta didiknya. Guru dapat menerapkan berbagai strategi, pendekatan, model, metode, maupun teknik tentunya yang sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku agar mampu menciptakan pembelajaran yang menarik serta kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan kurikulum ini merupakan bentuk dari penyempurnaan kurikulum sebelumnya khususnya di Sekolah Dasar.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada siswa di Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA. IPA merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang lingkungan sekitar melalui berbagai pengamatan dengan prosedur yang tepat sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013). Melalui pembelajaran IPA, diharapkan mampu membangun karakteristik siswa yang sesuai dengan karakteristik IPA. Menurut Susanto (2013) salah satunya adalah adanya sikap keingintahuan dan ketekunan dalam memahami alam sekitarnya. Selain itu, salah satu kompetensi yang diharapkan dapat dikembangkan dalam IPA adalah kompetensi pengetahuan. Untuk dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan tersebut, maka pembelajaran diharapkan lebih berpusat pada siswa sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif. Dengan begitu, yang menjadi tujuan pembelajaran IPA akan lebih mudah tercapai. Adapun tujuan pelaksanaan pembelajaran IPA tersebut belum tercapai secara maksimal. Hal ini juga dialami oleh kelas IV SD Gugus V Kecamatan Karangasem.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2019 di SD Gugus V Kecamatan Karangasem, penulis mendapati beberapa permasalahan yaitu 1) pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, 2) pembelajaran cenderung membosankan, 3) kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat atau pertanyaan, 4) masih minimnya media yang digunakan.

Selain, melakukan observasi, peneliti juga melakukan pencatatan dokumen mengenai pencapaian kompetensi pengetahuan IPA yang dilihat dari penilaian tengah semester. Adapun hasil pencatatan dokumen seperti pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
 Mean Nilai PTS IPA Siswa Kelas IV SD Gugus V Kecamatan Karangasem
 Tahun Ajaran 2019/2020

No	Nama Sekolah	Jumlah siswa	KKM	Tuntas	Present ase Siswa Tuntas (%)	Tidak Tuntas	Present ase Siswa Tidak Tuntas (%)
1	SDN 2 Pertama	5	69	2	40%	3	60%
2	SDN 3 Pertama	28	69	7	25%	21	75%
3	SDN 2 Subagan	17	69	2	20%	15	80%
4	SDN 3 Subagan	17	67	6	47%	11	53%
5	SDN 1 Bugbug	23	69	11	44%	14	56%
6	SDN 2 Bugbug	25	67	8	32%	17	68%
7	SDN 3 Bugbug	21	66	6	29%	15	71%
8	SDN 6 Bugbug	17	69	7	41%	10	59%
9	SDN 7 Bugbug	17	69	5	30%	12	70%
Total		168		54	32%	114	68%

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa nilai PTS dari jumlah siswa sebanyak 168 orang masih 114 atau sebesar 68% siswa belum mencapai KKM. Untuk mengetahui tingkatan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV, maka digunakan kriteria PAP skala lima dengan mengkonversikan mean persen nilai PTS IPA siswa dan didapatkan hasil bahwa tingkat kompetensi pengetahuan IPA kelas IV masih tergolong sangat rendah. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas IV ternyata didapatkan beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut antara lain 1) siswa kurang aktif selama mengikuti pembelajaran, 2) konsentrasi siswa kurang optimal, 3) keterbatasan waktu dalam mengajar, dan 4) tingkat kedisiplinan siswa rendah. Untuk itu, diperlukan kreativitas guru dalam

mengajar. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang tepat untuk bisa mendapatkan nilai lebih baik pada kompetensi pengetahuan siswa. Tentunya model yang dipilih harus bisa membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Terdapat banyak pilihan mengenai model pembelajaran yang menarik. Namun dalam hal ini, model pembelajaran *self regulated learning* dirasa cocok digunakan karena model ini memberikan beberapa keunggulan yang dinyatakan oleh Nitiasih (dalam Santyasa, 2011) diantaranya adalah memungkinkan siswa berpikir kritis dan produktif serta memberikan keleluasan sehingga menghasilkan kompetensi berpikir tingkat tinggi.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga menjadi salah satu kunci untuk mendukung jalannya model pembelajaran. Media yang dirasa cocok dalam penelitian ini adalah media *audio visual*. Media *audio visual* merupakan penggabungan antara media *audio* yaitu media yang dapat didengarkan dan media *visual* yaitu media yang dapat dilihat.. (Rifai, 2012). Media ini dirasakan mampu memfokuskan perhatian siswa dan ketika digunakan dengan model pembelajaran *self regulated learning* dirasa mampu mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi. Sehingga kompetensi pengetahuan siswa menjadi lebih baik

Pemilihan model pembelajaran *self regulated learning* dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Giri,dkk (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan metakognitif antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *self regulated learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan pemaparan dan penguatan dari hasil penelitian tersebut, maka dilakukanlah sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Self Regulated Learning* berbantuan media *audio visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD gugus V Kecamatan Karangasem tahun ajaran 2019/2020.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul di gugus V Kecamatan Karangasem sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru
2. Pembelajaran cenderung membosankan
3. Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat
4. Masih minimnya media yang digunakan
5. Keterbatasan waktu bagi guru
6. Tingkat kedisiplinan siswa yang rendah
7. Kurangnya konsentrasi siswa
8. Masih rendahnya tingkat pencapaian KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi karena keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti. Maka, permasalahan terbatas hanya pada kompetensi pengetahuan IPA di kelas IV SD gugus V Kecamatan Karangasem yang

dibelajarkan dengan model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan media *audio visual*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas IV di SD Gugus V Kecamatan Karangasem antara yang dibelajarkan dan yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan media *audio visual*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah ”untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas IV di SD Gugus V Kecamatan Karangasem antara yang dibelajarkan dan yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan media *audio visual*”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran mengenai penggunaan model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan media *audio visual* sehingga siswa dapat mencapai hasil yang maksimal.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui penggunaan model pembelajaran *Self Regulated Learning* berbantuan media *audio visual* di dalam pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mempengaruhi kompetensi pengetahuan IPA mereka.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat berguna oleh guru untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Self Regulated Learning* berbantuan media *audio visual* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Sedangkan bagi peneliti lain, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran yang ada disertai dengan media yang digunakan.

