

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah formal atau non formal tentunya tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum menjadi arah jalannya pendidikan itu sendiri, kurikulum yang akan mengatur berbagai aspek dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Agustiana, Gilang, & Asshidiqi, 2021). Oleh sebab itu, kurikulum merupakan komponen yang penting dalam pelaksanaan pendidikan karena semua hal yang terkait dengan pembelajaran terdapat pada kurikulum sehingga kurikulum harus mengikuti perkembangan zaman.

Kurikulum yang digunakan untuk pembelajaran kelas tinggi di sekolah dasar pada saat ini adalah kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 sudah dilakukan sejak bulan juli 2013 yang pengimplementasiannya pada kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Tema pembaharuan dan perbaikan pada Kurikulum 2013 yaitu ingin menciptakan manusia Indonesia yang mampu berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif, melalui pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pengintegrasian ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki peringkat Indonesia (Wiyogo, 2020).

Meninjau pada tujuan kurikulum 2013 tersebut yang ingin menciptakan manusia Indonesia yang lebih baik lagi, maka perlunya peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman mengenai materi pada pembelajaran IPA peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran agar memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) perlu menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam memperjelas konsep dan pemahaman konsep IPA yang sedang dipelajari oleh siswa SD. Menurut Permendiknas RI No. 27 Tahun 2006 tujuan pembelajaran IPA di SD/MI diantaranya adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Penjelasan di atas dari tujuan pembelajaran IPA dapat diketahui bahwa penggunaan media sangat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran IPA SD/MI.

Sejalan dengan PISA terbaru tahun 2018 sebagaimana diumumkan oleh *OECD (The Organisation for Economic Cooperation and Development)* menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam Sains, meraih skor 389 dengan skor rata-rata OECD yakni 489, dengan kata lain Indonesia masih berada pada peringkat 10 terbawah dari 79 Negara partisipan (M. Salim & Mujtahidah, 2020). Peringkat Indonesia yang masih rendah pada sains dengan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 maka diperlukan usaha lebih dari guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah.

Penelitian (Utami, 2020) mengatakan rendahnya hasil belajar IPA terjadi karena beberapa faktor, diantaranya kurangnya motivasi, dalam pembelajaran siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, karena penerapan metode, model, dan penggunaan

media kurang tepat. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian (Diyantari, Wiyasa, et al., 2020) Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas diduga hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar IPA juga dialami oleh salah satu Sekolah Dasar (SD) Negeri Cengkareng Timur 13 Petang, khususnya kelas V. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat mengajar bahwa peserta didik masih belum memahami materi sistem pencernaan manusia terbukti dengan banyaknya peserta didik yang menjawab salah pada butir soal ujian mengenai sistem pencernaan manusia. Dalam pengimplementasian pembelajaran IPA dikelaspun penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi.

Terutama pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar yang diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari (Andriana, Ramadayanti, et al., 2020). Oleh sebab itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebaiknya diberikan sarana dan prasarana untuk menunjang siswa untuk memahami konsep materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bukan hanya sekedar teori. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik pada pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Rudi Bretas dalam Rahma (2019) media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda –beda. Secara umum, media bercirikan tiga pokok unsur, yaitu suara, visual dan gerak. ada 7 tujuh klasifikasi media, yaitu: 1. Media audio visual gerak, seperti film suara, pita video, film, dan tv. 2. Media audio visual

diam, seperti film rangkai suara, halaman suara. 3. Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara 4. Media visual bergerak, seperti film bisu. 5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu. 6. Media audio seperti radio, telepon, dan pita video. 7. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut penelitian (Supardi, 2017) bahwa keberadaan media visual dapat mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal mengimplementasikan materi IPA. Peneliti memilih media pembelajaran visual berupa *flash card* untuk memperdalam pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih mudah. *Flash card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flash card* tersebut (Wahyuni, 2020). Media pembelajaran *flash card* cocok digunakan untuk kelompok kecil dengan membuat berisi gambar dan tulisan dengan ukuran lebih besar agar efektif saat digunakan untuk kelompok.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa implikasi penggunaan *flash card* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Putri Wangi & Gede Angung, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berupa *flash card* akan digunakan dengan pengimplementasian model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI) yang mana model ini cenderung memberikan tanggung jawab kepada siswa untuk berdiskusi secara berkelompok untuk memahami suatu materi, dengan tidak melupakan peran guru dalam pendampingan siswa yang kurang paham pada materi tersebut (Belajar, Pada, & Pelajaran, 2018), sejalan dengan penelitian Mutia (2021) bahwa peserta didik kelas tinggi sudah timbul rasa untuk menjadi terhebat, maka mereka

berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai prestasi. Semua sikap dan tindakan anak-anak tersebut juga dalam rangka pemenuhan kebutuhan untuk diakui. Di sinilah guru berfungsi untuk memotivasi sikap kompetisi pada anak-anak menjadi kompetisi yang sehat dan terarah, maka guru dapat menggunakan model *Team Aassited Individualization* yang di kembangkan oleh Robert E. Slavin.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada bulan April sampai Juni 2022 di kelas V Sekolah Dasar Negeri 13 Petang Cengkareng Timur, ada beberapa hal yang terlihat pada saat pembelajaran berlangsung seperti peserta didik yang tidak memerhatikan pembelajaran dan tidak mau ikut berdiskusi. Hal ini kemungkinan penyebabnya adalah kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPA, penggunaan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, kurangnya variasi pembelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Materi pembelajaran sistem pencernaan manusia merupakan materi yang memerlukan media pembelajaran yang akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya, oleh sebab itu diperlukannya penggunaan media pembelajaran, sejalan dengan penelitian (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwa berdasarkan hasil penelitian, guru yang menggunakan media saat pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang meningkat tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efisiensi belajar siswa dapat meningkat, membantu konsentrasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, siswa terlibat dalam proses pembelajaran (Khoirina & Arsanti, 2022).

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud untuk melihat adakah pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran berupa *flash card* berbasis *Team Assisted Individualization* (TAI) terhadap hasil belajar IPA untuk peserta didik kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan manusia.

B. Identifikasi Masalah

Dari hasil analisis pada latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perlunya penyesuaian media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
2. Pada peserta didik kelas V SD perlu dikuatkan pemahamannya mengenai materi sistem pencernaan manusia
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah tersebut merupakan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang di gunakan pada kelas kontrol adalah komik digital sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa *flash card*.
2. Hasil pembelajaran yang di ukur pada penelitian ini merupakan hasil pembelajaran kognitif mata pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia dan pemeliharanya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini merupakan : “Apakah ada pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis *team assisted*

individualization terhadap hasil belajar peserta didik kelas lima di sekolah dasar materi sistem pencernaan manusia?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk melihat pengaruh penggunaan komik digital pada hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V di SD Negeri Cengkareng Timur 13 Petang.
2. Untuk melihat pengaruh penggunaan *flash card* berbasis *team assisted individualization* pada hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi sistem pencernaan manusia kelas V di SD Negeri Cengkareng Timur 13 Petang.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam memperkaya pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* berbasis *team assisted individualization* (TAI) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan materi sistem pencernaan manusia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi para peserta didik dan pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran

berupa *flash card* berbasis *team assisted individualization*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berupa alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif pada Pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain dapat dijadikan referensi atau literatur sebagai acuan terhadap pengembangan penelitian selanjutnya.

