

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virus corona atau Covid-19 merupakan wabah penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus SARS-CoV-2 yang diidentifikasi berasal dari Wuhan, China pada tahun 2019. Ancaman terbesar dari virus ini adalah dapat mengakibatkan penderitanya meninggal dunia. Organisasi Kesehatan Dunia WHO (*World Health Organization*) menetapkan virus ini sebagai Pandemi, yang artinya memiliki garis infeksi yang berkelanjutan dan mudah menular secara cepat keseluruh dunia termasuk Indonesia.

Indonesia merupakan negara yang terdeteksi virus pada Maret 2020. Mudahnya penularan virus corona berdampak pada berbagai sektor kehidupan, baik sektor sosial, sektor ekonomi, sektor politik, sektor kesehatan, sektor pariwisata, sektor agama, sektor pendidikan dan sektor vital lainnya. Pemerintah Indonesia berupaya mencegah penyebaran virus corona dengan mengeluarkan kebijakan yang menghimbau untuk melakukan pembatasan interaksi masyarakat atau yang lebih dikenal dengan *social distancing*. Adanya kebijakan tersebut semua aktivitas masyarakat yang sebelumnya dilakukan di luar rumah, kini harus dilakukan di dalam rumah masing-masing misalnya, beribadah, bekerja dan belajar.

Salah satu dampak yang ditimbulkan dari kebijakan untuk melakukan *social distancing*, yaitu pada sistem pembelajaran di sekolah. Semua lembaga pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi harus tetap

dilaksanakan meskipun secara daring agar tidak terjadi ketertinggalan pembelajaran. Jika kegiatan pembelajaran sebelumnya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi semua berlangsung secara tatap muka antara guru dan peserta didik, namun karena adanya virus corona proses pembelajaran yang ada di Indonesia mengharuskan untuk menerapkan metode belajar dalam jaringan (daring).

Pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh sebagian besar sekolah di Indonesia memiliki dampak bagi pendidik, peserta didik, maupun orang tua. Orang tua harus bisa menjadi seorang pendidik sebagai pengganti guru di rumah, orang tua juga harus memiliki perekonomian yang baik untuk memenuhi kebutuhan pada saat pembelajaran daring, seperti harus menyiapkan gawai, dan kuota untuk mengakses internet. Pembelajaran daring juga menuntut para pendidik harus siap belajar dan mengajar secara online atau daring dengan syarat kompetensi, cepat, tepat, dan cermat. Pendidik diharapkan mempunyai keterampilan serta kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran daring berlangsung.

Berdasarkan observasi sebelumnya yang dilakukan peneliti pada saat PLP di sekolah pada Oktober 2020, terlihat bahwa pada pembelajaran daring para pendidik masih menggunakan pola pembelajaran lama yaitu *teacher centered* sedangkan peserta didik kurang aktif dan bersifat pasif dimana lebih banyak mendengarkan dan menerima pengetahuan dari guru. Selain itu, kegiatan praktikum juga ditiadakan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik. Jika sebelumnya dipembelajaran tatap

muka seorang pendidik mampu menciptakan suasana yang kondusif untuk menjaga motivasi belajar peserta didik, namun pada kondisi pandemi seperti saat ini menyebabkan para pendidik kesulitan untuk menjaga suasana hal tersebut dikarenakan terbatas ruang virtual. Rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh. Untuk itu para pendidik perlu mengubah pola pembelajaran menuju ke pembelajaran bersifat *student centered*, baik dari segi materi, media pembelajaran, model pembelajaran maupun metode pembelajaran yang digunakan.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka pembelajaran daring saat ini memerlukan inovasi agar pembelajaran lebih berkualitas. Salah satu inovasi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan strategi belajar yang mendukung pembelajaran aktif, seperti pembelajaran kelompok. Pembelajaran kelompok yang efektif untuk diterapkan dalam kelas besar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Based Learning* (Amalia, dkk. 2016:3).

Menurut Amalia, dkk. (2016:3) *Team Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik dibagi kedalam kelompok atau grup-grup kohesif yang terdiri atas 5-7 orang, mereka diharuskan bekerja secara kelompok, berdiskusi dan memecahkan masalah yang telah diberikan. Selain itu, model ini merupakan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik, meminta pertanggungjawaban siswa atas persiapan mereka untuk kelas dan keterlibatan di dalam kelas, dan mengharuskan mereka menerapkan pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah otentik (Parmelee et al. 2012:275). *Team Based*

Learning dirancang khusus untuk mendorong keterlibatan siswa dalam tim belajar mandiri selama proses pembelajaran (Michaelsen, dkk. 2014:59).

Selain menggunakan model pembelajaran *Team Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, akan digunakan juga model *inquiry learning*. Model *Inquiry learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang sesungguhnya dimana pada pembelajaran ini peserta didik didorong untuk memecahkan masalah secara mandiri dengan melakukan penyelidikan untuk memperoleh, mengklarifikasi, dan menerapkan konsep-konsep (Nur, dkk. 2016:58).

Penelitian yang menggunakan *Team Based Learning* dilakukan oleh Hernandez et al. (2020:1) dengan judul *Implementing team-based learning in the life sciences: A case studying an online introductory level evolution and biodiversity course* menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Team Based Learning* dalam kursus online sangat bermanfaat, dimana siswa terlibat dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka, dan tampil dengan baik dalam kursus. Penelitian lain yang menggunakan *Team Based Learning* adalah penelitian Sudarti (2015:42) dimana diperoleh hasil penelitian bahwa pembelajaran *Team Based Learning* dapat meningkatkan skor rata-rata posttest dari siklus I sampai III mencapai 95% mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata A.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Based Learning* dan mengkolaborasikan dengan model *Inquiry Learning*. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian pengembangan dengan

judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry* Pada Pembelajaran Daring Menggunakan *Telegram* Dan *Google Meet* Pada Materi Keseimbangan dan Dinamika Rotasi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh sebagian besar sekolah di Indonesia masih memiliki beberapa masalah
- 2) Pembelajaran daring masih berpusat pada guru (*teacher centered*)
- 3) Kurangnya pemahaman konsep siswa dan motivasi belajar siswa
- 4) Belum adanya pengembangan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini (pandemi Covid-19).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kualitas pengembangan perangkat pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry* pada pembelajaran daring menggunakan *Telegram* dan *Google Meet* pada materi Keseimbangan dan Dinamika Rotasi?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry* pada pembelajaran daring menggunakan *Telegram* dan *Google Meet* pada materi Keseimbangan dan Dinamika Rotasi yang berkualitas.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini:

- 1) Bagi Guru, diharapkan dapat mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry*
- 2) Bagi peserta didik, dengan menggunakan model *Team Based Learning-Inquiry* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, pemahaman konsep, dan motivasi belajar peserta didik
- 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat menerapkan model *Team Based Learning-Inquiry* dalam pembelajaran pada mata pelajaran lain.