

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang ini Indonesia sedang menghadapi permasalahan penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 yang tentunya memberikan dampak dan tantangan tersendiri khususnya bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengatasi hal tersebut, banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengantisipasi penularan virus tersebut seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Tentu saja dengan hal ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja dan beribadah di rumah. Dengan adanya kebijakan tersebut, pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara tatap muka terpaksa harus dihentikan. Sebagai gantinya proses pembelajaran dilakukan secara daring (*online*) yang bisa dilaksanakan di rumah masing-masing. Pembelajaran daring diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi selama masa pandemi terlebih dalam bidang pendidikan.

Sesuai dengan surat edaran KemenDikBud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virusdisease* (COVID-19), proses belajar mengajar dianjurkan untuk dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring seperti ini memerlukan perangkat pendukung

seperti computer atau laptop, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan menggunakan media atau platform tentunya berdampak pada siswa, guru bahkan sampai orang tua. guru yang kurang mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi tentu saja mengalami kesulitan dan harus menyesuaikan dengan keadaan ini. Selain itu guru juga kesulitan mengakses siswa yang memiliki keterbatasan kuota internet. Dengan adanya hal tersebut, penggunaan media dan bahan ajar yang telah dirancang menjadi kurang maksimal dalam hal pengimplementasiannya.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring juga berdampak pada siswa. Dengan diterapkannya pembelajaran daring membuat minat dan hasil belajar peserta didik menurun. Selain itu fokus peserta didik juga ikut berkurang karena tidak melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung dan hubungan emosional antara guru dan siswa tidak terbangun. Beranjak dari hal tersebut, orang tua juga ikut merasakan dampak dari pembelajaran daring ini. Orang tua harus menyediakan gawai, kuota untuk mengakses pembelajaran dan bahkan harus menggantikan peran guru dirumah.

Berdasarkan hasil Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) disekolah, terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring masih melakukan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Dengan menggunakan metode tersebut, peserta didik kurang menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Banyak siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru diikuti dengan mematikan kamera dan sibuk dengan urusannya masing-masing.

Selain itu, pembelajaran yang dilakukan tanpa eksperimen atau percobaan sederhana membuat siswa kurang memahami konsep materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Sebelumnya pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, guru mampu membuat suasana pembelajaran yang kondusif dan tentu saja dengan pembelajaran yang dialihkan ke pembelajaran secara daring membuat hubungan emosional antara guru dan peserta didik kurang terjalin. Dengan adanya hal ini, pembelajaran harus diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, baik dari segi pemahaman konsep, media pembelajaran yang digunakan, dan materi pelajaran.

Tentu saja dengan adanya permasalahan ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Perangkat pembelajaran disini adalah perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dengan tidak memisahkan antara tubuh dan pikiran. Perlu adanya pengembangan pendekatan, model, dan metode yang dapat media yang dapat membantu membangun pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan keadaan saat ini.

Model pembelajaran yang dapat mengatasi hal ini adalah model pembelajaran *Team Base Learning*. Dengan menggunakan model ini, siswa dapat membangun pemahaman dan mampu memecahkan permasalahan di kehidupan nyata. *Team Base Learning* adalah strategi pembelajaran aktif dengan mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil dan dapat menerapkan pengetahuan konseptual melalui

kegiatan yang termasuk kerja individu, kerja sama kelompok dan umpan balik (Michaelson, Davidson, dan Major 2014:58). Penerapan model *Team Base Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa (Sudarti 2015:42). Berdasarkan telaah jurnal yang dilakukan oleh Islamarida et al. (2019:16) didapatkan bahwa *Team Base Learning* berpengaruh pada peningkatan pengetahuan dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis terutama dalam pemecahan masalah yang kompleks.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Base Learning* yang diaplikasikan pada pembelajaran daring dengan mengadopsi metode Eksperimen dan Inquiri yang akan digunakan pada LKPD. Adapun judul dari penelitian pengembangan ini adalah **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry* Pada Pembelajaran Daring Berbantu *WhatsApp* dan *Zoom Meeting* Pada Materi Gerak Lurus”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi dan hasil belajar peserta didik menurun
2. Guru kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi untuk diterapkan dalam pembelajaran
3. Pembelajaran daring masi berpusat pada guru
4. Tingkat perekonomian orang tua siswa berbeda-beda sehingga dalam hal pengadaan fasilitas pembelajaran tidak semua sama

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana kualitas perangkat pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry* Pada Pembelajaran Daring Berbantu WhatsApp dan Zoom Meeting Pada Materi Gerak Lurus yang dikembangkan?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran *Team Based Learning-Inquiry* Pada Pembelajaran Daring Berbantu WhatsApp dan Zoom Meeting Pada Materi Gerak Lurus yang berkualitas.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan inovasi untuk menjawab permasalahan yang terjadi sekarang ini yaitu pembelajaran yang dilakukan secara daring.