

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahun 2020 Indonesia digemparkan dengan merambaknya virus corona yang pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019, yang oleh *World Health Organization* (WHO) diberi nama covid-19 dan ditetapkan sebagai pandemi. Virus corona ini penularannya cepat menyebar ke berbagai negara. Sudah terlalu banyak orang yang terpapar dengan virus corona ini, bahkan menjadi korban kemudian meninggal dunia.

Pandemi covid-19 ini juga berdampak pada semua sektor, baik itu sektor ekonomi, sosial, pariwisata, kesehatan, pendidikan dan sektor lainnya. Salah satu sektor yang mengalami dampak atau efek pandemi covid-19 adalah sektor pendidikan. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu sektor yang terdampak akibat pandemi covid-19, dengan adanya pembatasan interaksi Kementerian pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yang mewajibkan semua sekolah ditutup untuk sementara waktu dan mengganti proses kegiatan mengajar dengan menggunakan sistem *online*.

Pembelajaran *online* adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersiat pasif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas Sofyana & Abdul (Handarini dan Wulandari 2020 : 498).

Sistem pembelajaran secara *online* mungkin berbeda dengan pembelajaran pada saat di kelas, sekarang guru mengajar melalui daring atau jarak jauh. Ketika belajar di sekolah guru menyampaikan materi secara langsung di dalam kelas, menjelaskan secara rinci materi dari awal sampai akhir, sekarang pada pembelajaran *online* materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan memberikan tugas. Hal ini menjadi keluhan bagi para siswa karena guru sering memberikan tugas. Pembelajaran *online* juga tidak bisa lepas dari jaringan internet, hal ini menjadi salah satu kendala yang dihadapi para siswa yang tempat tinggalnya di daerah pedesaan yang terpencil yang sulit untuk mengakses jaringan internet. Pada pembelajaran *online* juga membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti laptop dan *smartphone* yang dapat digunakan oleh siswa dan guru untuk dapat mengakses informasi dimanapun dan kapanpun.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat diseluruh dunia termasuk Indonesia, semoga dengan adanya perkembangan teknologi akan dapat mendukung terlaksananya pembelajaran *online* yang sudah diterapkan di Indonesia. Untuk melaksanakan metode mengajar pada pembelajaran *online* dimasa pandemi covid-19 ini sudah banyak aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran *online*. Sarana yang bisa digunakan sebagai pembelajaran *online* antara lain *whatsApp grup*, *google classroom*, *google meet*, *google form*, *zoom* dan *aplikasi lainnya*. Aplikasi ini digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran *online* dengan menggunakan media *online* secara tidak langsung kemampuan mengakses dan menggunakan teknologi semakin dikuasai oleh guru maupun siswa. Setelah guru dapat menguasai

berbagai macam sarana pada pembelajaran *online*, maka akan muncul ide-ide mengenai metode dan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan yang belum pernah dilakukan oleh guru di kelas.

Tidak hanya pemilihan metode, model dan pendekatan pembelajaran, tetapi juga menuntut guru untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Seperti melakukan praktikum pada pembelajaran *online* agar siswa tetap fokus dan selalu aktif pada saat pembelajaran, karena pada masa pandemi covid-19 pelaksanaan praktikum secara *online* kurang dilaksanakan bahkan tidak sama sekali, hal ini mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan PPL II (Praktek Pengalaman Lapangan) di sekolah SMA Negeri 4 Gorontalo pada mata pelajaran fisika untuk minat belajar siswa masih tergolong rendah. Karena dilihat dari jumlah siswa yang mengikuti pertemuan di *google meet* dan jumlah siswa yang memasukkan tugas dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif, sebenarnya guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dengan menggunakan beberapa model, metode dan pendekatan yang berdeda-beda. Salah satu cara untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa yaitu dengan mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut merupakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Team Based Learning* yang diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam mengefektifkan kegiatan praktikum pada mata pelajaran. Menurut (Michaelsen, Davidson, dan Major 2014

:58) *Team Based 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.

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Team Based Learning* Berbantuan *WhatsApp* dan *Google Meet* Pada Pembelajaran *Online* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Lurus**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti dapat merumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif.
2. Kesulitan dalam melakukan praktikum pada pembelajaran fisika secara *online* (daring) dimasa pandemi covid-19.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada masa pembelajaran *online* (daring).
4. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran fisika

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dibuatlah suatu rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah kualitas pengembangan perangkat pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan *whatsapp* dan *google meet* pada pembelajaran *online* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lurus?”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan *whatsapp* dan *google meet* pada pembelajaran *online* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak lurus yang berkualitas.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Team Based Learning*
2. Bagi siswa, dengan menggunakan model *Team Based Learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menerapkan model *Team Based Learning* dalam pembelajaran pada mata pelajaran yang lain

