

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 2020 merupakan tahun yang kelam bagi seluruh masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Hal ini bermula ketika WHO mengumumkan Covid-19 sebagai pandemi. Di Indonesia sendiri kasus penyebaran Covid-19 semakin bertambahnya waktu semakin meningkat membuat semua pihak baik tenaga medis, masyarakat, maupun pemerintah menjadi kewalahan. Akibatnya pemerintah menetapkan kebijakan dan menghimbau masyarakat agar melakukan *Social Distancing* dan *Physical Distancing* serta *Work From Home* (WFH). Berkaitan dengan penerapan kebijakan-kebijakan ini menimbulkan cukup banyak dampak di berbagai sektor diantaranya di bidang ekonomi, kesehatan, pariwisata, dan sektor lainnya.

Salah satu sektor yang mengalami dampak secara langsung dari penerapan kebijakan ini yaitu pada sektor pendidikan. Oleh karena pandemi yang ada, kemendikbud memberlakukan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh atau yang disingkat PJJ. Sistem ini diterapkan dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat tetap berlangsung walaupun dalam kondisi pandemi. Pada pelaksanaan sistem ini pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara dalam jaringan atau yang dikenal dengan pembelajaran daring dan luar jaringan yang dikenal dengan luring.

Pada penerapan proses pembelajaran jarak jauh sebagian besar sekolah memilih proses pembelajaran dalam jaringan (daring), hal ini dilakukan dengan maksud untuk menghindari perkumpulan banyak orang. Agar pembelajaran daring dapat berlangsung tentunya memerlukan media atau platform sebagai tempat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Media utama atau alat yang digunakan yaitu laptop, jaringan data seluler atau Wi-Fi dan juga gawai. Adapun media pendukung yang digunakan yaitu seperti halnya aplikasi atau platform *online* diantaranya *Google Classroom*, *Google Meet*, *Whatsapp*, dan masih banyak lagi.

Pembelajaran daring yang dilakukan melalui media atau platform ini menyebabkan berbagai dampak yang dapat dirasakan baik oleh guru, siswa maupun orang tua. Adapun kendala yang dihadapi oleh guru seperti guru yang telah lanjut usia terpaksa mengikuti kondisi yang ada sehingga kesulitan untuk menyesuaikan diri khususnya dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu guru juga menghadapi kesulitan lain yang diakibatkan oleh tidak meratanya ketersediaan jaringan seluler di semua pelosok sehingga bahan ajar dan media yang telah disiapkan kurang maksimal untuk di aplikasikan ke peserta didik.

Di sisi lain, pelaksanaan pembelajaran daring cukup berdampak pada motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini terjadi karena pada proses pembelajaran daring interaksi antara guru dan peserta didik cukup terbatas sehingga ikatan emosional tidak terbangun. Selain itu orang tua peserta didik juga termasuk pihak yang ikut merasakan dampak pelaksanaan pembelajaran daring akibat pandemi. Orang tua harus bisa menyediakan gawai yang mempunyai kualitas yang baik, kuota untuk mengakses pembelajaran, sampai

menjadi pengganti guru di rumah. Sementara itu, orang tua peserta didik yang tidak mampu secara ekonomi tidak dapat menyediakan semua fasilitas secara keseluruhan bagi anaknya untuk mengikuti pembelajaran daring. Kondisi ini mengakibatkan kesenjangan kualitas pendidikan yang didapatkan oleh peserta didik.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka pembelajaran daring saat ini memerlukan inovasi agar pembelajaran lebih berkualitas. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru dalam berinovasi terhadap pembelajaran diantaranya dengan mengembangkan pendekatan, model dan metode yang sesuai dengan kondisi saat ini. Salah satu model yang dapat dijadikan sebagai inovasi untuk mengatasi masalah di atas adalah model pembelajaran *team based learning*. Model ini dipilih karena dapat menjadi tantangan bagi siswa untuk berpartisipasi langsung dalam mengkonstruksi konsep. Seperti yang dikemukakan oleh Ouellette dan Blount (Islamarida 2019:13) bahwa *team based learning* menawarkan alternatif pada pembelajaran tradisional dan menimbulkan inovasi baru guna memfasilitasi siswa dalam berpikir kritis dan kerja sama. Sejalan dengan hal ini menurut Timmerman dan Morris (2015:280) pembelajaran *team based learning* hadir untuk meningkatkan pembelajaran yang aktif dan berpikir kritis peserta didik dengan melibatkan peserta didik dengan permasalahan. Serta menurut Persky (2012:2), pembelajaran berbasis tim dapat meningkatkan profesionalisme siswa dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja. Penggunaan *team based learning* ini sebagai model pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan

dan keterampilan yang mendalam, seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Model pembelajaran yang dipersonalisasi dan mudah diakses, termasuk latihan terkait yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Model ini juga dapat memicu energi kreatif yang menular di antara peserta didik dan guru sehingga mengarah pada peningkatan keterlibatan peserta didik dan hasil pembelajaran yang lebih baik untuk semua.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *team based learning* dengan mengadopsi *problem solving* yang diaplikasikan pada pembelajaran daring. Adapun judul pengembangan yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Team Based Learning-Problem Solving* berbantuan *Whatsapp* dan *Zoom Meeting* pada Pembelajaran Daring pada materi Keseimbangan dan Dinamika Rotasi”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pada pengembangan ini adalah bagaimana kualitas perangkat pembelajaran *Team Based Learning-Problem Solving* berbantuan *WhatsApp* dan *Zoom Meeting* Pada Pembelajaran Daring Pada Materi Keseimbangan dan Dinamika Rotasi yang dikembangkan?

1.3. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran dengan model *Team Based Learning-Problem Solving* pada

pembelajaran daring pada materi Keseimbangan dan Dinamika Rotasi yang berkualitas.

1.4. Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan solusi dan inovasi untuk meminimalisir atau bahkan mengurangi dampak dari pembelajaran daring di masa pandemi.