

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* merupakan salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif paling sederhana, sehingga tipe ini bisa digunakan oleh guru-guru untuk memulai pembelajaran kooperatif. Di dalam pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang campuran menurut jenis kelamin, tingkat kinerja, dan juga suku. Guru harus terlebih dahulu memberikan materi pelajaran dengan diikuti siswa yang kemudian harus bekerja dengan kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok sudah menguasai materi tersebut.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa dalam Standar Kompetensi Ilmu Pengetahuan Dasar berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara tersusun, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya suatu penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep- konsep dan prinsip- prinsip tetapi juga Ilmu Pengetahuan Alam suatu proses penemuan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan mampu menjadikan peserta didik menjadi individu yang mampu mempelajari diri sendiri dan juga memahami alam

sekitar serta bertujuan untuk mengembangkan lebih lanjut dan menerapkan ilmu pengetahuan alam ke dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebagai proses belajar, hal ini menjadikan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa lebih ditekankan untuk memberikan kegiatan secara langsung dan konkret sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berfikir siswa dan bersikap ilmiah. Namun dalam kenyataannya guru di dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya pengalaman guru tentang penggunaan berbagai model pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dalam hal ini membuat siswa terkesan bosan pada saat terjadi pembelajaran siswa hanya duduk pasif mendengarkan tanpa ada fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi tidak maksimal.

Model serta media dalam pembelajaran yang menarik dan tepat hal tersebut diperlukan untuk dapat membuat lebih menarik sehingga siswa bersemangat dan menyukai pembelajaran. Dalam menerapkan model dan media yang tepat akan membuahkan hasil belajar yang lebih bagus. Peran dari seorang guru juga amat penting dalam masa mendatang, itu karena guru tidak lagi menjadi sumber informasi namun menjadi sebuah fasilitator yang akan memunculkan pemahaman siswa dalam belajar. Cara guru mengajar dalam pembelajaran konvensional dengan metode ceramah klasik yang dibarengi keterangan guru serta pemberian penugasan dan pelatihan perlu

diperbaharui seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. Guru diminta untuk menyampaikan pembelajaran inovatif serta penggunaan teknologi yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan serta kreatif untuk menumbuhkan semangat siswa sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal.

Suatu inovasi yang menarik dalam melakukan iringan perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah dengan ditemukan dan diterapkannya model dan media pembelajaran inovatif yang lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan siswa secara konkret dan mandiri. Terutama berkaitan dengan pemilihan model dan media yang modern untuk dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* adalah untuk memotivasi siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin tim nya mendapatkan penghargaan, mereka harus membantu teman satu tim nya untuk mempelajari materinya.

Pemanfaatan media teknologi dalam melakukan proses pembelajaran juga merupakan hal penting dalam suatu proses pembelajaran. Pada masa kini akan amat sangat merugi jika dalam proses pembelajaran tidak memanfaatkan teknologi yang sudah sangat berkembang. Salah satunya yaitu media video bergambar atau Audiovisual, media video bergambar adalah salah satu media pembelajaran ang terjangkau dan sudah pasti disukai oleh siswa. Dengan menaangkan sebuah video pembelajaran tersebut maka guru tidak selalu

menjadi penaji materi, tetapi materi bisa disampaikan oleh audiovisual tersebut, peran guru bisa diubah menjadi fasilitator belajar dengan memberikan kemudahan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media yang inovatif menjadikan tumbuhnya pengaruh hasil belajar siswa yang baik.

Hasil belajar siswa merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif), dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotorik) pada peserta didik. Perubahan kemampuan peserta didik dalam rangkaian pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkemangannya yaitu pada tahapan operasional konkrit. Ketika pada saat proses belajar mengajar siswa akan memperoleh kemampuan yang lebih baik dan perubahan tingkah laku pada siswa yang terjadi setelah dilakukan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil amatan dan wawancara pada saat observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Pegandon pada Desember 2020 dengan guru kelas IV Ibu Eka Mahdalena Oktovina, S.Pd menunjukkan adanya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang belum tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan kondisi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan siswa untuk belajar di kelompok-kelompok yang terdiri dari beberapa anak di rumah masing-masing siswa secara bergantian. Sistem pembelajaran seperti ini dipantau oleh Guru yang terhubung melalui grup pembelajaran daring, dengan adanya sistem pembelajaran yang seperti ini amat berpengaruh dengan hasil belajar mata pelajaran IPA bagi siswa. Pembelajaran sistem pandemi seperti ini mengakibatkan siswa kurang fokus

karena tidak mendapatkan arahan dan pengawasan secara langsung dari guru secara terus menerus. karena hal itu juga semangat belajar siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA khususnya belum bisa dilaksanakan secara optimal karena kurang fokus karena hanya mendengarkan pembelajaran lewat zoom. Akibatnya hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi banyak yang tidak mendapatkan ketuntasan. Berdasarkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV selama ini, dari 20 siswa kelas IV hanya beberapa siswa saja yang nilainya bagus dan yang kurang bagus masih banyak. Kriteria ketuntasan yang digunakan di SD Negeri Pegandon pada mata pelajaran IPA Kurikulum 2013 yaitu 70. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang menunjukkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70.

Proses pembelajaran yang telah terjadi selama pembelajaran dari di kurang inovatif dalam mengoptimalkan kemampuan pada siswa. Dalam pelaksanaan rangkaian pembelajaran secara daring, siswa dituntut hanya untuk mendengarkan materi, mengingat dan menyimpan berbagai materi tanpa dipaksa untuk dapat memahami sebuah materi yang akan diperoleh untuk diaplikasikan dengan keadaan dalam kehidupan nyata. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam ditujukan menjadi tempat bagi siswa untuk memahami diri sendiri dan keadaan sekitar. Pada proses pembelajaran IPA, sebaiknya dikhususkan pada memberikan pengalaman nyata. Dalam pembelajaran IPA di SD, guru masih memakai metode ceramah klasik dan siswa lebih terpacu mendengarkan keterangan dari guru dan mengerjakan tugas jika guru

menyodorkan latihan harian. Guru belum mampu menciptakan pengajaran menjadi aktif dan kreatif dengan mengikutkan siswa. Guru tidak memanfaatkan berbagai model juga media pembelajaran yang berinovasi berdasarkan materi pelajaran yang sesuai. Guru juga tidak dapat menguasai tentang penggunaan media pembelajaran salah satu contohnya media teknologi *Audiovisual*

Mendayagunakan media teknologi dalam rangkaian pembelajaran, hal itu adalah hal yang ter vital dalam dunia pendidikan. Dengan mendayakan media *Audiovisual*, siswa dengan gampang menyerap materi yang disampaikan oleh pengajar. Guru sebetulnya memerlukan media sebagai penyokong untuk melancarkan rangkaian pembelajaran. Perihal itu disebabkan guru belum mumpuni untuk mengoptimalkan media pembelajaran. Dalam media penyokong seperti komputer sudah tercukupi tetapi guru belum mengoptimalkannya dan guru dalam pengoperasian media pembelajaran bersumber komputer belum mencoba dilaksanakan. Hal yang mempengaruhi guru belum mengoptimalkannya adalah guru tidak terampil dalam menjabarkan materi dengan memakai media bersumber komputer. Akibatnya pada saat pembelajaran dimulai ketika guru menerangkan masih ada sebagian siswa yang tidak fokus saat rangkaian belajar mengajar. Penyebabnya buku masih dijadikan media pembelajaran utama dan guru masih menjalankan metode ceramah dalam penyampaian materi. Akibatnya guru tidak melibatkan kekreatifan siswa secara optimal dan condong masih kurang. Nilai hasil belajar siswa kelas V dinyatakan belum berhasil.

Dinyatakan berhasil apabila siswa dapat mencukupi standart yang telah ditentukan. Dalam proses belajar mengajar guru masih mengoptimalkan metode ceramah sehingga terlihat monoton pasif dan siswa minim terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa hanya menimbun apa yang telah disampaikan oleh guru ketika mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut sebagai tindakan untuk mengatasi problem yang ada, akan dijalankan alternatif tindakan dengan memakai pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual*. Dengan ini dapat memekarkan semangat siswa dan dapat mengantarkan pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran. Dengan model *Student Teams Achievement Divisions* ini, siswa dituntut keaktifannya untuk menentukan pemahaman siswa sendiri terhadap materi yang diajarkan dan guru sebagai fasilitator untuk menunjukkan siswa. Model *Student Teams Achievement Divisions* dengan memanfaatkan media *Audiovisual* agar berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V SD Negeri Pegandon Kendal. Adanya model tersebut diharapkan siswa akan lebih paham dalam memahami materi pembelajaran serta semangat dalam belajar. Media *Audiovisual* memberikan perangsangan, pengalaman serta pendapat terhadap materi belajar dan dapat menarik perhatian siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tenang karena terdapat objek atau gambar yang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student*

Teams Achievement Divisions berbantu *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Pegandon”. Peneliti memiliki harapan bahwa model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantuan media *Audiovisual* mampu mengubah hasil belajar siswa sehingga dapat membantu dalam pemahaman mata pelajaran IPA siswa kelas V untuk menggapai ketuntasan pembelajaran lebih optimal dari sebelumnya pada masa pembelajaran daring pandemi ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil pembelajaran IPA belum mencapai KKM
- b. Dalam pembelajaran IPA guru masih menggunakan metode ceramah di pembelajaran daring
- c. Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta model yang sesuai dengan materi pembelajaran
- d. Siswa pasif dan bosan dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang meliputi :

- a. Subjek penelitian kelas V SD Negeri Pegandon. Variabel yang akan diteliti yaitu model *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual* dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA

- b. Pengaruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu *Audiovisual*
- c. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dikaji yaitu pada aspek ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantu media *Audiovisual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA kelas V SD Negeri Pegandon Kendal?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka dapat ditetapkan tujuan masalah yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Student Teams Achievement Divisions* pembelajaran berbantu media *Audiovisual* terhadap hasil belajar pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Pegandon Kendal.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan pengetahuan dan memperbanyak wawasan utamanya bidang pembelajaran mengenai pengaruh hasil belajar IPA melalui model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantu *Audiovisual*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini secara praktis :

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan kegiatan selama proses pembelajaran dengan keterlibatan semua siswa, memperdalam pengetahuan siswa, melatih siswa dalam bekerja sama dengan merangsang siswa untuk berfikir melalui berbagai bentuk pertanyaan serta adanya suatu proses pemecahan pertanyaan. melalui model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantu *Audiovisual* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.
- b. Bagi Guru, menjadi ukuran guru dalam proses pembelajaran dapat memakai model yang cocok dengan materi pengajaran dan dapat dijadikan bahan masukan guru untuk memperbaiki rangkaian kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- c. Bagi Peneliti, peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam melakukan penelitian menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantu *Audiovisual* serta menjadikan referensi yang relevan bagi peneliti.