

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia baik dalam hal tingkah laku, pengetahuan teknologi informasi, maupun keterampilan. Perkembangan manusia yang diantaranya selalu berhubungan dengan teknologi dan informasi, membawa dampak perubahan objek yang terbagi menjadi 2 yaitu negatif dan positif. Dampak positif yang bisa dirasakan dalam dunia pendidikan adalah mudahnya pendidik maupun peserta didik dalam menemukan sumber informasi dan pengetahuan melalui internet. Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat dalam pendidikan memunculkan kebiasaan belajar baru dan perkembangan dalam berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan. Bentuk kemajuan teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah penggunaan *E-learning* (Hartanto, 2016). Penerapan *E-learning* mempunyai fungsi untuk mempercepat jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini membutuhkan adaptasi, baik dari pendidik maupun peserta didik agar mampu terciptanya pembelajaran yang efektif. Pengaplikasian *E-Learning* ini sudah banyak diterapkan diberbagai satuan pendidikan, namun terdapat evaluasi dalam pembelajaran ini yakni masih kurangnya kemampuan dalam menggunakan dan menguasai Teknologi Informasi Komunikasi (TIK).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diciptakan dengan harapan untuk membantu orang berkomunikasi lebih banyak agar efektif dan efisien, termasuk informasi produksi, diseminasi dan pemahaman. Efektivitas penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan ditunjukkan dengan adanya pencapaian tujuan komunikasi. Berkaitan dengan efektivitas, dalam sebuah pembelajaran juga diperlukan adanya efektivitas dalam pembelajaran. Dimana efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu para pendidik tidak sekedar mengoptimalkan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) ketika sedang berinteraksi dengan peserta didik, tetapi juga mendorong dalam kegiatan praktek pembelajaran yang diantaranya pembelajaran secara daring.

Pembelajaran secara daring adalah proses pembelajaran jarak jauh yang menggunakan akses komputer dan jaringan internet sehingga dapat melaksanakan pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung. Saat ini berdasarkan informasi bahwa Kemendikbud telah bergabung dengan tujuh media atau platform pembelajaran *online* yaitu diantaranya *Quipper*, Kelas pintar, Google Indonesia, Sekolahmu, Zenius, dan Microsoft (Abidah et al, 2020). Media atau platform dalam bentuk *video conference* juga sudah semakin banyak diantaranya seperti *Google meet*, *Zoom*, dan *Visco Webex* (Salsabila, 2020). Salah satu diantaranya adalah *Quipper School*, yang dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Menurut (Lingga, 2016) “*Quipper School* merupakan penghubung antar peserta didik dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara *online* dan sesuai mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah Indonesia”.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan dengan guru biologi SMAN 8 Tasikmalaya pada tahun ajaran 2020-2021 dijelaskan bahwa pada saat diterapkannya pembelajaran daring harus membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam situasi jarak jauh. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut didapatkan indikasi bahwa permasalahan terkait dengan kurangnya kemampuan guru dalam membuat konten edukasi atau video pembelajaran yang kreatif sehingga menyebabkan proses pembelajaran peserta didik tidak menarik.

Dengan hal ini SMAN 8 Tasikmalaya melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan media *online* berbasis *Quipper School*. Untuk memudahkan selama proses pembelajaran daring SMAN 8 Tasikmalaya memfasilitasi *Quipper School* kepada guru dan peserta didik. Melalui media ini, guru dapat mengirim dan

mengelola materi pembelajaran, serta menilai peserta didik dengan mudah. Peserta didik juga dapat mengerjakan beberapa pekerjaan rumah, tugas, dan ujian secara *online* dengan mudah. Kemudian guru dapat membuat konten edukasi atau media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran peserta didik lebih efisien dan menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara SMAN 8 Tasikmalaya dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang?
- b. Apa sajakah *E-Learning* yang digunakan di SMAN 8 Tasikmalaya?
- c. Bagaimana penggunaan media *online* di SMAN 8 Tasikmalaya?
- d. Bagaimana keefektifan proses pembelajaran peserta didik di SMAN 8 Tasikmalaya?
- e. Apakah media *online* berbasis *Quipper* efektif untuk proses pembelajaran peserta didik di SMAN 8 Tasikmalaya?

Agar penelitian ini terarah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif.
- b. Penelitian ini adalah penelitian Pre-eksperimen yang bertujuan untuk menganalisis keefektifan proses pembelajaran menggunakan media *online* berbasis *Quipper* terhadap hasil belajar peserta didik.
- c. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Keefektifan proses pembelajaran menggunakan *Quipper School*, dan variabel bebasnya adalah hasil belajar.
- d. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental Design*.

Berdasarkan uraian diatas maka peniliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran menggunakan media *online* berbasis *Quipper* pada mata pelajaran Biologi di SMAN 8 Tasikmalaya khususnya di kelas X MIPA SMA Negeri 8 Kota Tasikmalaya pada tahun ajaran 2021/2022.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada skripsi penelitian ini adalah: “Apakah proses pembelajaran menggunakan *Quipper* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas X MIPA di SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022?”.

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda-beda diantara pembaca, maka perlu adanya batasan-batasan pengertian pada beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Beberapa istilah yang perlu dijelaskan pengertiannya antara lain: (1) Keefektifan pembelajaran (2) Media *online*.

- a. Definisi Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam materi ekosistem. Kemampuan tersebut diantaranya kemampuan factual, konseptual, procedural dan metakognitif. Meliputi juga proses kognitif mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6). Adapun pengukuran hasil belajar menggunakan *Pretest* dan *Posttest* dengan jumlah 41 soal pilihan ganda.
- b. Keefektifan proses pembelajaran dengan media *online Quipper School*, dalam penelitian ini adalah keterkaitan antara tujuan dan hasil dari suatu pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efektif. Adapun indikator efektivitas pembelajaran menurut (Slavin, 2009) dalam Triwibowo (Triwibowo, 2015) bahwa ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran, yaitu: mutu pengajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik, tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, dan insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa peserta didik termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk

mempelajari bahan yang sedang disajikan. Adapun pengukuran keefektifan pembelajaran menggunakan *Quipper* ini melalui wawancara secara semi terstruktur sebanyak 13 pertanyaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran menggunakan media *online* berbasis *Quipper* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kelas X MIPA di SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajarana 2021/2022.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Kegunaan teoretis dalam penelitian ini untuk memberikan informasi, sumbangan pemikiran, bahan referensi tambahan mengenai keefektifan penggunaan media *online* berbasis *Quipper* dalam proses pembelajaran daring saat ini yang diharapkan bisa menjadi salah satu solusi bagi perkembangan dunia pendidikan terutama dalam bidang teknologi.

1.6 Kegunaan Praktis

1.6.1 Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan masukan pemikiran alternatif dalam meningkatkan kualitas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran daring yang dilaksanakan khususnya pada mata pelajaran Biologi.

1.6.2 Bagi Guru

Memberi masukan kepada guru atau calon guru biologi dalam menentukan media *online* berbasis *Quipper School* yang efektif pada mata pelajaran Biologi dimasa pandemi seperti ini agar hasil belajar peserta didik dapat maksimal.

1.6.3 Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran menggunakan media *online* berbasis *Quipper School* dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang teknologi.

1.6.4 Bagi Penulis

Dapat dijadikan bahan pengetahuan, pengalaman dan dapat meningkatkan pemahaman mengenai keefektifan proses pembelajaran dengan diterapkannya media *online* berbasis *Quipper School*.