

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak Maret 2020 seluruh negara di dunia termasuk Indonesia menghadapi Pandemi Covid-19 (*Coronavirus disease 2019*). Virus ini menyerang saluran pernapasan yaitu paru-paru dengan data statistik penderita yang terus meningkat dan telah banyak korban jiwa. Kondisi pandemi ini merugikan semua pihak terutama pendidikan. Keadaan tersebut membuat pemerintah membuat kebijakan mencari inovasi untuk proses belajar mengajar di tengah masa pandemi dengan terbitnya Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus menjaga jarak dan seluruh materi pelajaran disampaikan di rumah masing-masing. Segala bentuk materi pelajaran disampaikan secara *online*, berkomunikasi secara *online* dan tes juga dilaksanakan secara *online* (R. E. Pratama & Mulyati, 2020).

Banyak permasalahan yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang disampaikan secara *online* selama Pandemi Covid-19 dan menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia dinilai mengalami penurunan (Masyithoh & Arfinanti, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Komalasari (2020) tentang pembelajaran di tengah Pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa Implikasi pandemi Covid-19 terhadap pendidikan memerlukan perhatian serius. Sehingga pemerintah terus mengupayakan berbagai cara agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka kembali. Sejak September 2021 Kemendikbud mengeluarkan kebijakan baru yaitu memperbolehkan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Syarat yang harus dipenuhi agar dapat melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas yaitu seluruh tenaga kependidikan telah melakukan vaksinasi dan jam pelajaran selama satu pertemuan dibatasi, serta harus menerapkan protokol kesehatan yang ketat (Masyithoh & Arfinanti, 2021).

Proses pembelajaran tatap muka terbatas yang dikombinasikan dengan pembelajaran jarak jauh tentunya menggunakan internet dalam pelaksanaannya

sehingga menyebabkan peserta didik semakin akrab dengan kegiatan menggunakan

internet untuk mencari berbagai informasi mengenai materi pembelajaran, menambah pengetahuan dalam bidang lain, ataupun sekedar mencari jawaban ketika mengerjakan tugas. Pembelajaran tatap muka terbatas ini merupakan contoh dari keberadaan abad ke-21 yang menuntut setiap perkembangannya mengalami perubahan yang lebih baik khususnya dibidang pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Lestari (2018), pendidik pada abad ke 21 ini salah satunya diharuskan mampu membelajarkan peserta didik ke dalam ranah literasi digital. Sehingga, sekalipun peserta didik semakin mengenal penggunaan internet, kredibilitas konten yang dipilih oleh mereka harus dilandasi dengan kemampuan literasi digital.

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang diterapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Lima hal lainnya antara lain literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan (W. A. Pratama et al., 2019). Kemampuan literasi digital bukan hanya mencakup kemampuan membaca dan menggunakan internet, namun terdapat suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital dan proses berasosiasi untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil pencarian (Cahyati et al., 2019). Jadi, kemampuan literasi digital bukan hanya mengenai proses mengakses dan mencari informasi di internet tetapi juga kemampuan untuk menggunakan informasi yang diperoleh dari hasil pencariannya. Penerapan literasi digital di sekolah akan berkembang baik jika kegiatan pembelajaran telah didukung oleh sarana dan prasarana yang mendukung digitalisasi salah satunya yaitu dengan menggunakan salah satu LMS yang dapat menunjang suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) pada tanggal 01 Oktober sampai dengan 29 Oktober yang bertempat di SMA Negeri 2 Tasikmalaya menunjukkan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran *hybrid*, dimana peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran di kelas dapat bergabung secara virtual melalui aplikasi yang digunakan oleh guru pada waktu yang bersamaan dan dalam pembelajarannya

selalu menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* dan laptop, namun pembelajaran tersebut belum sepenuhnya dilakukan dengan maksimal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hj. Iis Suminar Rahmi M.Pd dan peserta didik kelas XI MIPA pada tanggal 18 Oktober 2021 pada saat itu diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas belum secara optimal dilakukan karena masih kurangnya pengelolaan pembelajaran untuk peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara *virtual*, terlebih guru pun harus mampu beradaptasi dengan kegiatan baru tersebut dan memadukan berbagai strategi serta media pembelajaran yang mungkin cocok dengan kondisi saat ini namun tetap mampu memenuhi tujuan pembelajaran dengan durasi mengajar yang terbatas yaitu 25 menit yang seringkali tidak bisa menyampaikan materi secara lengkap dan seringkali materi yang disampaikan sulit diserap oleh peserta didik dan peserta didik sudah terbiasa untuk memanfaatkan internet dengan mesin pencari di perangkat digitalnya untuk mencari suatu informasi sebagai sumber belajarnya namun mereka cenderung menganggap benar setiap informasi yang didapatnya dari satu *website* saja tanpa adanya pencocokan atau pemilahan dengan sumber lain sehingga pengolahan informasinya sangat sedikit atau bahkan tidak ada, hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya kemampuan literasi digital peserta didik. Maka perlunya kemampuan literasi digital peserta didik pada setiap proses belajarnya yang dapat memengaruhi pola pikir peserta didik sehingga dapat memengaruhi hasil belajarnya. Kondisi ini memungkinkan pembelajaran terganggu dan mengurangi hasil pembelajaran (Annur & Maulidi, 2021). Sehingga hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari Penilaian Akhir Semester ganjil peserta didik yang tidak memuaskan.

Sulitnya mewujudkan pembelajaran tatap muka terbatas secara optimal tentunya membuat peserta didik menjadi kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar dan literasi digital yang di dapat pun terbilang rendah. Oleh karena itu diperlukan perbaikan cara mengajar pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih baik yang tentunya sesuai dengan kondisi saat ini khususnya pada pembelajaran biologi. Peserta didik beranggapan bahwa pelajaran biologi adalah pelajaran yang cukup sulit karena

materi yang sangat banyak dan terdapat istilah-istilah latin yang sulit dimengerti, selain itu pelajaran biologi merupakan pelajaran hafalan (Jayawardana, 2017). Salah satu materi biologi yang memiliki bahasan cukup banyak dengan istilah-istilah latin yang perlu diingat dan dipahami yaitu materi Sistem Reproduksi pada Manusia. Sholihah et al., (2020) menjelaskan bahwa banyaknya istilah-istilah latin yang sulit untuk diingat serta banyaknya organ-organ penyusun sistem reproduksi menjadi faktor peserta didik sulit memahami materi sistem reproduksi. Maka diperlukan strategi yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran biologi pada materi sistem reproduksi pada manusia yaitu dengan pembelajaran *blended learning*.

Pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan literasi digital peserta didik. *Blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, dan pembelajaran berbasis komputer atau perangkat elektronik baik secara luar jaringan (*offline*), maupun dalam jaringan (*online*) (Dwiyugo, 2019:60). Jadi, *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran secara *virtual* yang didukung oleh perangkat elektronik.

Penerapan *blended learning* dalam situasi pandemi pada kegiatan tatap muka terbatas seperti saat ini dilakukan dengan *synchronous* dan *asynchronous*. Pembelajaran *synchronous* terjadi ketika pengajar dan peserta didik berinteraksi dalam waktu yang bersamaan, sebaliknya bentuk kelas *asynchronous* melibatkan peserta didik dalam bertukar pikiran atau informasi tanpa adanya keterlibatan dalam waktu yang tidak bersamaan (Fitriyana et al., 2020). Pada penelitian ini pembelajaran *synchronous* untuk kelas *online* menggunakan *Google Meet* atau *Zoom*. Aplikasi yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran *synchronous* pada umumnya adalah platform video *conference* seperti *Zoom*, *Google Meet*, dan *Skype* (Putrawan et al., 2021).

Pembelajaran *blended learning* memerlukan pendukung seperti LMS salah satunya *Edmodo*. Penelitian yang dilakukan oleh Satiti & Fibriyanti (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* berperan

penting dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Dwiharja (2015) menyimpulkan bahwa implikasi lebih jauh dalam pemanfaatan *Edmodo* adalah selain meningkatkan efisiensi, juga meratakan tembok keterbatasan ruang dan waktu. Penelitian yang dilakukan oleh Shavab (2020) menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan fasilitas *Edmodo* pada pembelajaran sejarah dapat menerapkan kemampuan literasi digital peserta didik. Pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* dapat membantu keterbatasan waktu dan tempat yang akan menjadi penghalang antara guru dan peserta didik serta mempermudah peserta didik untuk berkomunikasi dan mencari informasi di luar jam pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital peserta didik.

Pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi digital peserta didik dan memberikan perbedaan yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya yaitu pembelajaran tatap muka terbatas yang dilakukan secara *hybrid* dengan menggunakan *Google Classroom*. Aplikasi *Edmodo* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan seperti *quiz* yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang dibahas, fitur penugasan untuk memberikan tugas kepada peserta didik dan diberikan arahan untuk pengerjaannya dengan mencari informasi di internet menggunakan *search engine* seperti *Google*, secara tidak langsung fitur penugasan pada *Edmodo* ini dapat melatih kemampuan *internet searching* peserta didik, fitur *posting* di beranda dapat digunakan untuk *memposting* berbagai format *file* maupun *link* yang dapat diakses peserta didik, secara tidak langsung fitur *posting* pada *Edmodo* ini dapat melatih kemampuan *hypertextual navigation* peserta didik, *file* dan *link* yang diupload tersebut mengantarkan peserta didik ke dalam suatu halaman *web* atau *e-book* yang memuat berbagai informasi, dengan arahan dari guru peserta didik membaca dan mengevaluasi konten secara keseluruhan dari *web* dan *e-book* tersebut, secara tidak langsung dengan *memposting file* dan *link* dapat melatih kemampuan *content evaluation* peserta didik, beberapa *file* dan *link* yang telah di unggah di *Edmodo* dapat menjadi pembanding dengan informasi-informasi yang telah didapat oleh

peserta didik secara mandiri dari internet untuk mengetahui kredibilitasnya dan melakukan *crosscheck* lalu menyusun informasi yang didapat, sehingga secara tidak langsung melalui *Edmodo* dapat melatih kemampuan *knowledge assembly* peserta didik. Dengan demikian, *Edmodo* dapat menjadi sarana untuk mempermudah penerapan kompetensi literasi digital peserta didik. Dengan berliterasi dan menggunakan informasi yang benar dan kredibel dalam setiap proses pembelajarannya yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan literasi digital peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Apa kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran Biologi di kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya?
- b. Mengapa hasil belajar dan literasi digital peserta didik masih terbilang rendah?
- c. Bagaimana solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan literasi peserta didik?
- d. Apakah guru Biologi sudah pernah mencoba menerapkan pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* pada pembelajaran Biologi di kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya?
- e. Adakah pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya?

Agar permasalahan di atas dapat diselesaikan sesuai dengan harapan, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022;
- b. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia;
- c. Hasil belajar diperoleh dari skor tes hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia;

Literasi digital yang diukur adalah hasil pengisian kuesioner, dengan menggunakan kompetensi inti milik Paul Gilster sebagai indikator literasi digital. Ada empat kompetensi yang dapat digunakan, antara lain: *internet searching*, *hypertextual navigation*, *content evaluation*, *knowledge assembly*.

Berdasarkan pada penjabaran di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang, “Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodo* terhadap Hasil Belajar dan Literasi Digital Peserta Didik pada Materi Sistem Reproduksi pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)”. Peneliti berharap pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah berupa “Adakah pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya?”

1.3 Definisi Operasional

Beberapa hal diperhatikan dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka penulis mendefinisikan beberapa istilah:

- a. Hasil belajar peserta didik adalah hasil akhir berupa perubahan perilaku yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar serta merupakan keberhasilan yang dicapai oleh seseorang dalam aspek kognitif pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur dibatasi pada dimensi proses kognitif mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan dimensi pengetahuan meliputi dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2) dan prosedural (K3). Instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar berupa soal pilihan ganda dengan lima opsi atau pilihan sebanyak 50 butir soal dan setelah dilakukan validasi, soal yang valid dan dapat digunakan adalah sebanyak 27 butir soal, sedangkan soal yang tidak digunakan sebanyak 23 butir soal.

- b. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses dengan menggunakan perangkat digital. Kemampuan ini dimiliki oleh setiap individu dan hakikatnya ada pada manusia, tetapi pelatihan dan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan tersebut dilakukan dalam penelitian ini, melalui pemberian arahan dan penyediaan sumber yang tepat pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia. Dalam penelitian ini terdapat beberapa indikator pada literasi digital yang diukur menggunakan kompetensi inti milik Paul Gilster antara lain: *internet searching, hypertextual navigation, content evaluation, knowledge assembly*. Instrumen penelitian untuk mengukur literasi digital berupa angket sebanyak 40 butir pernyataan dan setelah dilakukan validasi, pernyataan yang valid dan dapat digunakan adalah sebanyak 24 pernyataan.
- c. Pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* adalah pembelajaran yang mengombinasikan antara pembelajaran secara tatap muka, *offline* dan *online*. Sehingga pembelajaran tidak akan terpaku oleh tempat dan waktu yang terbatas di sekolah. Pembelajaran *blended learning* ini menggunakan model *Discovery Learning* yang dibantu dengan menggunakan *Edmodo*. Dengan sintaks sebagai berikut:
- 1) *stimulation* atau pemberian rangsang. Peserta didik mengamati tayangan video sebagai stimulus untuk mempelajari materi sistem reproduksi pada manusia. Pembelajaran *blended learning* pada sintaks ini yaitu secara *sinkronius* untuk kelas *offline* dan secara *asinkronius* untuk kelas *online* melalui *Edmodo* dan sebelum pembelajaran kedua kelas (*offline* dan *online*) telah diberi bahan ajar untuk dipelajari secara *asinkronius* di *Edmodo*.
 - 2) *problem statement* atau identifikasi masalah. Peserta didik bertanya kepada guru setelah menyimak tayangan video, kemudian guru merumuskan masalah dari pertanyaan yang muncul dan akan dicari solusinya melalui LKPD. Pembelajaran *blended learning* pada sintaks ini

yaitu secara *sinkronius* untuk kelas *offline* dan secara *asinkronius* untuk kelas *online* melalui *Edmodo*.

- 3) *data collection* atau pengumpulan data. Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan terkait rumusan masalah yang muncul. Peserta didik juga dapat membaca dan mengunduh materi berserta LKPD pembelajaran materi sistem reproduksi pada manusia melalui aplikasi *Edmodo*. Pembelajaran *blended learning* pada sintaks ini yaitu secara *online* (internet).
- 4) *data processing* atau pengolahan data. Peserta didik mengolah data dari pengumpulan data yang telah dilakukan. Pengisian LKPD dengan menggunakan laptop maupun ditulis di buku catatan. Pembelajaran *blended learning* pada sintaks ini yaitu secara *sinkronius* untuk kelas *offline* dan *sinkronius* untuk kelas *online* melalui *Zoom* untuk berdiskusi secara tatap muka *virtual* terkait topik yang kurang dipahami. Hasil dari pengerjaan LKPD diunggah di *Edmodo* untuk dinilai oleh guru dan peserta didik dapat mengetahui nilai dari pengerjaannya.
- 5) *verification* atau pembuktian. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pembelajaran *blended learning* pada sintaks ini yaitu secara *sinkronius* untuk kelas *offline* dan secara *sinkronius virtual* dengan *Zoom* untuk kelas *online*.
- 6) *generalization* atau penarikan kesimpulan. Peserta didik menyampaikan kesimpulan dari kegiatan diskusi yang telah dilakukan. Pembelajaran *blended learning* pada sintaks ini yaitu secara *sinkronius* untuk kelas *offline* dan secara *asinkronius* untuk kelas *online* melalui *Edmodo*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia dikelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilakukannya penelitian ini yaitu:

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai bahan referensi tambahan dan sumbangan pemikiran mengenai pengaruh dari pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik pada materi Sistem Reproduksi pada Manusia dan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam suatu permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

- a) Sebagai bahan masukan strategi pembelajaran bagi sekolah dengan memperkenalkan pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik pada pembelajaran abad ke 21;
- b) Pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* sebagai salah satu masukan alternatif untuk menghasilkan hasil belajar dan literasi digital peserta didik yang optimal.

2) Bagi Guru

- a) Melalui pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran terkait literasi digital bagi guru yang dapat diajarkan kepada peserta didik dan dapat berdampak pada kualitas mengajar, terutama pada hasil belajar peserta didik yang akan diperoleh;

Sebagai bahan kajian mengenai kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik

3) Bagi Peserta Didik

- a) Mempermudah peserta didik dalam mendapatkan akses bahan ajar dan sumber informasi yang relevan untuk dipelajari dari guru melalui pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan literasi peserta didik;
- b) Memperluas ruang dan waktu pembelajaran bagi peserta didik melalui pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan literasi peserta didik.

- 4) Bagi Peneliti
 - a) Sebagai tambahan pengalaman mengenai pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi peserta didik;
 - b) Sebagai kajian dan menjadi pengetahuan baru bagi peneliti melalui pembelajaran *blended learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar dan literasi digital peserta didik