

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013, kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan cara peserta didik membuat kelompok belajar. Dengan adanya kelompok belajar, peserta didik diharapkan mempunyai hasil belajar yang signifikan disetiap mata pelajaran. Kurikulum 2013 ini diadopsi dan diterapkan juga pada mata pelajaran biologi

Mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang berkaitan sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. Seperti aktivitas pencernaan makanan, aktivitas proses pernafasan, proses beredarnya darah didalam tubuh dan sebagainya. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibutuhkan pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Di zaman sekarang ini, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di dalam dunia pendidikan berkembang semakin pesat. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran *blended learning*. (Sohaya, 2018:584)

Blended learning merupakan aktivitas kegiatan pembelajaran campuran, *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dengan kegiatan pembelajaran *online* (Nasution, Jalinus, & Syahril 2019:33) Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* ini merupakan kombinasi antara pembelajaran konvensional dan *e-learning* yang berbasis internet. *Blended learning* ini merupakan salah satu cara baru untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Untuk mencapai hasil pembelajaran, dibutuhkan LMS (*Learning Managemen System*), terdapat begitu banyak LMS yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah *quipper school*.

Quipper school merupakan *platform online* yang dapat diakses secara gratis yang disediakan bagi guru dan siswa untuk membantu proses pembelajaran. (Uma, 2016:5). Di dalam *quipper school* terdapat beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 maupun KTSP. *Quipper school* terbagi menjadi 2 *platform* yaitu : *quipper school* untuk guru dan *quipper school* untuk siswa, ketika peserta

didik menggunakan *quipper school*, peserta didik dapat langsung mengerjakan soal-soal yang telah disediakan, sehingga memudahkan guru untuk melihat hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dan pengetahuan. Melalui hasil belajar peserta didik, seorang guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tersebut mengenai materi tertentu dengan menggunakan model pembelajaran tertentu. *Blended learning* berbasis *platform quipper school* berjalan secara efektif (Mahariyanti & Hadi, 2020). Dengan demikian, pembelajaran *blended learning* ini efektif dan layak digunakan sebagai salah satu solusi pembelajaran di sekolah

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) pada tanggal 01 Oktober – 29 Oktober 2021 yang bertempat di SMA Negeri 8 Tasikmalaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran tatap muka masih terbatas. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hj Uun Ruhaeni S.Pd., M.Pd pada tanggal 11 Januari 2022 Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) ini seringkali materi tidak tersampaikan secara sepenuhnya, sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Adapun materi yang akan dibahas adalah sistem ekskresi. Alasan dipilih materi sistem ekskresi dilihat dari hasil belajar peserta didik di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2020/2021 yang mempunyai rata-rata nilai sebesar 67,56. Nilai tersebut sudah memenuhi standar Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 67. Namun, nilai materi sistem ekskresi tersebut merupakan nilai yang paling rendah daripada nilai materi-materi yang lain.

Sebelum pandemi *covid-19* mewabah, SMA Negeri 8 menggunakan *Learning Management System (LMS)* berupa *google classroom*. Namun, setelah pandemi *covid-19* ini mewabah SMA Negeri 8 mengganti *Learning Management System (LMS)* dengan menggunakan *quipper school*. Alasan pindah LMS dari *google classroom* ke *quipper school* adalah karena penjelasan materi pembelajaran hanya disediakan oleh pengajar saja, sehingga apabila *google classroom* masih

digunakan pada saat pandemi *covid-19* mewabah maka dirasa kurang efektif, karena waktu pembelajaran di ruang kelas hanya terbatas. Oleh karena itu, untuk meminimalisir kebutuhan peserta didik maka pihak sekolah menggunakan *quipper school* karena di dalam *quipper school* terdapat beberapa fitur berupa video penjelasan materi pembelajaran, *e-book* pembelajaran, serta tersedianya latihan soal yang dapat diakses oleh peserta didik, kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. pembelajaran apa yang cocok diterapkan di SMA Negeri 8 Tasikmalaya pada situasi saat ini ?
2. mengapa hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi masih rendah ?
3. apa faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi ?
4. apa kendala yang dihadapi guru biologi saat menjelaskan materi sistem ekskresi di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya ?
5. apa kendala peserta didik di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya saat pembelajari materi sistem ekskresi ?
6. bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)?
7. apakah guru biologi sebelumnya sudah pernah mencoba menerapkan *blended learning* pada pembelajaran biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya?
8. apakah guru biologi sebelumnya sudah pernah menggunakan *quipper school* pada saat proses pembelajaran ?
9. apakah *blended learning* menggunakan *quipper school* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)?

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. *Learning Management System* (LMS) yang digunakan dalam pembelajaran *blended learning* adalah *quipper school*
2. Pembelajaran yang akan digunakan yaitu *blended learning*
3. subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya
4. materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sistem ekskresi
5. pengukuran hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes berupa pilihan majemuk pada ranah kognitif. Dalam penelitian ini perubahan tingkah laku yang diukur hanya pada ranah tes kognitif yang dibatasi dalam ranah kognitif mengingat (C₁), memahami (C₂), mengaplikasikan (C₃), menganalisis (C₄), dan mengevaluasi (C₅), dengan dimensi pengetahuan faktual (K₁), pengetahuan konseptual (K₂), dan pengetahuan prosedural (K₃).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti bermaksud mencoba melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Blended Learning* menggunakan *Quipper School* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada materi Sistem Ekskresi di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Adakah pengaruh *blended learning* menggunakan *quipper school* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di kelas XI SMA Negeri 8 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya penafsiran lain terhadap istilah-istilah dalam penelitian yang dilakukan, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar biologi. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dan pengetahuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes hasil belajar dengan pilihan majemuk (*multiple choice*) dengan jumlah soal sebanyak 29 soal. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku yang diukur

hanya pada ranah tes kognitif tes kognitif yang dibatasi dalam ranah kognitif mengingat (C₁), memahami (C₂), mengaplikasikan (C₃), menganalisis (C₄), dan mengevaluasi (C₅), dengan dimensi pengetahuan faktual (K₁), pengetahuan konseptual (K₂), dan pengetahuan prosedural (K₃). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kelas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Materi biologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Sistem Ekskresi pada manusia

2. *Blended learning* menggunakan *quipper school*. *Blended learning* merupakan pembelajaran campuran antara pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran *e-learning* (berbasis teknologi). *Learning Managemen System* (LMS) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quipper School. Learning Managemen System* (LMS) *quipper school* merupakan LMS yang berisi materi video penjelasan serta soal disetiap mata pelajaran, selain itu juga *quipper school* ini memudahkan guru untuk mengirim tugas dan ujian. Supaya berjalannya pembelajaran *blended learning* ini, dibutuhkan model pembelajaran dalam menyampaikan materi. Model yang digunakan dalam penelitian ini untuk menyampaikan materi secara konvensional adalah *Discovery Learning*. Tahap pelaksanaan model *discovery learning* dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

- Pertemuan I (Luring)

a. *Stimulation*

Guru memberikan rangsangan dengan menampilkan gambar untuk memusatkan perhatiannya pada topik materi. Peserta didik mengamati gambar yang ditampilkan guru sehingga peserta didik dapat terangsang untuk mempelajari materi sistem ekskresi manusia.

b. *Problem statement*

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi pertanyaan mengenai gambar yang telah ditampilkan. Peserta didik bertanya kepada guru setelah menyimak penanyangan gambar, kemudian guru merumuskan masalah dari pertanyaan yang muncul dan akan dicari solusinya melalui LKPD.

c. *Data collection*

Guru membagi kelompok peserta didik (3-5 orang). Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan terkait rumusan masalah yang muncul. Peserta didik dapat membaca dan mengunduh materi beserta LKPD pembelajaran materi sistem ekskresi manusia melalui *quipper school*.

d. *Data procesing*

Peserta didik mengolah data dari pengumpulan data yang telah dilakukan. Kemudian guru melakukan monitoring pada setiap kelompok dengan bertanya “apakah ada hambatan tidak dalam mengerjakan soal LKPD? Atau apakah ada kesulitan?”. Pengisian LKPD dengan menggunakan laptop/ponsel maupun ditulis dibuku catatan.

e. *Verifikasi*

Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil temuan mereka di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain dapat mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.

f. *Generalization*

Guru menginstruksikan peserta didik untuk menarik kesimpulan tentang materi yang dibahas. Guru memberikan *feedback* atau konfirmasi setelah peserta didik menyimpulkan materi. Kemudian guru menginstruksikan peserta didik untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya yang telah tersedia di *LMS quipper school*

- Pertemuan II (Daring)

a. *Stimulation*

Guru memberikan rangsangan dengan menampilkan gambar untuk memusatkan perhatiannya pada topik materi melalui *zoom meeting*. Peserta didik mengamati gambar yang ditampilkan guru sehingga peserta didik dapat terangsang untuk mempelajari materi sistem ekskresi manusia.

b. *Problem statement*

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi pertanyaan mengenai gambar yang telah ditampilkan. Peserta didik bertanya kepada guru setelah menyimak penanyangan gambar, kemudian guru merumuskan masalah dari pertanyaan yang muncul dan akan dicari solusinya melalui LKPD.

c. *Data collection*

Guru membagi kelompok peserta didik (3-5 orang). Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan terkait rumusan masalah yang muncul. Peserta didik dapat membaca dan mengunduh materi beserta LKPD pembelajaran materi sistem ekskresi manusia melalui *quipper school*.

d. *Data procesing*

Peserta didik mengolah data dari pengumpulan data yang telah dilakukan. Kemudian, guru melakukan monitoring pada setiap kelompok melalui *breakout room zoom* dengan bertanya “apakah ada hambatan tidak dalam mengerjakan soal LKPD? Atau apakah ada kesulitan? Pengisian LKPD dengan menggunakan laptop.

e. *Verifikasi*

Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil temuan mereka. Peserta didik dari kelompok lain dapat mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.

f. *Generalization*

Guru menginstruksikan peserta didik untuk menarik kesimpulan tentang materi yang dibahas. Guru memberikan *feedback* atau konfirmasi setelah peserta didik menyimpulkan materi. Kemudian guru menginstruksikan peserta didik untuk melaksanakan tes evaluasi secara *online* di LMS *quipper school*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *blended learning* menggunakan *quipper school* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran biologi dalam memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar, mengembangkan keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas serta landasan pengembangan *blended learning* menggunakan *quipper school* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibantu dengan teknologi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif berbasis teknologi yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik mempunyai sumber belajar secara luas untuk meningkatkan ilmu pengetahuan
- 2) Peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimana saja dengan memanfaatkan *quipper school* secara optimal

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai pembelajaran *blended learning*