

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 berdampak ke berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, sosial, termasuk juga pendidikan dan kebudayaan. Dampak yang besar dirasakan oleh siswa diberbagai penyelenggara pendidikan, seperti sekolah di semua tingkatan, dan lembaga pendidikan non formal hingga perguruan tinggi. Untuk mengatasi pandemi ini perlu diciptakan kesadaran untuk menjaga jarak dalam interaksi sosial (*social distancing*), karantina mandiri, dan isolasi sehingga setiap individu yang rentan tidak akan terkena virus. Upaya tersebut merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk menghambat atau menghentikan lajunya penyebaran Covid-19.

Untuk keberlangsungan proses pendidikan dan dalam rangka berpartisipasi memutus mata rantai penyebaran virus corona, maka pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan *social distancing* yang diluncurkan oleh pemerintah. Kegiatan belajar mengajar semua jenjang dilakukan dirumah peserta didik masing – masing dan dilakukan melalui media daring (online) sehingga semua jenjang pendidikan ditutup sementara.

Teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat membantu kegiatan pembelajaran di era abad 21, sebagai penyedia informasi dan berbagai fasilitas lainnya. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dilakukan dalam rangka meningkat efesiensi dan efektifitas proses pembelajaran (Ariyanti, 2018). Era globalisasi mendorong proses integrasi teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan. Salah satu yang populer dalam dunia pendidikan masa kini adalah pemanfaatan internet untuk sumber pembelajaran. Internet memberikan kemudahan kepada penggunanya dalam mengakses informasi kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu.

Salah satu yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak pandemi Covid-19, khususnya Indonesia, pemerintah berupaya untuk

memutuskan rantai penularan Covid-19 dengan cara pembelajaran jarak jauh untuk seluruh lembaga pendidikan dan membatasi aktivitas manusia diluar rumah agar membatasi interaksi antar banyak orang. Pelaksanaan proses pembelajaran daring era pandemi Covid-19 ini guru menuntut untuk memilih menggunakan metode yang tepat agar proses belajar mengajar tetap berlangsung.

Penerapan pembelajaran secara daring makan membutuhkan kesiapan untuk tenaga pendidikan (guru) maupun siswa. Salah satunya metode pembelajaran online saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online. Aplikasi *Google Classroom* merupakan media sosial berbasis edukasi yang terhubung dengan gmail, drive, *hangout*, *youtube* dan kalender. Banyaknya fasilitas yang disediakan *Google Classroom* akan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya dikelas saja, melainkan juga diluar kelas karena peserta didik dapat melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan mengakses *Google Classroom* secara online.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Jamblang. Pada tanggal 18 januari 2021. Keterampilan bertanya siswa dalam pembelajaran Biologi khususnya kelas XI belum berada dalam kondisi ideal yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya. Masa pandemi yang terjadi saat ini diketahui bahwa hasil dari keterampilan bertanya siswa mengalami penurunan yang salah satunya dipengaruhi oleh kurang minatnya belajar siswa dalam masa pandemi serta kurang menariknya proses pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Sebenarnya berapa penting suatu pertanyaan diajukan saat proses pembelajaran? Berdasarkan pengalaman selama PLP, banyak siswa yang enggan untuk bertanya. Beberapa alasan mengapa siswa enggan bertanya

yaitu siswa tidak memiliki kepercayaan diri dalam bertanya, siswa malu ditertawakan siswa malu ditertawakan oleh teman –temannya, siswa takut dimarahi oleh gurunya saat bertanya. Menurut Agatha Ferry Wahyun Susanti dalam skripsinya. Penyebab siswa malas untuk bertanya adalah kesulitan untuk merangkai kalimat (membuat pertanyaan), malu, dan takut salah. (Chatif, 2016) dalam bukunya “present Learn, Biarkan Anak Bertanya” mengatakan bahwa penyebab anak tidak mau bertanya adalah karena anak belum tahu cara bertanya. Akibatnya banyak siswa yang tidak mengerti dan memahami materi yang disampaikan khususnya dalam pembelajaran Biologi.

SMA Negeri 1 Jombang salah satu sekolah yang menerapkan konsep pembelajaran pada masa pandemi ini dengan menggunakan daring yaitu memanfaatkan platform online yang ada salah satunya WhatsApp Grup, *Google Classroom* yang digunakan oleh para siswa dalam melakukan pembelajaran secara daring khususnya pada pelajaran Biologi. Permasalahan yang dihadapi siswa saat ini adalah keterbatasan dan aksesibilitas internet, susah signal bagi siswa yang berada di daerah terpencil. Dengan menggunakan pembelajaran online ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif namun tidak sekonduktif dengan pembelajaran tatap muka, meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

SMA Negeri 1 Jombang sendiri sudah memiliki aplikasi wajib yang digunakan oleh seluruh siswa yaitu PSMA aplikasi ini diperuntukan sekolah – sekolah SMA yang berada di kabupaten maupun kota Cirebon. SMA Negeri 1 Jombang ini adalah salah satu sekolah yang sudah menggunakan aplikasi tersebut. Namun dari keterangan guru Biologi selain menggunakan aplikasi tersebut dalam proses belajar mengajar Biologi juga menggunakan aplikasi *Google Classroom* tujuannya supaya anak – anak dapat mengumpulkan tugas, membaca materi di platform *Google Classroom*.

SMA Negeri 1 Jamblang memiliki nilai KKM dalam pembelajaran Biologi khususnya kelas XI sebesar 7.5. SMA Negeri 1 Jamblang sendiri memiliki 6 kelas untuk kelas XI, adapun nilai rata – rata dari raport dari proses pembelajaran semester 1 di era covid dengan menggunakan aplikasi PSMA dan aplikasi *Google Classroom* itu untuk kelas XI MIPA 4 sebesar 82.42 dan untuk kelas XI MIPA 6 sebesar 82.53.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan serta observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Jamblang yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian menggunakan Aplikasi *Google Classroom* alasannya karena Aplikasi *Google Classroom* adalah alternative yang tepat dan dapat dilakukan dimanapun. Baik dirumah maupun diluar rumah, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang dapat diungkapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Keterampilan bertanya siswa masih rendah pada saat proses pembelajaran daring berlangsung.
- b. Penggunaan aplikasi pembelajaran yang belum optimal dalam proses pembelajaran secara daring.

### **2. Pembatasan Masalah**

Memperhatikan luasnya cakupan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Pada penelitian ini masalah yang akan dikaji terbatas pada :

- a Penelitian ini menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
- b Materi yang diajarkan pada penelitian ini yaitu Materi Sistem Eksresi kelas XI.

- c Keterampilan bertanya berdasarkan tingkat kognitif menurut Taksonomi Bloom

### 3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a Bagaimana keterampilan bertanya siswa sebelum penerapan aplikasi *Google Classrom* dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Jamblang ?
- b Bagaimana Perbedaan keterampilan bertanya siswa kelas XI IPA dalam proses pembelajaran Biologi Materi Sistem Eksresi menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan Aplikasi PSMA ?
- c Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan Aplikasi *Google Classroom* ?

### C. Tujuan Penelitian

- 1 Untuk mengkaji keterampilan bertanya siswa sebelum penerapan aplikasi *Google Classroom* dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Jamblang.
- 2 Untuk mengkaji Perbedaan keterampilan bertanya siswa kelas XI IPA dalam proses pembelajaran Biologi Materi Sistem Eksresi menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan Aplikasi PSMA.
- 3 Untuk mengkaji respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

### D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan aplikasi *Google Classroom* pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa pada materi sistem eksresi dikelas XI SMA NEGERI 1 Jamblang

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk dapat :

- 1) Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Biologi
- 2) Mengetahui karakteristik setiap siswa selama proses belajar mengajar
- 3) Meningkatkan kemampuan, pemahaman dan pengalaman dalam ruang lingkup yang lebih luas guna menunjang profesinya sebagai guru.

### b. Bagi Siswa

- 1) Mengetahui guru baik dalam pembelajaran
- 2) Meningkatkan minat belajar Biologi
- 3) Meningkatkan kepekaan siswa terhadap pola interaksi proses belajar mengajar

### c. Bagi Peneliti

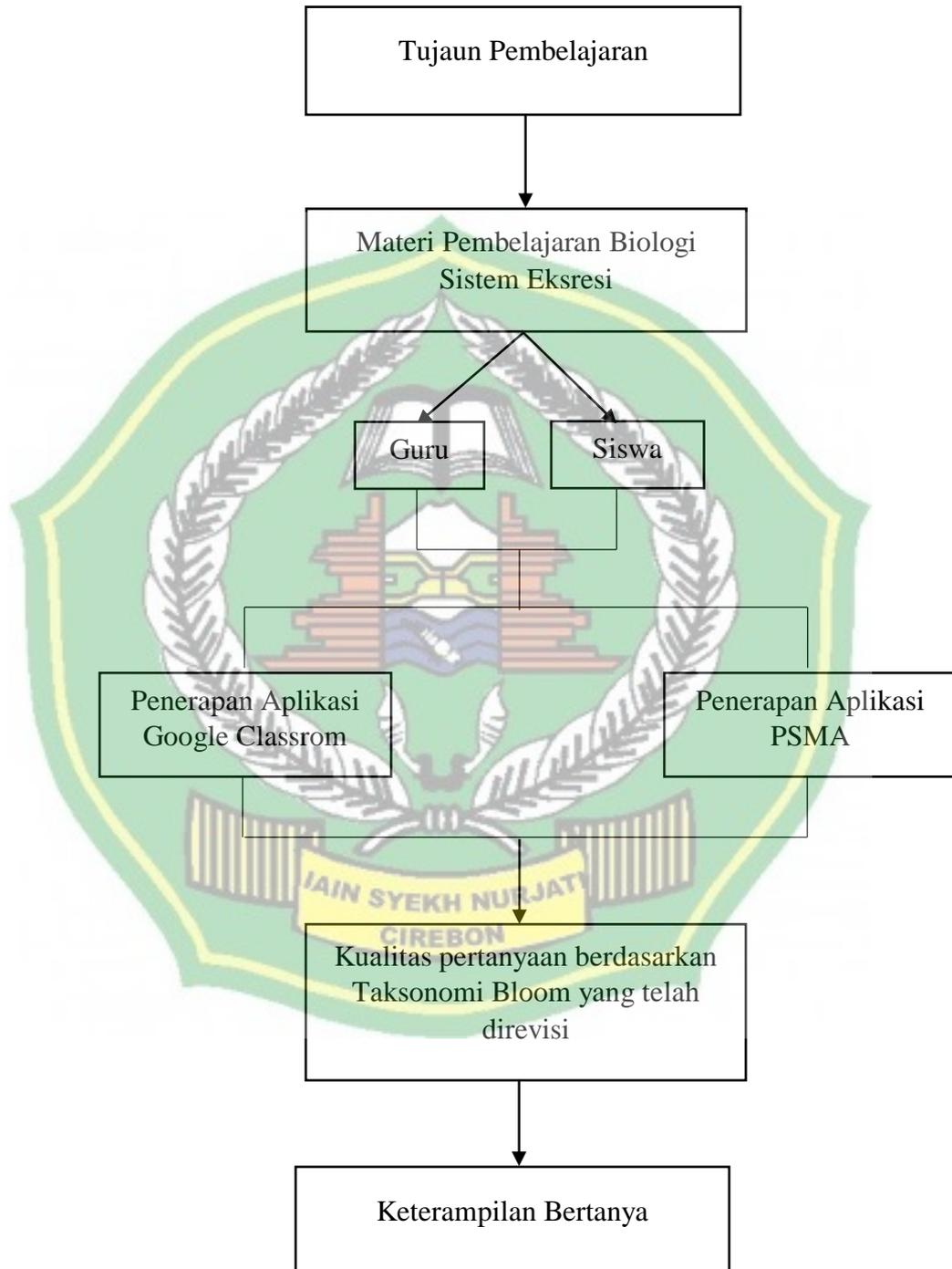
Memperoleh wawasan dan pemahaman baru mengenai pembelajaran yang baik pada pola interaksi dan jenis pertanyaan guru ketika proses belajar mengajar serta dapat menjadi cerminan buat peneliti dimasa yang akan datang menjadi seorang guru.

## E. Kerangka Berpikir

Kualitas pertanyaan siswa diukur menggunakan taksonomi Bloom revisi. Dalam taksonomi bloom revisi pertanyaan dikelompokkan menjadi berbagai tingkatan ranah kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Pertanyaan kognitif tingkat rendah mencakup C1 sampai C3, sedangkan keterampilan tingkat tinggi C4 sampai C6.

Keterampilan bertanya siswa dapat dilihat dari kuantitas pertanyaan, substansi pertanyaan, kesopanan, bahasan, dan volume suara yang

digunakan saat bertanya selama proses pembelajaran. Kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka berpikir, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H<sub>0</sub> : Tidak adanya perbedaan terhadap keterampilan bertanya siswa antara pembelajaran yang menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan aplikasi PSMA.

H<sub>a</sub> : Terdapat perbedaan keterampilan bertanya siswa antara pembelajaran yang menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan aplikasi PSMA.

