

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Berdasarkan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selaras dengan peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 bab II pasal 4 sebagaimana telah dirubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 bahwa standar nasional pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, oleh karena itu program belajar yang sistematis sangat diperlukan dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Program belajar tersebut dinamakan dengan kurikulum.

Kurikulum yang digunakan saat ini di Sekolah Menengah Atas adalah kurikulum 2013. Menurut peraturan Permendikbud Nomor 36 Tahun 2018 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 bahwa tujuan daripada kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Struktur kurikulum yang berlaku berdasarkan Permendikbud Nomor 13 Tahun 2015 Pasal 77B ayat (9) yang berbunyi struktur kurikulum merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan, adapun mata pelajaran peminatan untuk SMA/MA terbagi menjadi 3 kelompok salah satunya adalah peminatan matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pada tahun 2019 hingga saat ini telah terjadi wabah *pneumonia* yang disebabkan oleh *Coronavirus disease*. Awal kemunculan dan penyebarannya terjadi di Wuhan, provinsi Hubei, dan menyebar secara

massif ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Wabah penyakit ini disebut dengan *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2).

Di Indonesia persebaran wabah penyakit COVID-19 menyebabkan perubahan yang sangat signifikan pada berbagai bidang diantaranya bidang ekonomi dan pendidikan. Menurut Wahyuni (2020) menyatakan bahwa pemerintah di Indonesia telah banyak mengeluarkan kebijakan terkait pencegahan penyebaran COVID-19 yang berdampak pada kondisi internal dan eksternal wilayah pemerintahan Indonesia, baik pada komponen praktisi maupun pada komponen regulative dan lingkungan.

Pencegahan yang dilakukan oleh pemerintah terkait adanya kasus COVID-19 adalah dengan memberlakukan sistem *social distancing* yang mana merupakan suatu pembatasan ruang dan waktu terhadap segenap kegiatan yang berlangsung dimasyarakat salah satunya adalah kegiatan pembelajaran dalam lingkup bidang pendidikan. Sistem pembelajaran yang menempatkan guru dengan siswa bukan dalam satu tempat yang sama, pembelajaran tersebut diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh (*daring*) yang ditetapkan sebagai alternatif atau pengganti kegiatan belajar dan mengajar yang biasanya dilakukan secara langsung yaitu di ruang kelas, hal tersebut menjadikan suatu upaya pemerintah agar kegiatan pendidikan tidak berhenti dan tetap bisa efektif dilaksanakan.

Dinamika dunia pendidikan selama pademi COVID-19 khususnya di Indonesia di atur dalam Permendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19). Kebijakan yang diatur antara lain semangat dasar pembelajaran *daring*, fokus belajar dari rumah, aktivitas dan tugas pembelajaran selama belajar dari rumah, serta peran guru dalam memberikan umpan balik. Perubahan sistem pembelajaran yang diatur dalam Permendikbud tersebut mengakibatkan dampak yang signifikan bagi para siswa maupun guru. Hal ini pun menegaskan bahwa setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran mengalami ketidaksiapan menghadapi perubahan pada dinamika pendidikan saat ini.

Banyak kendala yang terjadi ketika kebijakan tersebut diberlakukan di Indonesia seperti yang dijelaskan oleh Rahmawati (2009) dalam Sari (2020) menjelaskan bahwa kendala pembelajaran *online* yang sering dirasakan umumnya adalah *server* yang *error* dan keterbatasan koneksi internet, namun ada juga kendala khusus yang dirasakan dari sisi peserta didik yaitu memerlukan waktu untuk beradaptasi dari pembelajaran tatap muka ke bentuk pembelajaran jarak jauh, sedangkan dari sisi guru kendala yang dirasakan adalah seperti mendapat “ beban tambahan” untuk mempelajari, dan memahami penggunaan teknologi-teknologi mutakhir yang fungsinya supaya guru dapat memanfaatkannya dengan tepat dan efisien, seperti misalnya mempelajari *website* atau aplikasi *google meet*, *google classroom*, *edmodo*, *zoom*, *Microsoft teams*, dan yang lainnya melalui gawai yang terhubung dengan internet. Apabila dilihat dari sisi ketersediaan bahan pembelajaran, ini akan menjadi kendala apabila bahan pembelajaran tersebut sulit diakses.

Yolandasari (2020) menyatakan bahwa guru dituntut untuk lebih aktif memahami cara berkomunikasi dengan siswa dengan bahasa dan alat yang jelas berbeda. Pemanfaatan media pembelajaran dan metode pembelajaran secara daring harus digunakan guru secara maksimal. Jadi, diperlukan guru yang lebih inovatif dan aktif agar terjalin pembelajaran yang lebih efektif. Wahyuddin dan Nurcahya (2018) menyatakan bahwa kriteria keefektifan pembelajaran, yaitu: (1) Ketuntasan belajar secara individu, gain dan klasikal, (2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan (3) respons siswa terhadap proses pembelajaran, (4) Peningkatan hasil belajar.

Empty dan Zhuang (2005) dalam Mutia dan Leonard, (2013:282) menyatakan adanya keunggulan dari pembelajaran jarak jauh diantaranya ; 1) Mengurangi biaya, dengan *e-learning* kita menghemat waktu dan uang untuk mencapai suatu pembelajaran. 2) Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran dengan *e-learning* pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar dimanapun. 3) Standarisasi dan efektivitas



pembelajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.

Agung, dkk. (2016) menyatakan bahwa di dalam pendidikan itulah terjadi proses interaksi belajar dan mengajar, oleh karena itu, apabila dalam interaksi belajar dan mengajarnya banyak terkendala masalah maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sudjana (2011:3) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dapat diketahui tersebut salah satunya hasil belajar kognitif, yaitu data diartikan sebagai penguasaan materi pelajaran yang telah diberikan guru dikelas, yang diukur dengan menggunakan alat test. (Sinar, 2018:20)

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor intern dan faktor ekstren. Faktor dari luar siswa (ekstren) terdiri dari lingkungan (alam dan sosial) dan instrumental (kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi/manajemen). Sedangkan faktor dari dalam (intern) terdiri dari aspek fisiologi (kondisi fisik dan kondisi panca indera) dan aspek psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan, kognitif). Cara siswa dalam menyerap informasi juga menentukan bagaimana hasil belajar yang diperoleh. (Damayanti, 2016).

Menurut Wahyuni (2020) menyatakan bahwa kondisi pembelajaran pada masa pandemic harus dapat dimanfaatkan dengan perubahan pola berpikir, pola belajar, pola interaksi ilmiah yang lebih bermakna sehingga kekakuan dalam menyikapi masa COVID-19 dapat dimaksimalkan dengan produktivitas yang mencirikan kebermaknaan.

Solusi yang bisa diterapkan terkait permasalahan pembelajaran jarak jauh (daring) yaitu pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran lebih efektif serta, pemerintah sebaiknya mempersiapkan kurikulum dan silabus berbasis pembelajaran jarak jauh. Bagi sekolah-sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik

(bimtek) *online* proses pelaksanaan jarak jauh dan melakukan sosialisasi kepada orangtua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, kaitannya dengan peran dan tugasnya. Dalam proses pembelajaran jarak jauh, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orang tua dan peserta didik, tentang wabah pandemi COVID-19, dengan demikian kita dapat pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis *online*. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajaran dapat tercapai. (Harmani, 2020)

Sekolah Menengah Atas (SMA) N 1 Gegesik merupakan sekolah yang beralamatkan di jalan Nakula Sadewa, Desa Gegesik Kidul, Kecamatan Gegesik, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45164. Sama seperti sekolah menengah atas pada umumnya dan menyelenggarakan pendidikan yang ditempuh selama tiga tahun pembelajaran. Sekolah ini merupakan sekolah Standar Nasional yang sudah menetapkan kurikulum 2013 untuk kelas X, XI, dan XII. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Microsoft Teams* yang mana kegiatan pembelajaran biologi dilakukan hanya di hari senin selama 1 x 60 menit.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis ingin mengambil sebuah penelitian yang membahas tentang bagaimanakah efektivitas dari proses pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dikemas dalam penelitian berjudul *Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Microsoft Teams For Education Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X di SMA Negeri 1 Gegesik Tahun Ajaran 2021/2022.*

## **B. Rumusan Masalah**

Penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah, meliputi :

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan latar belakang masalah, akibat semakin meluasnya penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. Pemerintah membuat

kebijakan bahwa pembelajaran tatap muka dirubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Masih terdapat kendala yang terjadi ketika pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di Indonesia sehingga berdampak pula pada hasil belajar siswa.

- b. Hasil belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh menurun dikarenakan proses pembelajaran menggunakan media daring (*e-learning*) kurang memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan.

## 2. Pembatasan Masalah

Penelitian dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal, maka perlu adanya pembatasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menggunakan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis *Microsoft Teams for Education* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa yang merupakan aplikasi pembelajaran yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, sehingga memungkinkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan dinamis.
- b. Mata pelajaran yang disajikan yaitu mata pelajaran biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup, karena materi yang diajarkan lebih mengedepankan terhadap pemahaman konsep sehingga dapat mengamati aspek kognitif siswa secara maksimal.
- c. Hasil belajar yang diamati adalah dalam ranah kognitif terdiri dari aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.
- d. Subjek penelitian ini berfokus kepada siswa kelas X SMAN 1 Gegesik, yaitu di kelas X MIPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Kelas Eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media



pembelajaran berupa aplikasi *Microsoft Teams for Education*, sedangkan di kelas kontrol diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Whatsapp messenger*.

### C. Pertanyaan Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah efektivitas hasil belajar kognitif siswa antara kelas kontrol (*Whatsapp messenger*) dan kelas eksperimen (*Microsoft Teams for Education*) pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri 1 Geesik Tahun Ajaran 2021/2022?
- b. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa antara kelas kontrol (*Whatsapp messenger*) dan kelas eksperimen (*Microsoft Teams for Education*) pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri 1 Geesik Tahun Ajaran 2021/2022?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran jarak jauh (*Microsoft teams for education*) di kelas eksperimen pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri 1 Geesik Tahun Ajaran 2021/2022?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu untuk :

- a. Mendeskripsikan efektivitas hasil belajar kognitif siswa antara kelas kontrol (*Whatsapp messenger*) dan kelas eksperimen (*Microsoft Teams for Education*) pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri 1 Geesik Tahun Ajaran 2021/2022
- b. Menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa antara kelas kontrol (*Whatsapp messenger*) dan kelas eksperimen (*Microsoft Teams for Education*) pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri 1 Geesik Tahun Ajaran 2021/2022.
- c. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran jarak jauh (*Microsoft teams for education*) di kelas eksperimen pada materi pokok klasifikasi makhluk hidup di SMA Negeri 1 Geesik Tahun Ajaran 2021/2022.

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian dapat memberikan suatu pemikiran baru berupa konsep-konsep, sebagai upaya untuk peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.
  - b. Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi peneliti di bidang pendidikan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi penulis, sebagai acuan dan wawasan terhadap efektivitas proses pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar kognitif siswa.
  - b. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian dapat menjadi suatu peningkatan pembinaan professional dan supervise kepada guru agar lebih efektif dan inovatif.
  - c. Bagi para guru, hasil penelitian sebagai sarana informasi dalam membantu membenahi serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas mengajar.
  - d. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar kognitif serta tidak merasa jenuh dan bosan saat proses belajar dirumah secara daring.

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dibawah ini :

- a. Penelitian Irfah Syahmina (2020) “*Efektivitas Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan*”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebanyak 82 % pembelajaran biologi secara daring berjalan dengan efektif sesuai dengan aturan pemerintah melalui Surat Edaran No.15 Tahun 2020. Tentang langkah-langkah yang harus dilakukan oleh kepala satuan pendidikan dan guru dalam menjalankan pembelajaran dari rumah pada masa pandemi covid-19.
- b. Penelitian Shindy Anggita Saputri Welas Sari (2020) “*Efektivitas Pembelajaran E-Learning Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi FKIP*”



*Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada Praktikum Mikrobiologi Selama Pandemi Covid-19 Tahun Akademik 2019/2020*". Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Efektivitas pembelajaran E-learning mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi FKIP UMS pada praktikum mikrobiologi selama pandemi COVID-19 terhadap indikator tingkat alih belajar efektif (74.82%), kecepatan unjuk efektif (67.11%), tingkat retensi efektif (62.92%), dan kecermatan penguasaan perilaku cukup efektif (57.97). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran e-learning mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi FKIP UMS pada praktikum mikrobiologi selama pandemi COVID-19 tahun akademik 2019/2020 termasuk efektif (65.71%).

- c. Penelitian Anita Ekantini (2020) *"Efektivitas Pembelajaran Dari Pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19 ;Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP"*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran luring lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPA peserta didik pada pembelajaran daring. Pembelajaran IPA secara luring memfasilitasi peserta didik dengan kegiatan mengamati, eksperimen, dan mendapatkan pengalaman belajar langsung dari alam. Kegiatan ini mempermudah peserta didik mengkonstruksi pengetahuan IPA dan juga mengingatnya. Berdasarkan hasil penemuan, akan sangat berguna bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran daring IPA berbasis proyek sederhana. Hal ini akan membantu peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan mempermudah peserta didik dalam memahami fenomena alam.

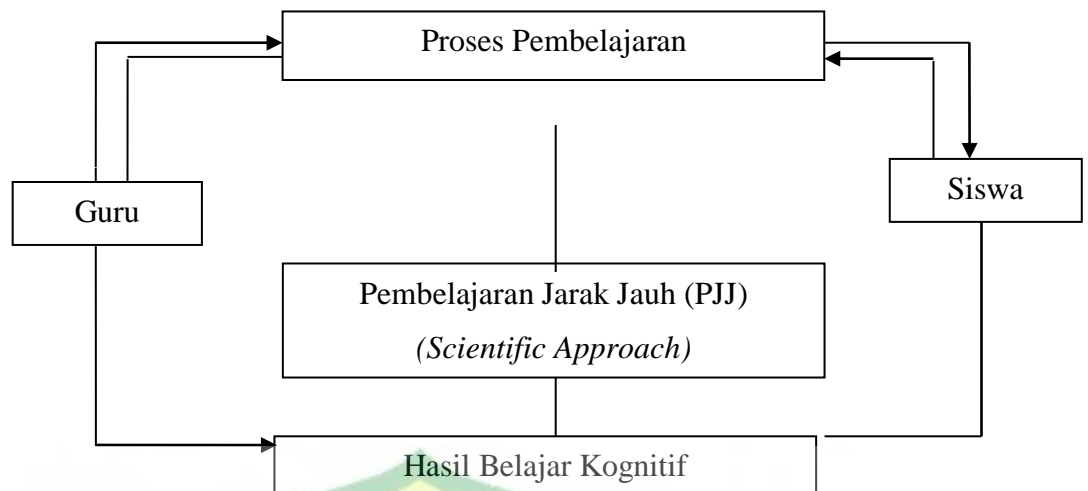
### **G. Kerangka Berpikir**

Semenjak kegiatan pembelajaran tatap muka dirubah menjadi pembelajaran jarak jauh timbul beberapa masalah didalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yakni terbentuknya kesenjangan antara kelompok yang mampu dan tidak mampu secara financial. Hal tersebut dialami oleh para siswa sehingga menimbulkan dampak dalam menurunnya hasil

belajar kognitif siswa. Beberapa kendala yang muncul diantaranya adalah sulitnya akses internet, listrik, pulsa, serta teknologi baik laptop maupun ponsel yang mumpuni untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ), para siswa yang kesulitan dalam hal tersebut menjadikannya tertinggal dalam pelajaran, terlebih lagi ketika tugas yang diberikan oleh guru kapasitasnya menjadi bertambah dibandingkan ketika kegiatan pembelajaran tatap muka, siswa dituntut untuk mengerjakan banyak tugas dan mengumpulkannya, tanpa penjelasan materi yang mumpuni dari para guru, oleh sebab itu banyak siswa menjadi stress, kelelahan dan tidak maksimalnya dalam mengikuti pembelajaran ini, adapun kendala yang dirasakan oleh para guru adalah kurang memiliki keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan serta kurangnya berinovasi didalam pembelajaran jarak jauh (daring) sehingga peran guru sebagai fasilitator didalam kegiatan pembelajaran jarak jauh menjadi kurang maksimal. Berdasarkan kendala yang dijelaskan diatas menimbulkan suatu keraguan terhadap efektivitasnya pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam ranah kognitif. Sehingga perlu adanya pengukuran akan hal tersebut agar terbentuk suatu konsep atau pemikiran baru dalam meningkatkan efektivitas didalam pembelajaran jarak jauh.

Meskipun telah diberlakukan sistem pembelajaran secara normal yaitu tatap muka, namun penggunaan aplikasi pembelajaran masih digunakan karena prosedur Kegiatan Belajar Mengajar saat ini hanya 50% siswa yang hadir di dalam satu kelas, sehingga 50% lainnya masih tetap menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Sehingga upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams For Education* yaitu aplikasi pembelajaran yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

Berikut bagan kerangka pemikiran hasil belajar kognitif siswa untuk mengetahui prosedur penelitian yang lebih rinci :



**Bagan 1.1** Kerangka Pemikiran Hasil Belajar Kognitif Siswa

