

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran saat ini tidak seperti tahun sebelumnya. Hal ini karena adanya penyebaran virus Corona yang telah menggerus dan mengubah semua sektor di Indonesia. Sampai saat ini, penyebaran virus corona semakin bertambah di setiap daerah. Hal ini sesuai data pada tanggal 6 September 2020, sejumlah 207.000 lebih masyarakat Indonesia telah terinfeksi Virus Covid-19 dan 8.400 lebih diantaranya meninggal dunia.<sup>1</sup> Akan tetapi, pemerintah telah menganjurkan adanya New Normal. New normal sendiri berarti kenormalan baru. Hal tersebut sesuai dengan keputusan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) Tito Karnavian yang tertuang dalam (Kepmendagri) No.440-830 Tahun 2020.<sup>2</sup> Pandemi corona mengharuskan kepada masyarakat beradaptasi dengan kenormalan baru, seperti memakai masker ketika ke luar rumah, selalu mencuci tangan dan menjaga jarak fisik ketika berada di kerumunan. Oleh sebab itu, masyarakat terus dihimbau untuk tetap di dalam rumah dan mengurangi aktivitas di luar rumah.

Penyebaran virus Corona tentu berdampak luas pada semua sektor, terutama dari segi pendidikan. Akibat dari wabah virus corona ini, proses belajar mengajar dianjurkan secara daring dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang telah ada. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dapat dirasakan dan mempengaruhi kehidupan manusia. Teknologi memiliki dampak positif yang nyata dalam dunia pendidikan seperti adanya jenis-jenis aplikasi pendidikan. Ditetapkannya pembelajaran secara daring oleh pemerintah sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang kebijakan pendidikan selama masa darurat penyebaran Virus Corona yang menyatakan bahwa belajar dari rumah selama darurat penyebaran Covid-19 dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan dan belajar di rumah secara daring.<sup>3</sup> Dengan demikian, peran guru sangat diperlukan untuk

---

<sup>1</sup> CNN Indonesia, "Berita Perkembangan Covid-19," Jakarta: Trans TV, September, 6, 2020.

<sup>2</sup> Robertus Wardy, "Ini Aturan New Normal Dari Kementerian Dalam Negeri Untuk Pemda," (Berita Satu), Mei, 30, 2020.

<sup>3</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Dampak Covid-19 Bagi Pendidikan," Jakarta: Kemendibud, (2020).

memberikan pelayanan terbaik dengan memberikan inovasi terbaru. Akan tetapi, terdapat beberapa respon yang berisikan keluhan-keluhan negative maupun positif selama pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil literasi yang didapatkan peneliti tentang persepsi curhatan tugas menumpuk hingga kerinduan belajar di sekolah. Hasil berita tersebut berisikan bahwa pembelajaran di era pandemi sekarang ini kurang efektif dan menimbulkan efek samping dari kondisi psikologi siswa. selain itu, beberapa peserta didik menjelaskan bahwa pembelajaran daring membosankan dan tidak memiliki waktu luang untuk bermain karena tugas yang menumpuk. Beberapa peserta didik lebih menyukai pembelajaran secara langsung di sekolah karena mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menanggapi keluhan dari peserta didik tersebut, Kepala Bidang SD Disdik Kota Palembang H. Bahrin mengingatkan kepada pendidik untuk memberikan tugas yang proposional.<sup>4</sup>

Kesuksesan pembelajaran daring saat pandemi seperti sekarang ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Kesuksesan tersebut dapat berjalan dengan baik apabila pendidik, peserta didik dan orang tua saling bekerjasama dalam hal pembelajaran secara daring.<sup>5</sup> Pendidik dianjurkan tetap melaksanakan kewajibannya memberikan pelayanan yang baik dalam hal mengajar dan memberikan tugas secara daring. Sedangkan orang tua memiliki peran mendampingi peserta didik selama pembelajaran daring berlangsung, dengan tujuan peserta didik dalam proses belajar secara daring dapat diawasi dan diarahkan dari masing-masing orang tuanya. Sedangkan peserta didik diharapkan tetap mengikuti kegiatan pembelajaran daring sampai kegiatan belajar mengajar seperti tahun sebelumnya. Hal tersebut merupakan salah satu bukti data yang mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran daring.

Peneliti mengambil tempat penelitian di MAN 1 PATI, karena salah satu Madrasah Negeri yang sudah berakreditasi A, memiliki pondok pesantren dan sudah beradiwiyata. Madrasah ini juga memiliki banyak prestasi akademik maupun nonakademik yang telah diraihnya. Selain itu juga, Madrasah ini termasuk salah satu Madrasah yang mengikuti anjuran dari pemerintah untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di rumah secara daring. Madrasah ini telah menerapkan berbagai aplikasi untuk proses

---

<sup>4</sup> Syeiendra, "Curhatan Siswa Belajar Di Era Covid-19 Dari Tugas Numpuk Hingga Kerinduan Belajar Di Sekolah," (Beritaberita.com), Juli. 22, 2020.

<sup>5</sup> Humaniora, "Pemerintah Puji Kedisiplinan Guru dan Murid Selama Pandemi," (Media Indonesia), Mei, 2, 2020.

pembelajaran. Salah satunya aplikasi pendidikan berupa game yaitu Quizizz. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara dan survey awal secara daring yang telah dilakukan kepada guru maupun peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara awal secara daring kepada salah satu guru Biologi di MAN 1 PATI, pihak Madrasah atau guru beranggapan bahwa proses belajar mengajar secara daring kurang berjalan dengan lancar. Hal ini karena sulit mengontrol aktifitas peserta didik. Partisipan atau kehadiran peserta didik kurang terkendali karena kendala sinyal, sehingga terjadi penurunan semangat dan antusias. Hal ini dapat dilihat dari absensi suara di E-learning dan aktivitas peserta didik. Pihak guru juga sulit mengetahui apakah peserta didik sudah bisa menyerap materi pembelajaran atau belum. Aplikasi yang digunakan oleh pihak guru seperti Google Clasroom, YouTub, Watshapp, e-learning, Google meet, Quizizz dan Zoom. Oleh karena itu, pihak guru dituntut untuk memberikan trobosan terbaru seperti penggunaan aplikasi pendidikan berupa game yang dirasa mampu membantu dalam proses belajar secara daring. Salah satu aplikasi pendidikan berupa game yang bisa dimanfaatkan yaitu aplikasi Quizizz. Beberapa guru telah menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Biologi terkhusus materi sel. Data tersebut dapat diperkuat dengan hasil wawancara awal secara daring dengan beberapa peserta didik yang beranggapan bahwa salah satu penyebab kurang maksimalnya pembelajaran secara daring adalah pemilihan media online. Penggunaan media online hendaknya disesuaikan dengan kondisi dan situasi terutama pembelajaran biologi. Peserta didik juga mengemukakan pendapat bahwa pembelajaran biologi sangat sulit, karena banyak sekali materi yang harus dihafal dan dipahami. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring yaitu Google Clasroom, e-learning, Google meet, YouTub, Watshapp dan Quizizz. Jika hanya menggunakan media aplikasi online yang sudah sering digunakan, peserta didik akan mengalami penurunan semangat dan antusias dalam proses pembelajaran daring seperti saat ini. Salah satu aplikasi yang sudah digunakan yaitu Quizizz. Dalam penggunaan aplikasi tersebut tentu terdapat respon dari masing-masing peserta didik.

Berdasarkan penelitian Sri Mulyati dan Haniv Evendi dalam Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03 No.01, Mei 2020 dengan judul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro”. Penelitian tersebut berisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

informasi di Era revolusi industry 4.0 memberikan perubahan yang pesat. Banyak aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan secara efektif dan efisien sebagai media penunjang pembelajaran. Pembelajaran dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model, metode atau dengan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menggunakan computer, handphone atau smartphone, salah satunya dengan pemanfaatan game edukatif. Contoh game edukatif yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam belajar.<sup>6</sup> Dengan adanya pemanfaatan aplikasi game pendidikan Quizizz diharapkan memberikan kontribusi yang positif pada pihak guru dan peserta didik selama pembelajaran daring berlangsung. Respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi game pendidikan inilah yang menjadi dasar peneliti untuk mengambil judul **“Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Pembelajaran Biologi di Era Pandemi.”**

## B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah bagaimana respon peserta didik pada dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran biologi pada materi sel di era pandemi.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah berupa:

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Biologi pada materi sel di era pandemi ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran biologi pada materi sel di era pandemi ?

---

<sup>6</sup> Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.03 No.01 (2020): 72, Diakses Pada 29 Agustus 2020, <http://dx.doi.org/10.30.656//9au55.v3il.2127>.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Biologi pada materi sel di era pandemi.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran biologi pada materi sel di era pandemi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
  - a. Keahlian kajian untuk mendalami dan mengembangkan konsep seputar pemanfaatan aplikasi berbasis android Quizizz terhadap pembelajaran biologi.
  - b. Penelitian ini sebagai bahan acuan bagi para peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi berbasis android Quizizz sebagai alternatif pembelajaran biologi di era pandemi.
2. Manfaat Secara Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik  
Menjadi alternatif media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan peserta didik selama pandemi.
  - b. Bagi Pendidik  
Memberikan referensi kepada pendidik tentang pemanfaatan media pembelajaran online yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar selama pandemi.
  - c. Bagi Sekolah  
Menambah media pembelajaran online yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar selama pandemi.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan digunakan penulis untuk mempermudah dalam menyusun skripsi. Secara garis besar skripsi dapat dibagi

menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis, bab satu dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga menjadi satu rangkaian yang berkesinambungan.

1. Bagian Awal

Halaman Judul

2. Bagian Isi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Fokus Penelitian

C. Rumusan Masalah

D. Tujuan Penelitian

E. Manfaat Penelitian

F. Sistematika Penulisan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Respon Peserta Didik

a. Pengertian Respon Peserta Didik

b. Macam-macam Respon

c. Faktor Terbentuknya Respon

2. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

b. Langkah-langkah Aplikasi Quizizz

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

3. Sel

a. Pengertian Sel

b. Karakteristik Sel

c. Komponen Kimiawi Penyusun Sel

d. Struktur Sel

e. Organel-organel Sel

f. Perbedaan Sel Hewan dan Tumbuhan

g. Mekanisme Transpor Membran

4. Era Pandemi Covid-19

5. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

B. Penelitian Terdahulu

C. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

B. Setting Penelitian

C. Subyek Penelitian

D. Sumber Data

- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Pengujian Keabsahan Data
- G. Teknik Analisis Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Gambaran Obyek Penelitian
- B. Deskripsi Data Penelitian
- C. Analisis Data Penelitian

**BAB V PENUTUP**

- A. Simpulan
- B. Saran-saran

**BAGIAN AKHIR**

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

