

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0 yaitu era digitalisasi dan otomasi dalam segala bidang. Salah satu dampak dari era revolusi industri 4.0 adalah perkembangan teknologi yang memberikan pengaruh besar pada seluruh bidang kehidupan salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Bidang pendidikan turut mendapat tuntutan di era revolusi 4.0 ini yaitu pembelajaran yang harus memanfaatkan teknologi seperti pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi atau media elektronik yang dapat dihubungkan dengan jaringan internet untuk kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran daring di tahun 2020 dilatarbelakangi juga oleh merebaknya pandemi Covid-19. Virus ini dapat menyerang kesehatan manusia dan dapat menyebabkan gangguan pada saluran pernapasan mulai dari yang flu biasa sampai pada penyakit yang lebih serius yaitu *MERS* dan *SARS*. Penularan virus ini belum diketahui secara pasti, akan tetapi penularan pertama kali terjadi di pasar ikan, Kota Wuhan China. Virus Covid-19 ini kemudian menyebar ke berbagai negara salah satunya yaitu di Indonesia.¹ Presiden Joko Widodo kemudian menetapkan virus Covid-19 ini sebagai sebuah pandemi. Pandemi menurut WHO yaitu penyebaran suatu penyakit atau wabah yang bersifat mendunia atau menyebar luas.²

¹ Yuliana, "Corona Virus Diseases (Covid-19)", *Jurnal Wellness and Healthy Magazine* 2, no. 1, (2020): 187, diakses pada 04 Oktober 2020, <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/21026>

² Rina Tri Handayani, Dewi Arradini, Aquartuti Tri Darmayanti, Aris Widiyanti, Joko Tri Atmojo, "Pandemi Covid-19, Respon Imun Tubuh, dan Herd Immunity", *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah*

Pandemi Covid-19 membuat Presiden Joko Widodo mengeluarkan sebuah kebijakan dimana segala aktivitas agar dapat dilakukan di rumah masing-masing seperti belajar di rumah, bekerja di rumah, dan juga melaksanakan ibadah di rumah. Menyikapi kebijakan Presiden tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Indonesia, Nadiem Makarim menindaklanjuti kebijakan Presiden melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 dengan menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di rumah masing-masing.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Indonesia, mengungkapkan bahwa pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 dapat dilakukan di rumah masing-masing dengan sistem daring. Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi.³ Terdapat beberapa media pembelajaran berbayar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran daring, seperti Ruang Guru, *Zenius*, Sekolahmu, dan Kelas Pintar. Ada juga media pembelajaran berupa *video conference* yang dapat digunakan seperti *zoom meeting*, *webex*, *google meet*, dan lain-lain. Selain itu terdapat juga aplikasi pembelajaran daring gratis seperti *google classroom*, *edmodo*, *Quipper*, *PJJ*, dan lain-lain. Pembelajaran daring tersebut dinilai oleh pemerintah dapat menjadi solusi media untuk kegiatan pembelajaran daring dalam usaha memutus rantai

STIKES Kendal 10, no. 3, (2020): 374, diakses pada 04 Oktober 2020, <https://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM/article/view/830>

³ Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19", *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6, no. 02, (2020): 216, diakses pada 06 Oktober 2020, <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>

penyebaran Covid-19.⁴ Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran daring ternyata membawa banyak keluhan dan permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan.

Salah satu yang menjadi keluhan dan permasalahan selama pembelajaran daring yaitu sulitnya dalam hal pemahaman oleh siswa. Pemahaman adalah kemampuan memahami secara benar akan materi yang sedang dipelajari, dapat mengolah, dan mengungkapkan melalui bahasanya sendiri sesuai pemahaman yang telah ditanggapnya serta dapat menerapkan kapan saja. Pemahaman masuk dalam ranah kognitif tingkat dua yaitu ranah Memahami, dengan sub jenjang terdiri dari menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.⁵

Keluhan dan permasalahan terkait pemahaman tersebut sesuai berdasarkan hasil survei maupun berdasarkan fakta di lapangan penelitian. Berdasarkan hasil survei UNICEF menyebutkan bahwa sebanyak 66% dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi di Indonesia, merasa tidak nyaman dengan kegiatan pembelajaran daring.⁶ Selain itu, survei lain yang dilakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Indonesia menyatakan

⁴ Roida Pakpahan dan Yuni Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid 19.", *Journal of Information System Applied Managemet Accouting and Research* 4, no. 2, (2020): diakses pada 01 Oktober 2020, <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>

⁵ David R. Krathwohl, "A Revision of Blooms Taxonomy An Overview", *THEORY INTO PRACTICE* 41, no. 4, (2002): 215, diakses pada 16 Februari 2001, <https://anderson-and-krathwohl-revised-10-2016>

⁶ Ayunda Pininta Kasih, "Survei UNICEF: 66 Persen Siswa Mengaku Tidak Nyaman Belajar di Rumah", 2020, diakses pada tanggal 2 November 2020, <https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah>.

bahwa sebanyak 87% atau 85% para guru hanya sekedar memberikan soal kepada siswa. Hal tersebut menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran daring.⁷

Berbagai keluhan dan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang diperoleh dari survei UNICEF dan survei Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) memiliki kesamaan dengan fakta yang ada di lapangan, yaitu di SMA 2 BAE Kudus yang menjadi tempat penelitian. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu pembelajaran daring membuat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan beberapa siswa yang merasa tidak nyaman dengan sistem pembelajaran daring tersebut.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran daring memberikan beberapa dampak yaitu keluhan dari siswa yang merasakan tidak nyaman dalam belajar dan siswa tidak paham dengan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung dan sebagian besar pembelajaran yang hanya memberikan penugasan, akibatnya siswa menjadi sulit dalam memahami materi. Maka dari itu, diperlukan adanya solusi, yang dengan adanya solusi tersebut diharapkan mampu menjadi jalan keluar dari permasalahan yang ada terkait pembelajaran daring ini.

Solusi tersebut telah dilakukan oleh guru dengan menerapkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran daring untuk menjadikan siswa paham

⁷ Zunita Putri, "Survei Kemdikbud: Siswa Sulit Pahami Pembelajaran Saat Belajar Jarak Jauh", 2020, diakses pada tanggal 4 Oktober 2020, <https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemdikbud-siswa-sulit-pahami-pelajaran-saat-belajar-jarak-jauh>.

dengan materi yang dipelajari yaitu media pembelajaran Quipper dan PJJ. Quipper adalah media pembelajaran daring berbasis *e-learning* dengan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone*, *laptop*, *computer*, atau sejenisnya yang dapat dihubungkan ke jaringan internet.⁸ Sedangkan PJJ yaitu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran daring. PJJ yang digunakan di SMA 2 Bae Kudus merupakan media pembelajaran yang dirancang sendiri oleh pihak sekolah, kemudian para siswa mengaksesnya melalui link yang diberikan oleh sekolah, dan dapat menginstalnya seperti aplikasi pada umumnya.

Quipper dan PJJ keduanya memiliki persamaan yaitu tidak hanya memuat penugasan dan quiz saja, melainkan terdapat pula pemaparan materi didalamnya. Selain persamaan dari keduanya, terdapat pula perbedaan antara Quipper dan PJJ. Pada Quipper, tugas siswa, *quiz*, dan materi pelajaran telah dibuat dan disiapkan oleh Quipper itu sendiri, sedangkan pada PJJ, tugas siswa, *quiz*, dan materi dibuat dan disiapkan oleh guru bersangkutan yang mengajar mata pelajaran tersebut. Perbedaan lainnya yaitu pada penggunaan Quipper, lebih banyak materi, penjelasan, video pembelajaran dan latihan soal, sedangkan pada PJJ terdapat materi pembelajaran tetapi jarang diberi video pembelajarannya, dan lebih sering digunakan untuk pemberian tugas.

Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa media pembelajaran Quipper terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dimana motivasi siswa sebelumnya dalam kategori sedang, kemudian

⁸ Finda Mayasari, Sigit Santoso, Dini Octoria, "Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa melalui Penerapan *Blended Learning* Berbantuan *Quipper School*", *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 2, no. 3, (2016): 151, diakses pada 01 Oktober 2020, <https://docplayer.info/95498942-Upaya-meningkatkan-kemandirian-belajar-siswa-melalui-penerapan-blended-learning.html>

mengalami peningkatan menjadi kategori sangat baik. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ditunjukkannya nilai *gain score* sebesar 0,701 yang termasuk dalam kategori tinggi.⁹ Motivasi dan hasil belajar merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa pemahaman siswa dipengaruhi oleh bakat dan motivasi dari siswa dalam mempelajari materi pelajaran.¹⁰ Selain bakat dan motivasi siswa, tingkat kecerdasan siswa dan motivasi yang dimiliki siswa juga dapat menjadi faktor pendukung sebuah pemahaman.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPA 5 SMA 2 Bae Kudus, dalam pembelajaran daring menggunakan PJJ beberapa siswa lebih mudah dalam memahami materi, karena materi yang tersedia di dalam PJJ merupakan materi yang diberikan dari guru yang bersangkutan. Sehingga, Quipper dan PJJ sama-sama memiliki peran dalam mengatasi masalah pemahaman siswa dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Biologi. Penjelasan dari penelitian terdahulu dan dari hasil wawancara sederhana dengan beberapa siswa dapat

⁹ Sari Trisnarningsih, Slamet Suyanto, Tutiek Rahayu, "Pengembangan *Learning Management System Quipper School* Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 6, (2016): 28, diakses pada 06 Oktober 2020, <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbio/article/view/4600/4265>

¹⁰ Rahmahtyasari, "Peningkatan Pemahaman Materi dan Aktivitas Siswa Mata Pelajaran Rangkaian Dasar Listrik Kelas X Program Keahlian TITL SMK N 1 Sedayu Melalui Model Pembelajaran *Cooperative* Teknik *Think-Pair-Share*", 17-18.

¹¹ Ervina Laelly Aditriya, "Upaya Guru untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Peserta Didik Kelas I dalam Kurikulum 2013 di SDIT Salsabila 3 Banguntapan Bantul, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta", (2018): 115, diakses pada 11 November 2020, <https://docplayer.info/amp/144204398-Disusun-oleh-ibtidaiyah.html>

diambil kesimpulan bahwa Quipper dan PJJ sama-sama dapat menjadi sebuah media bantu dalam mengatasi pemahaman siswa SMA 2 Bae Kudus.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan membandingkan dua media pembelajaran tersebut yaitu dengan cara mencari perbedaan dari keduanya yaitu antara Quipper dengan PJJ terhadap Pemahaman, yang peneliti rumuskan dengan judul **“Studi Komparasi Pembelajaran Daring menggunakan Quipper dengan PJJ terhadap Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembelajaran Daring menggunakan Quipper terhadap Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus?
2. Bagaimana Pembelajaran Daring menggunakan PJJ terhadap Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus?
3. Bagaimana perbedaan antara Pembelajaran Daring menggunakan Quipper dengan PJJ terhadap Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pembelajaran Daring menggunakan Quipper terhadap Pemahaman

Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus.

2. Untuk mengetahui Pembelajaran Daring menggunakan PJJ terhadap Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus.
3. Untuk mengetahui perbedaan antara Pembelajaran Daring menggunakan Quipper dengan PJJ terhadap Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun pemaparan dari masing-masing manfaat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam berbagai bentuk, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Studi Komparasi Pembelajaran Daring menggunakan Quipper dengan PJJ terhadap Pemahaman.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber ilmiah dan sebagai sumber bahan kajian bagi semua pihak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan dokumentasi dan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil langkah guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan inovasi dan bahan pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran daring, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik.
- d. Bagi Peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bahan acuan maupun sumber referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut khususnya pada jenis penelitian Studi Komparasi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara garis besar kepada pembaca mengenai bagian-bagian dalam skripsi ini, sehingga diharapkan dapat menjadi skripsi yang baik dan sistematis. Sistematika pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Halaman Judul
Nota Persetujuan Pembimbing Skripsi
Pengesahan Munaqosyah
Pernyataan Keaslian Skripsi
Abstrak
Motto
Persembahan
Kata Pengantar
Pedoman Transliterasi Arab-Latin
Daftar Isi
Daftar Tabel
Daftar Gambar

2. Bagian Utama

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Daring
 - a. Pengertian Pembelajaran Daring
 - b. Macam Media Pembelajaran Daring
 - c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring
 - d. Faktor Penentu Keberhasilan Pembelajaran Daring
2. Quipper
 - a. Pengertian Quipper
 - b. Indikator Penggunaan Quipper
 - c. Kelebihan dan Kekurangan Quipper
3. PJJ
 - a. Pengertian PJJ
 - b. Indikator Penggunaan PJJ
 - c. Kelebihan dan Kekurangan PJJ
4. Pemahaman
 - a. Pengertian Pemahaman
 - b. Tingkatan-Tingkatan dalam Pemahaman
 - c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman
 - d. Cara Meningkatkan Pemahaman
 - e. Indikator Pemahaman

5. Sistem Reproduksi Manusia
 - a. Pengertian Sistem Reproduksi Manusia
 - b. Struktur dan Fungsi Alat Reproduksi Manusia
 - c. Proses-Proses pada Sistem Reproduksi Manusia
 - d. Kelainan Penyakit pada Sistem Reproduksi Manusia
- B. Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Berpikir
- D. Hipotesis

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan Pendekatan
- B. *Setting* Penelitian
- C. Populasi dan Sampel
- D. Desain dan Definisi Operasional Variabel
- E. Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Uji Kesukaran Soal
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Hasil Uji Instrumen Penelitian
 - a. Uji Validitas
 - b. Uji Reliabilitas
 - c. Uji Tingkat Kesukaran Soal
 2. Hasil Uji Asumsi Klasik
 - a. Uji Normalitas Data
 - b. Uji Homogenitas Data
 3. Hasil Uji Hipotesis Penelitian
 4. Analisis Data
 - a. Analisis Tes Pemahaman Materi Sistem Reproduksi Manusia

- b. Analisis Angket Respon Siswa Penggunaan Quipper
- c. Analisis Angket Respon Siswa Penggunaan PJJ

B. Pembahasan

3. Bagian Penutup

- A. Simpulan
- B. Saran-Saran

4. Bagian Akhir

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

