

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sekarang sudah sampai ke abad 21, yang mana salah satu di antara keterampilan abad 21 tersebut adalah keterampilan dalam penggunaan media dan informasi secara optimal. Hal ini berarti sejalan dengan pernyataan Wijaya, (2016;268) tentang tuntutan abad 21 saat ini, yaitu menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dalam media dan informasi serta keterampilan hidup dan karir. Salah satu pemanfaatan media tersebut adalah dengan penggunaan komputer/*smartphone* dan jaringan internet sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan media komputer/*smartphone* dipadukan dengan jaringan internet, akan menghasilkan sebuah pembelajaran yang dinamakan pembelajaran daring. Menurut Michael dalam Makmur dan Wahyuningsih (2017:3), Pembelajaran daring merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Pembelajaran daring adalah sebuah inovasi terkini di era globalisasi ini, yang mana dalam pembelajaran berbasis internet ini merubah stigma tentang pembelajaran yang menekankan pada guru yang menjadi pusat pembelajaran, melainkan disini peserta didik yang akan menjadi pusat dalam pembelajaran. Peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran. Materi dan bahan ajar akan divisualisasikan melalui format yang menarik dan kreatif mungkin sehingga peserta didik dapat termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga muncul rasa ingin tahu yang tinggi dari peserta didik, karena ada perubahan dalam pembelajarannya tersebut.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru biologi kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya, menunjukkan bahwa pada dasarnya saat ini sekolah masuk pada masa karantina yang diakibatkan oleh permasalahan global dan mengharuskan seluruh peserta didik melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing. Sehingga mengharuskan pembelajaran terkini yang dapat memanfaatkan teknologi, dan terhubung ke dalam jaringan internet.

Selama ini pembelajaran seringkali berlangsung satu arah karena mengandalkan pembelajaran tatap muka dengan metode ceramah yang terpaku pada guru saja dan kurangnya pemanfaatan media elektronik dalam proses pembelajaran karena sebelumnya jarang menggunakan media informasi dan telekomunikasi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya menerima konsep dari materi yang telah dijelaskan oleh guru dan berakibat pada hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah.

Untuk menangani hal tersebut haruslah ada sebuah pembelajaran terkini yang dapat mengatasi masalah diatas, seperti pelaksanaan pembelajaran daring. Pembelajaran daring ini merupakan sebuah pembelajaran yang berbasis internet dan menggunakan teknologi dalam pelaksanaannya. Sesuai dengan Ariani dan Haryanto (dalam Rahmatia,dkk., 2017:215) mengatakan pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan sehingga menjadi tempat peserta didik mengembangkan kemampuannya secara optimal, dan nantinya bisa berinteraksi ke tengah-tengah masyarakat. Dengan adanya pembelajaran daring yang menggunakan pembelajaran interaktif karena memanfaatkan kecanggihan teknologi dan penggunaan media baik berupa video, gambar atau *audio* yang memungkinkan peserta didik leluasa dalam proses pembelajarannya tersebut.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring membutuhkan sebuah wadah yang berguna sebagai alat bantu menunjang kegiatan berbasis daringnya. Wadah tersebut adalah berupa aplikasi penunjang yang membantu kegiatan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *canvas* yang mana aplikasi tersebut merupakan sebuah wadah tempat penyajian informasi yang dikemas melalui konten kreatif. *Canvas* merupakan sebuah aplikasi yang sering digunakan oleh beberapa kampus ternama diamerika dalam melaksanakan pembelajarannya. (Friend,2019:2). Sejalan dengan hal tersebut terdapat penelitian Dewi Yana & Adam (2019) yang menyatakan bahwa aplikasi *canvas* memiliki kelebihan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan aplikasi lainnya, yaitu dengan adanya fitur-fitur penunjang yang membedakan dengan aplikasi lain. Fitur-fitur tersebut yaitu forum diskusi,

kurikulum sumber belajar, kuis, tugas, jenis informasi akademik, dan pengelolaan data peserta didik.

Selanjutnya dalam penelitian ini diukur pada materi ekosistem. Alasan dipilihnya materi ekosistem berkaitan dengan materi tersebut yang mengharuskan untuk menggunakan beberapa media atau alat bantu yang berguna untuk peserta didik supaya berpikir faktual, sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran terhadap materi tersebut. Dan juga dengan tingkat materi tersebut yang memiliki materi yang sangat banyak sehingga terkendala waktu dalam tahap penyampaiannya. Berkenaan dengan hal tersebut penulis bermaksud untuk meneliti mengenai efektifitas pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem, untuk mengetahui sejauh mana keefektifan hasil belajar peserta didik.

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

- 1) Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem?
- 2) Bagaimana cara menjadikan pembelajaran menjadi efektif pada materi ekosistem ketika peserta didik belajar dirumah?
- 3) Apakah faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar?
- 4) Apakah penerapan pembelajaran daring cocok diterapkan pada materi ekosistem?
- 5) Apakah pembelajaran daring berbasis *canvas* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik?
- 6) Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran daring berbais *canvas*?

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

- 1) Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah pembelajaran daring,
- 2) Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *canvas*,

- 3) Materi yang dijadikan sebagai bahan dalam penelitian ini adalah materi ekosistem;
- 4) Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020;
- 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 kognitif saja, yang dibatasi pada dimensi pengetahuan kognitif pada aspek faktual (K1), konseptual (K2) dan procedural (K3) sedangkan dimensi proses kognitif yang diukur dibatasi pada aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4) dan evaluasi (C5).

Berdasarkan keterangan tersebut, maka penulis bermaksud mencoba melakukan penelitian tentang : efektivitas pembelajaran daring berbasis *canvas* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya. Oleh karena itu dengan pembelajaran daring berbasis *canvas* tersebut dapat diketahui sejauh mana keefektifan pembelajaran daring pada hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :“apakah pembelajaran daring berbasis *canvas* efektif diterapkan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya?”.

## **1.3 Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap variabel yang terkandung dalam judul penelitian, maka diberikan beberapa definisi operasional tentang variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan tes pilihan majemuk berjumlah 50 soal. Adapun hasil belajar yang diukur yaitu pada materi ekosistem yang dibatasi pada dimensi proses kognitif berupa mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) serta dimensi pengetahuan kognitif

yang dibatasi pada pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3);

- 2) Efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan potensi peserta didik. Dalam menentukan keefektifan peserta didik terdapat kriteria keefektifannya. Adapun kriteria keefektifan dalam penelitian ini terdapat 3 kriteria, yaitu
  - a. terdapat kenaikan hasil belajar dilihat dari kenaikan nilai *pretest* ke *posttest*,
  - b. nilai rata-rata KKM melebihi atau sama dengan nilai 75,
  - c. nilai rata-rata ketuntasan klasikal peserta didik minimal pada 80 %.
- 3) Pembelajaran daring berbasis *canvas* merupakan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi dan terhubung kedalam sistem internet, sehingga peserta didik dan guru dapat terhubung satu sama lainnya tanpa memerlukan tatap muka. Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring dapat dibantu dengan media berupa aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *canvas*. *Canvas* merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah yang dapat digunakan untuk mengelola kelas, memberikan materi, dan memberikan tugas. Dalam pengaplikasian secara langsung *canvas* digunakan untuk membantu peserta didik mengakses bahan ajar yang dibutuhkan dalam menunjang kegiatan daring ,dan mengakses tugas ataupun tes yang sudah diinstruksikan

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring berbasis *canvas* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem pada kelas X MIPA di SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan. Khususnya dalam pengembangan di bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada cabang biologi dan sebagai bahan rujukan tambahan mengenai keefektifan pembelajaran daring terhadap hasil belajar yang membuat peserta didik memiliki dampak positif berupa menjadi terampil dan aktif dikelas, sehingga

menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menghilangkan kesan jenuh. Materi dan bahan ajar yang digunakan bersifat inovatif dan kreatif karena memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### a) Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya solusi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.

#### b) Bagi Guru

- 1). Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas (*open source*).
- 2). Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.
- 3). Membantu guru untuk menerapkan pembelajaran kepada peserta didik berupa pembelajaran daring, sehingga inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran akan terus berkembang dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti serta memahami pelajaran yang diberikan.

#### c) Bagi Peserta didik

- 1) Sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan;
- 2) Memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif.
- 3) Peserta didik dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapan pun jika pembelajaran daring berbasis *canvas* ini dimanfaatkan secara optimal.
- 4) Peserta didik dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- 5) Peserta didik memiliki sumber belajar yang luas.

#### d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai pembelajaran daring, sebagai sebuah pembelajaran terkini.