BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai sarana pencetak generasi unggul sangat memerlukan sumber daya manusia berkualitas tinggi karena menjadi tumpuan utama agar dapat menghadapi kompetisi global. Melihat keadaan perkembangan zaman yang sangat pesat, tuntutan revolusi pendidikan sangat diperlukan demi terwujudnya tujuan pendidikan itu sendiri. Pencapaian tujuan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh keberhasilan proses balajar mengajar di kelas, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan menjadi prioritas utama (Wijayanti, 2018: 34).

Sebagai prioritas utama, pendidikan berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Tantangan bagi seorang pendidik saat ini, khususnya pada abad 21 harus siap menghadapi berbagai bentuk tantangan dalam upaya membina peserta didik sebagai individu yang unggul. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi informasi di era digital sangat berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yang ada sekarang, ditunjukkan dengan adanya pergeseran pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning* (Sofyana dan Rozaq, 2019: 81).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut tentu saja harus dimanfaatkan semaksimal mungkin salah satunya dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis teknologi. Di lain sisi, dengan merebaknya kasus pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) sejak Desember 2019 mengharuskan semua proses kegiatan belajar mengajar secara *online* atau dalam jaringan (daring) untuk sementara waktu. Hal ini sesuai dengan surat edaran pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan

pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.

Pembelajaran daring dilakukan pada seluruh tingkat satuan pendidikan baik dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Isman dalam Dewi (2020: 56) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet. Adanya pembelajaran daring membuat siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom, video converence*, telepon atau *live chat, zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

Pembelajaran daring dalam proses pembelajaran Biologi dapat memberi pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa jika menggunakan media yang tepat (Emda, 2011: 150). Pada dasarnya Biologi mengandung banyak konsep yang abstrak dan berbagai hal yang memerlukan pengamatan, sehingga siswa perlu melihat secara objektif apa yang mereka pelajari. Disisi lain, materi Biologi memuat materi yang sangat banyak dan tidak sebanding dengan alokasi waktu yang tersedia (Cimer, 2012 : 61). Salah satu solusi yang dapat menunjang efektifitas pembelajaran Biologi dari aspek visualisasi materi, ketidakseimbangan waktu dan mendukung pendekatan *strudent centered learning* yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran secara daring atau online dalam bentuk situs web (Daud, 2011: 149).

Kehadiran *e-learning* dalam situasi terkini, tepatnya di era revolusi industri 4.0 tentu memberi manfaat yang tidak sia-sia dalam proses pembelajaran. Menurut Saba (2012) dalam Noor, dkk (2017: 18) kelebihan dari *e-learning* salah satunya yang paling utama adalah pembelajaran yang bersifat mandiri. Dengan kata lain, siswa dituntut mampu mengelola proses pembelajaran yang mencakup mengatur lingkungannya sendiri, memotivasi, meningkatkan pengetahuan secara mandiri, proaktif dan penuh pertimbangan. Menurut Empy dan Zhuang (2005: 9) dalam Mutia (2013: 282) kelebihan dari *e-learning* yaitu dapat mengurangi biaya, lebih fleksibel dalam aspek waktu, tempat dan standar

efektivitas pembelajaran. Adapun kekurangan dari *e-learning* yaitu memerlukan komputer dan akses internet yang baik, siswa akan merasa sangat jauh dengan instruktur, baik guru maupun siswa harus memiliki keterampilan komputer dengan programnya, serta harus memiliki kemampuan menulis dan berkomunikasi yang baik.

Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Sobron, dkk (2019: 4) bahwa terdapat adanya pengaruh dari pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 89,62 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 80,77. Berpijak pada penemuan tersebut, dipandang untuk menelurusi lebih jauh mengenai profil hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring untuk lebih mendeskripsikan data hasil belajar siswa berdasarkan fakta-fakta yang berkaitan dengan sikap, tingkah laku dan karakteristik siswa selama mengikuti pembelajarin daring pada mata pelajaran Biologi di sekolah yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Biologi kelas X di SMA Negeri 13 Bandung, data yang didapat melalui lembar pedoman wawancara mengenai kegiatan belajar mengajar secara daring selama satu semester ke belakang menunjukan bahwa kegiatan belajar mengajar pada awal mula diberlakukannya pembelajaran secara daring dinilai kurang efektif karena berkaitan dengan persiapan fasilitas yang masih kurang maksimal. Selain itu, pertama kalinya sekolah melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Dari kegiatan tersebut tentu memberi pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa yang menjadi permasalahan selama pembelajaran sehingga ditemukan adanya penurunan hasil belajar dan masih banyak kompetensi yang belum dicapai oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi tahun ajaran 2019/2020 semester genap yaitu 70 dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah adalah 75.

Adanya pembelajaran daring bukan satu-satunya hal yang dapat memicu tinggi atau rendahnya hasil belajar. Ada faktor lain yang perlu dikaji secara mendalam seperti halnya perbedaan *gender* yang dapat memberi dampak

terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut berkaitan dengan perbedaan gaya belajar antara laki-laki dan perempuan. Sebagai suatu konsep, *gender* merupakan hasil pemikiran manusia yang bersifat tidak mutlak dan tidak *universal*, melainkan lebih bersifat kondisional (Arief, 2018: 55).

Mengacu pada hasil wawancara guru Biologi, pembelajaran daring yang baru diberlakukan tanpa ada persiapan membuat siswa sulit beradaptasi dengan kebiasaan barunya yang tetap harus dilaksanakan agar kegiatan belajar tetap berjalan dengan semestinya di tengah pandemi Covid-19. Menururt Alawiyah, dkk (2016: 10) kesulitan belajar apabila tidak segara diatasi, maka akan menghambat siswa dalam penerima pengetahuan-pengetahuan baru. Terlebih lagi dari seluruh materi yang disampaikan oleh guru tidak akan dipahami secara tuntas oleh siswa, sehingga perlu adanya usaha yang keras apabila ingin menguasai konsep-konsep yang ada pada mata pelajaran Biologi.

Merujuk pada hasil wawancara, pemanfaatan aplikasi yang digunakan selama pembelajaran daring dengan aplikasi yang telah direkomendasikan oleh pihak sekolah berdasarkan adanya kegiatan pelatihan guru yaitu menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai sarana pembelajaran secara tatap muka virtual dan *Google Classroom* sebagai sarana untuk menghimpun data kegiatan evaluasi belajar siswa, sehingga dengan kedua aplikasi tersebut dapat membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran *online.*

Zoom merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran dengan adanya vitur video *conference* untuk mempermudah kebutuhan komunikasi dimanapun dan kapanpun dengan banyak orang. Menurut Brahma, Ismail (2020: 97) *Zoom* digunakan sebagai alternatif dari pertemuan tatap muka yang diganti dengan video *conferencing* yang dapat diakses agar dapat menjaga kualitas pembelajaran karena keamanannya lebih terjaga untuk melakukan diskusi dan pembahasan materi saat pembelajaran.

Adapun *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai pendistribusian tugas yang dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu *Google Classroom* juga menyediakan sarana forum diskusi secara virtual sehingga akan terjalin komunikasi dan saling memberikan tanggapan ketika

diskusi berlangsung. Menurut Hardiyana (2015: 18) kelebihan fitur aplikasi *Google Classroom* ini menjadi pertimbangan bahwa *Google Classroom* tepat digunakan dalam dunia pembelajaran. Penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat terhadap siswa.

Virus merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam bidang studi IPA di tingkat SMA. Pada berbagai macam soal ujian, seringkali siswa menemukan pokok bahasan virus. Berdasarkan hasil wawancara, bagian konsep yang umumnya sulit dipahami oleh siswa yaitu membedakan daur litik dan lisogenik pada replikasi virus serta penggunaan bahasa latin. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hasibuan dan Djulya (2016: 17) bahwa materi virus sulit dipahami oleh siswa karena materi tersebut termasuk materi yang abstrak, mengandung banyak istilah biologi dan sering dikeluarkan waktu ujian, baik itu ujian untuk mengetahui kemampuan siswa di kelas X SMA dalam mata pelajaran IPA maupun dalam olimpiade Biologi. Banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan, sehingga perlu dianalisis mengenai materi virus serta kesulitan siswa dalam menerima materi dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul "Profil Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring pada Materi Virus di Kelas X SMAN 13 Bandung". Adanya keaslian dari penelitian ini yang menjadi suatu perbedaan dari penelitian lainnya, bahwa penelitian ini lebih menekankan terhadap hasil belajar pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan pemberian soal HOTS melalui pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Hal ini berkaitan dengan pengalihan proses belajar yang baru diterapkan di awal tahun 2020 dengan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana profil hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring pada materi virus?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan melalui pembelajaran daring pada materi virus?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran daring pada materi virus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Menganalisis profil hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring pada materi virus.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa laki-laki dan perempuan melalui pembelajaran daring pada materi virus.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran daring pada materi virus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Memberikan kontribusi dalam perkembangan dunia pendidikan mengenai profil hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring.
   b. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya mengenai profil hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi bahan rekomendasi dalam menentukan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat lebih meningkatkan prestasi akademis siswa.
   b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan sikap kesadaran untuk mengatasi kesulitan proses pembelajaran, baik itu dalam hal kemampuan kognitif maupun kemampuan penalaran untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi hasil belajar.

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

c. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman. Sehingga di kemudian hari dapat menerapkan pembelajaran yang efektif untuk siswa.

E. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang diteliti dalam penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada pokok bahasan virus.
2. Penelitian ini difokuskan sebagai penelitian survey untuk melihat gambaran perolehan hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring.
3. Pembelajaran dalam jaringan (daring) yang digunakan dalam penelitian ini berbasis aplikasi *Zoom* dan *Google Classroom* sesuai yang diterapkan oleh guru Biologi kelas X SMAN 13 Bandung.
4. Indikator yang diteliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar ranah kognitif yang terdiri dari :
   a. C4 : Menganalisis
   b. C5 : Mengevaluasi
   c. C6 : Mencipta

F. Kerangka Pemikiran

Pada dasarnya setiap individu mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda. Dalam membangun sebuah kemampuan yang ada pada diri siswa tentu perlu adanya suatu usaha yang mendorong siswa agar senantiasa melakukan kegiatan untuk mencari pengalaman, informasi serta mengolah suatu permasalahan yang dihadapi. Hal tersebut merupakan kegiatan yang penting untuk membangun sebuah kemampuan kognitif. Menurut Rosa (2017: 112) Kemampuan kognitif adalah salah satu ranah yang menjadi penilaian terpenting dalam proses pembelajaran. Kemampuan kognitif terdiri dari enam tahapan yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan menciptakan.

Salah satu acuan yang digunakan dalam mengukur ketercapaian hasil belajar kognitif dapat diklasifikasikan melalui taksonomi Bloom. Proses tingkatan pembelajaran dalam ranah kognitif pada taksonomi Bloom revisi oleh Anderson & Krathwohl (2001: 61-88) terbagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu

LOTS (*Lower Order Thinking Skill*), MOTS (*Middle Order Thinking Skill*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Menurut Pi'i (2016: 203-204) LOTS (*Lower Order Thinking Skill*) berada pada level 1 (pemahaman dan pengetahuan) yang mencakup dimensi proses berpikir C1 (mengetahui) dan C2 (memahami). Pada proses berpikir C1 berkaitan dengan kemampuan mengingat, menghapal menirukan dan lain-lain, sedangkan C2 berkaitan dengan kemampuan menjelaskan, menguraikan, mengartikan, membedakan, melaporkan dan lain-lain. MOTS (*Middle Order Thinking Skill*) termasuk pada level 2 (aplikasi) hanya mencakup C3 (mengaplikasikan) yang berkaitan dengan kemampuan menerapkan menggunakan, menghitung, menentukan dan lain-lain. Adapun HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) termasuk pada level 3 (penalaran) yang meliputi proses berpikir C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta). Ditambahkan oleh Chotimah dan Nurdiansyah (2017: 71) HOTS termasuk proses berpikir dengan tingkatan paling tinggi, sehingga memerlukan keterampilan tingkat tinggi untuk melakukannya.

Menurut Saragih (2019: 142) berkenaan dengan hasil belajar kognitif, untuk menggali kemampuan siswa, adakalanya siswa melakukan pembelajaran terlebih dahulu. Dimana saat ini pembelajaran siswa yang biasanya dilakukan secara tetap muka di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh atau biasa dikenal dengan istilah pembelajaran daring yang dipandu oleh guru. Setiap pembelajaran yang diterapkan dengan berbagai cara ataupun metode tertentu pasti tidak akan terlepas dari kelebihan dan kekurangan, termasuk pembelajaran dengan sistem daring yang belakangan ini diterapkan oleh berbagai kalangan pendidikan. Menurut Empy dan Zhuang (2005: 9) dalam Mutia (2013: 282) kelebihan dari e-learning yaitu dapat mengurangi biaya, fleksibilitas dalam aspek waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran, standarisasi dan efektivitas pembelajaran. Disisi lain kekurangan *e-learning* yaitu memerlukan komputer dan akses internet yang baik, pelajar akan merasa sangat jauh dengan instruktur, baik guru maupun siswa harus memiliki

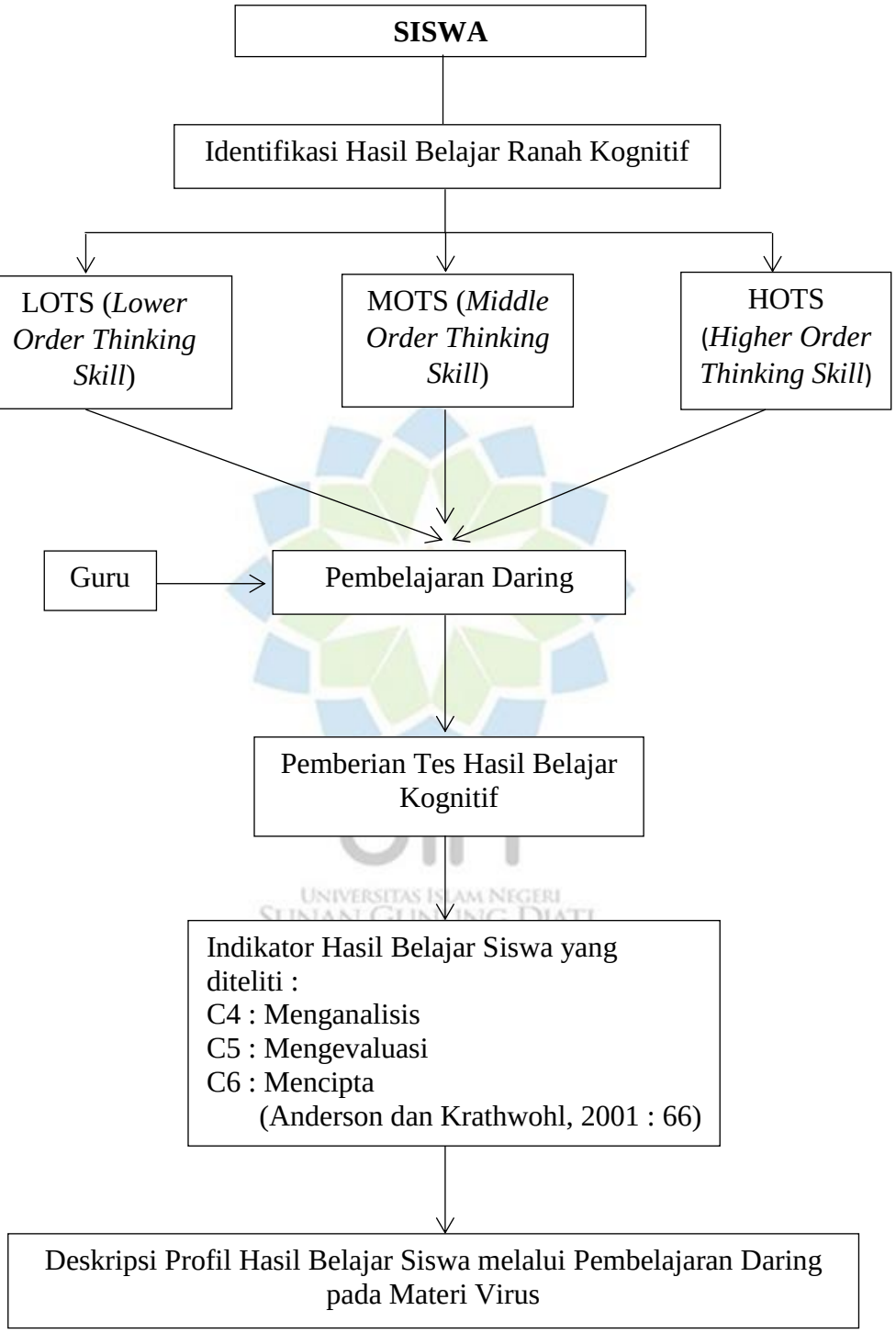
keterampilan komputer dengan programnya, serta harus memiliki kemampuan menulis dan berkomunikasi yang baik.

E-learning sebagai salah satu solusi dalam pembelajaran Biologi dapat memberi pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Menurut Emda (2011) dalam Agustin (2019: 175) dengan adanya minat dan motivasi belajar yang tinggi tentu akan membuat siswa cenderung lebih berkonsentrasi dalam proses belajar, sehingga diharapkan kemampuan kognitif siswa dapat lebih meningkat. Untuk mengetahui kemampuan kognitif dari setiap siswa diperlukan alat ukur berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar kognitif yang dirancang sebelumnya telah dsesuaikan dengan tuntutan kurikulum. Pada setiap mata pelajaran, muatan kurikulum yang harus dikuasai peserta didik dituangkan dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Adapun dalam merancang proses pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan hal yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kurikulum pada setiap mata pelajaran. Pada Kompetensi Inti (KI) baik yang meliputi kompetensi spiritual atau religi (KI 1), sosial (KI 2), konsep (KI 3) dan aplikasi (KI 4) merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki kualifikasi terhadap kemampuan sikap, pengetahuan beserta *skill* yang diharapkan tercapai pada setiap tingkatan dan semester. Sedangkan Kompetensi Dasar pada materi virus yang digunakan sebagai acuan pembelajaran pada ranah kognitif (pengetahuan) adalah KD 3.4 yaitu Menganalisis struktur, replikasi dan peran virus dalam kehidupan.

Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru. Proses belajar pada umumnya merupakan usaha tertentu yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dari dalam dirinya sebagai hasil dari usaha yang telah dilakukannya. Aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan belajar adalah aspek kognitif. Dimana dalam hal tersebut disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Adapun tuntutan dalam kompetensi dasar difokuskan mulai dari C4 (menganalisis) dan akan dikembangkan sampai C6 (mencipta) dengan tujuan supaya siswa dapat berpikir tingkat tinggi dan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa khususnya pada materi virus. Menurut Sudjana (2010) dalam Irwan, *et al* (2018: 10) menyatakan bahwa hasil dari proses belajar yang dilakukan peserta didik di sekolah terdiri atas tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan. Hasil belajar dilaksanakan untuk mengetahui tingkat ketuntasan peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati, dkk (2010: 11) mengenai penggunaan media pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Biologi lintas minat siswa kelas X jurusan Bahasa SMA Negeri 1 Sawan. Data penelitian diperoleh dari tes soal pilihan ganda dan kueisioner untuk melihat respon siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar menggunakan media *e-learning quipper school* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan media power point. Adapun respon yang siswa terhadap penggunaan *e-learning quipper school* adalah positif dengan hasil rata-rata skor kueisioner yaitu 89,4.

Putra dan Sulastri (2020: 106) menyatakan hasil penelitiannya mengenai pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan *Google classroom* terhadap hasil dan motivasi belajar pada materi sistem pencernaan. Instrumen yang digunakan terdiri dari soal pilihan ganda dan angket motivasi belajar yang dianalisis, sehingga menunjukan bahwa terdapat pengaruh *e-learning* dengan *google clasroom* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI MIA SMA Nurul Falah Pekanbaru pada materi Sistem Pencernaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hernita (2015: 64) yang mendeskripsikan beban kognitif siswa SMA wilayah Bandung pada pembelajaran Biologi tepatnya konsep saraf. Hasil analisis menunjukan bahwa secara umum beban kognitif siswa di setiap sekolah masih memiliki beban kognitif yang tinggi selama proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, dkk (2017: 1) mengenai pembelajaran online dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet pada konsep sistem peredaran darah. Data hasil belajar dianalisis menunjukan nilai rata-rata siswa yaitu 60 dengan kategori sedang.

Agustini (2016: 178) menyatakan bahwa pemanfaatan internet yang diterapkan pada bimbingan belajar berbasis *online* pada mata pelajaran Biologi. Pembelajaran online yang diterapkan sebagai solusi belajar Biologi di masa kini yang dapat diakses melalui *smartphone*, laptop dan tablet. Tanpa belajar secara tatap muka terdapat tiga bimbingan belajar *online* yang digunakan dengan

mudah diantaranya *Zenius education*, *Quipper*, dan aplikasi ruang guru. Dengan adanya bimbingan online tersebut diharapkan dapat memberikan solusi belajar Biologi bagi siswa untuk dapat memanfaatkan *smartphone*, laptop ataupun tabletnya untuk hal-hal yang bermanfaat, khususnya dalam bidang pendidikan.

Menurut Wicaksana, dkk (2020: 117) dalam penelitiannya mengenai Efektifitas pembelajaran online menggunakan *Moodle* terhadap motivasi dan minat bakat peserta didik di tengah pandemi covid-19. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode angket dan *interview*. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat minat yang positif dalam pembelajaran evaluasi proses dan hasil belajar Biologi menggunakan *Moodel.*

Penelitian yang dilakukan oleh Setiono (2017: 1) mengenai kemampuan kognitif mahasiswa pada praktikum anatomi tumbuhan. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif calon guru biologi pada mata kuliah Praktikum Anatomi Tumbuhan berdasarkan dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan dalam kerangka taksonomi Revisi Bloom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif mahasiswa adalah 68,10. Perolehan pengetahuan penguasaan kemampuan kognitif masih di bawah kriteria penguasaan dalam mata kuliah Praktikum Anatomi Tumbuhan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Hasil penelitian yang ditulis oleh Lewier, dkk (2018: 35) yang mendeskripsikan profil hasil belajar berdasarkan data penelitian berupa tes hasil belajar. Data penelitin ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penelitian ini menunjukan profil hasil belajar siswa yaitu terdapat 23 siswa (79,31%) tuntas dan 6 siswa (20,68%) belum tuntas.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudarso, dkk (2019: 371) yang bertujuan untuk mengetahui profil hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 dan SMAN 5 Bengkulu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunkan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai rata–rata hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Kota Bengkulu adalah 80,50 dan nilai rata–rata hasil belajar

siswa kelas X SMA Negeri 9 Kota Bengkulu adalah 80,12. Nilai rata– rata yang dimiliki kedua sekolah menunjukkan profil hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X berada pada kategori baik (Baik).

Hasil penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Alberto, *et al* (2017: 1701) tentang profil analisis antara kinerja dan kepuasan pembelajaran secara daring dan tatap muka mahasiswa Pasca Sarjana. Variabel yang dipertimbangkan yaitu kompetensi hasil belajar, prestasi akademik dan kepuasan terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada kompetensi hasil belajar melalui pembelajaran daring dan tatap muka, prestasi akademik siswa lebih tinggi melalui pembelajaran secara tatap muka dan respon kepuasan lebih tinggi melalui pembelajaran tatap muka daripada secara daring.

Penelitian yang dilakukan oleh Primastuti dan Priyambodo (2018: 57) mengenai profil hasil belajar kognitif siswa menggunakan *Chemistry Systemic Multiple Choice Questions* (CSMCQs). Penelitian ini dilakukan dengan menguji CSMCQs kepada 157 siswa yang belajar dengan pendekatan pembelajaran biasa oleh guru. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes objektif yang terdiri dari domain kemampuan kognitif C1 sampai C6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa berada pada kategori tertinggi.

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG