

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar dinilai berperan besar dalam membuat perbaikan dan peningkatan pada standar atau performa dunia edukasi. Dalam rangka mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih bernilai diperlukan optimalisasi pada pengarahannya kegiatan belajar yang lebih mutakhir. Undang-undang yang dimuat dalam nomor 20 pada tahun 2003 menjelaskan bahwa edukasi ialah upaya sistematis dalam menciptakan atmosfer pembelajaran dan ditujukan guna siswa menjadi lebih aktif dan nyaman dalam mengasah kompetensi diri mencakup lingkup keagamaan, control diri, personalitas, intelegensi, moral, ataupun kemampuan yang dimiliki yang nantinya dapat bermanfaat baik untuk pribadi, rakyat maupun negara (Rohman, 2009).

Mengacu pada penjelasan tersebut, dikemukakan maksud serta tujuan dari edukasi yakni mengasah kemampuan potensial serta kompetensi pelajar dengan lebih baik dan berhasil yang mana hal ini yang kemudian dikembangkan oleh ilmu pengetahuan di berbagai bidang yang turut mengalami perkembangan salah satunya ialah dunia informatika yang mana dewasa ini ditemukan beragam jenis hasil teknologi mutakhir yang dikonsumsi contohnya televisi, mendengar lewat radio, menonton melalui VCD, LCD serta teknologi komputer yang kemudian beragam produk teknologi ini pun merangkak hingga bidang edukasi pembelajaran.

Biologi adalah ilmu tentang keadaan dan sifat makhluk hidup termasuk didalamnya manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan. Biologi juga memerlukan media berbasis teknologi agar belajar lebih efektif dan efisien. Biologi merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan alam (IPA) yang mempelajari makhluk hidup dan lingkungan sekitar serta kejadian-kejadian yang terjadi dalam hubungan keduanya. Materi biologi tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) salah satunya adalah sistem ekskresi, sistem ekskresi adalah sistem pembuangan zat-zat sisa metabolisme (metabolit) yang sudah

tidak berguna atau berbahaya di simpan di dalam tubuh. Pengertian lain menyebutkan bahwa sistem ekskresi adalah istilah yang adakalanya dipakai untuk melukiskan secara kolektif organ berkenaan dengan ekskresi produk buangan tubuh. Organ-organ ini mencakup sistem urinaria, paru-paru yang berfungsi mengurangi karbon dioksida, dan kolon yang mengekskresikan ke dalam tinja bahan tertentu yang tidak dapat larut. Materi sistem ekskresi merupakan materi yang mempelajari anatomi serta fisiologi organ-organ dari sistem ekskresi, maka perlu pemahaman konsep pada materi ini, sehingga masih dianggap sulit bagi siswa.

Hasil belajar dalam dunia pendidikan menjadi pokok bahasan juga banyak menyita perhatian beberapa ahli. Bentuk evaluasi untuk penataan kualitas pendidikan adalah dengan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar merupakan penghargaan akan hasil belajar yang diperoleh siswa berdasarkan standar tersendiri. Perolehan standar tersebut umumnya diketahui dengan nilai, baik abjad atau angka untuk menandakan kesuksesan siswa selama pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya pengelolaan pada diri siswa. Terdapat banyak faktor berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Secara global, dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2010 : 54).

(Oemar, 2001) mengatakan bahwa kegiatan belajar yang atraktif dan gampang dipahami oleh siswa menjadi faktor utama penentu dari pembelajaran yang berhasil dimana hasil dari proses pembelajaran mengacu pada pemikiran ahli yakni berupa interpretasi atas kapabilitas siswa sebagai tujuan dan target upaya pembelajaran yang diindikasikan melalui hasil pengadaaan tes ataupun nilai berupa angka dari tenaga pengajar. Saat ini satu dari isu yang tengah meresahkan dunia edukasi yakni pengaruh dari keberlangsungan pandemi *Covid-19*, terutama di tanah air sendiri dimana pihak pejabat negara berusaha menekan laju yang menyebabkan penyebaran rantai *Covid-19* yakni melalui upaya kegiatan belajar yang dilakukan secara jarak yang jauh yang diterapkan untuk setiap entitas dalam bidang edukasi, memberi batasan kegiatan orang-

orang di lingkungan luar serta menekan aktivitas bertatap muka untuk orang banyak. Penerapan kegiatan belajar secara daring dalam masa pandemic *Covid-19* dilakukan dimana tenaga pengajar disarankan dalam memutuskan dan menerapkan metode atau teknik yang efektif dan sesuai guna menjadikan kegiatan belajar untuk siswa masih dapat dilanjutkan.

Pandemi ini juga menghasilkan pemberlakuan keputusan untuk menerapkan *social distancing*, atau lebih akrab disebut *physical distancing* (menghidari antar jarak secara fisik) guna menekan laju rantai penularan *Covid-19*. Ketika pandemi terus berlangsung yang mana juga menuntut siswa guna menerapkan kegiatan belajar dari rumah secara daring, memberi kewajiban siswa maupun orang tua untuk tetap rutin melihat notifikasi ponsel sebab kebanyakan tenaga pengajar lebih sering memberikan bentuk tugas atau bahan belajar menggunakan media internet. Dalam hal ini, sumbangsih orang tua dinilai fundamental dalam menunjang metode yang diterapkan dalam belajar secara daring apagi melihat umumnya materi belajar kerap diberikan dalam format Power Point, atau Microsoft Word, atau juga gambar yang perlu dimengerti oleh kedua pihak siswa juga orangtuanya. Keadaan orang tua yang tidak sama memberikan pengaruh pada hasil pembelajaran yang diberikan akan tetapi siswa dalam hal ini diharuskan bersikap mengerti layaknya pembelajaran yang diberikan saat berada di sekolah pada normalnya. Implementasi pembelajaran daring juga dinilai memerlukan kesiapan dari tenaga pengajar juga para siswa yang mana saat ini salah satu teknik atau strategi kegiatan belajar yang diduga mudah untuk diaplikasikan yakni melalui media *google classroom* atau aplikasi perangkat seluler yang memudahkan bertukar bahan materi ataupun tugas yang dapat diakses baik melalui ponsel atau komputer.

(Afrianti, 2018) menjelaskan Aplikasi *google classroom* menyediakan peluang bagi tenaga pengajar dalam mengasah wawasan untuk dibagikan pada para siswa dimana umumnya tenaga pengajar kerap membagikan materi, tugas secara independen ataupun sebagai media bertukar wawasan dengan siswa. Disamping sejumlah isu yang dijelaskan, hasil pembelajaran siswa pun turut dipengaruhi oleh lingkungan secara internal ataupun eksternal dari setiap

siswa. Selanjutnya pandemi Covid 19 turut mengklaim bahwa pengadaan kegiatan belajar secara daring menggunakan *google classroom* diduga kebanyakan tenaga pengajar tidak menerapkan monitoring ataupun penilaian pada hasil pembelajaran siswa dalam setiap tugas yang dikerjakan dikarenakan kurangnya kegiatan bertatap langsung dengan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengacu pada uraian dari latar belakang atas permasalahan diatas, dengan ini peneliti memiliki ketertarikan dalam mengungkap penelitian mengenai korelasi antara *google classroom* dengan hasil proses pembelajaran secara kognitif siswa melalui judul “HUBUNGAN PEMANFAATAN *GOOGLE CLASSROOM* DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MATERI SISTEM EKSKRESI PADA MASA PANDEMI”

B Rumusan Masalah

Berlandaskan konteks diatas, peneliti memuat sejumlah rumusan atas permasalahan dalam kegiatan penelitian antara lain:

1. Bagaimana upaya pemanfaatan *google classroom* untuk proses belajar materi mengenai sistem dan alur ekskresi di masa pandemi
2. Bagaimana hasil pembelajaran secara kognitif siswa untuk bahan materi mengenai alur dan sistem ekskresi?
3. Bagaimana hubungan pemanfaatan *google classroom* dengan hasil pembelajaran secara kognitif siswa dalam materi mengenai sistem dan alur ekskresi saat masa pandemi?

C Tujuan Penelitian

Berlandaskan pemaparan atas rumusan dari permasalahan yang dijelaskan, dapat diuraikan beberapa tujuan dalam kegiatan penelitian yang dilakukan, yakni:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan *google classroom* pada kegiatan belajar mengajar dalam materi mengenai alur dan sistem ekskresi yang berlangsung di masa pandemi

2. Mendeskripsikan hasil pembelajaran secara kognitif siswa dalam materi mengenai alur dan sistem ekskresi
3. Menganalisis hubungan pemanfaatan *google classroom* melalui hasil pembelajaran secara kognitif pada siswa mengenai materi alur serta sistem ekskresi yang berlangsung di masa pandemi

D Manfaat Penelitian

1. Manfaat atau kontribusi secara Teoritis

Kegiatan penelitian yang dilakukan disarankan bisa menyediakan rujukan informasi mengenai korelasi pada pemanfaatan *google classroom* dengan faktor hasil pembelajaran secara kognitif pada siswa yang menjadikannya dapat dijalankan ulang sebagai materi rujukan supaya bisa melakukan proses verifikasi dalam meningkatkan standar atau kualitas dalam bidang edukasi.

2. Manfaat atau kontribusi secara Praktis

Manfaat atau kontribusi secara praktis pada penelitian yang dilakukan antara lain:

- a. Bagi atau teruntuk pihak sekolah, menjadi bahan rujukan yang tepat untuk sekolah guna mewujudkan kenaikan pada proses kegiatan belajar mengajar terutama selama masa pandemi.
- b. Bagi atau teruntuk pihak guru, menjadi materi pertimbangan dalam melakukan identifikasi cara belajar yang tepat dan mewujudkan tujuan yang ditetapkan.
- c. Bagi atau teruntuk pihak siswa, menjadi penilain bagi pribadisendiri untuk upaya pebaikan juga menjadi bahan evaluasi dalam pembelajaran.
- d. Bagi atau teruntuk peneliti berikutnya, diharapkan menjadi materi rujukan serta memperkaya pengetahuan.

E Batasan Masalah

Supaya persoalan yang diteliti lebih terarah, maka dibuat batasan masalah dibawah ini:

1. Variabel bebas atau independen yang digunakan pada penelitian yakni upaya pemanfaatan aplikasi *google classroom*.
2. Variabel dependen atau terikat yang digunakan pada penelitian yakni hasil pembelajaran secara kognitif.
3. Subjek yang digunakan pada penelitian ialah para siswa kelas VIII
4. Materi yang dijadikan bahan ajar diberikan batasan pada materi MIPA yakni alur serta sistem ekskresi.

F Definisi Operasional

1. *Google Classroom*

Herman serta Hammi melalui (N. Nirfayanti, 2019) "*Google classroom* ialah media aplikasi yang digunakan dalam rangka membangun suasana belajar secara daring atau dalam dunia maya. Diamping itu, *google classroom* juga dapat menjadi media untuk membagikan tugas, pengumpulan serta penilaian untuk setiap tugas yang dikerjakan oleh siswa.

2. Hasil Belajar

(Sudjana N. , 2016) menjelaskan jika hasil pembelajaran siswa sejatinya ialah upaya dari transformasi perilaku yang menjadi hasil atas proses pembelajaran secara kognitif, secara afektif serta psikomotor.

3. Materi mengenai laju dan Sistem Ekskresi

Materi mengenai laju dan sistem ekskresi yakni pelajaran tentang laju serta sistem penghabisan dari kumpulan zat dari proses metabolisme yang tidak digunakan dan berpotensi membahayakan tubuh jika disimpan terus menerus.

G Kerangka Pemikiran

Hasil dari kegiatan pembelajaran didefinisikan sebagai perolehan atau output aktivitas belajar dimana dalam hal ini hasil pembelajaran siswa

normalnya dikarenakan proses mengevaluasi yang dilakukan dari kegiatan belajar mengajar dan juga menjadi parameter sukses tidaknya aktivitas belajar dari siswa. Hasil dari proses pembelajaran umumnya dihasilkan melalui ulangan sehari-hari, Ulangan yang dilaksanakan ketika Tengah Semester (UTS), Ulangan yang dilaksanakan ketika Akhir Semester (UAS) ataupun melalui nilai dari kegiatan Ujian Nasional (UN).

Hasil dari proses pembelajaran didefinisikan sebagai transformasi perilaku siswa pasca menerapkan aktivitas pembelajaran yang mana ini linier dengan pernyataan (Hamalik, 2004) bahwa hasil dari proses pembelajaran yakni momen pasca pembelajaran individu yang mengakibatkan adanya transformasi perilaku yang dimiliki yang mana mengartikan bahwa hasil pembelajaran umumnya dinilai melalui dua indikator yakni secara internal siswa seperti kondisi yang dimiliki siswa juga secara eksternal. Seperti metode yang diterapkan saat pembelajaran dalam hal ini yakni metode belajar daring menggunakan media *google classroom*.

Hasil pembelajaran dapat diperbaiki atau mengalami peningkatan namun di masa pandemi dan pemberlakuan *social distancing*, *physical distancing* dan PSBB yang menjadikan pembelajaran tampaknya kurang dapat berjalan secara kondusif, diperlukan upaya strategis yang sesuai yang mana satu dari banyak metode yang dapat diterapkan yakni menggunakan media *google classroom* dan koneksi internet yang menunjang pembelajaran. Merujuk pada penjelasan tersebut, dapat ditarik pemahaman bahwa kini proses belajar tetap dapat berlangsung dengan menggunakan bantuan jaringan internet. Penjelasan ini membuktikan bahwa kini kegiatan belajar dapat diterapkan di tempat manapun dan di waktu kapanpun. Proses belajar secara daring menuntut siswa dalam menerapkan metode belajar secara independen sebab tidak bersifat tatap muka secara langsung dalam belajar yang mana proses belajar secara independen ini menjadi dasar dari proses belajar secara daring.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan pikiran siswa melalui kegiatan pembelajaran dibutuhkan upaya yang atraktif untuk mengasah kemampuan berpikir, merasa, memperhatikan, dan menarik ketertarikan dalam menghadapi

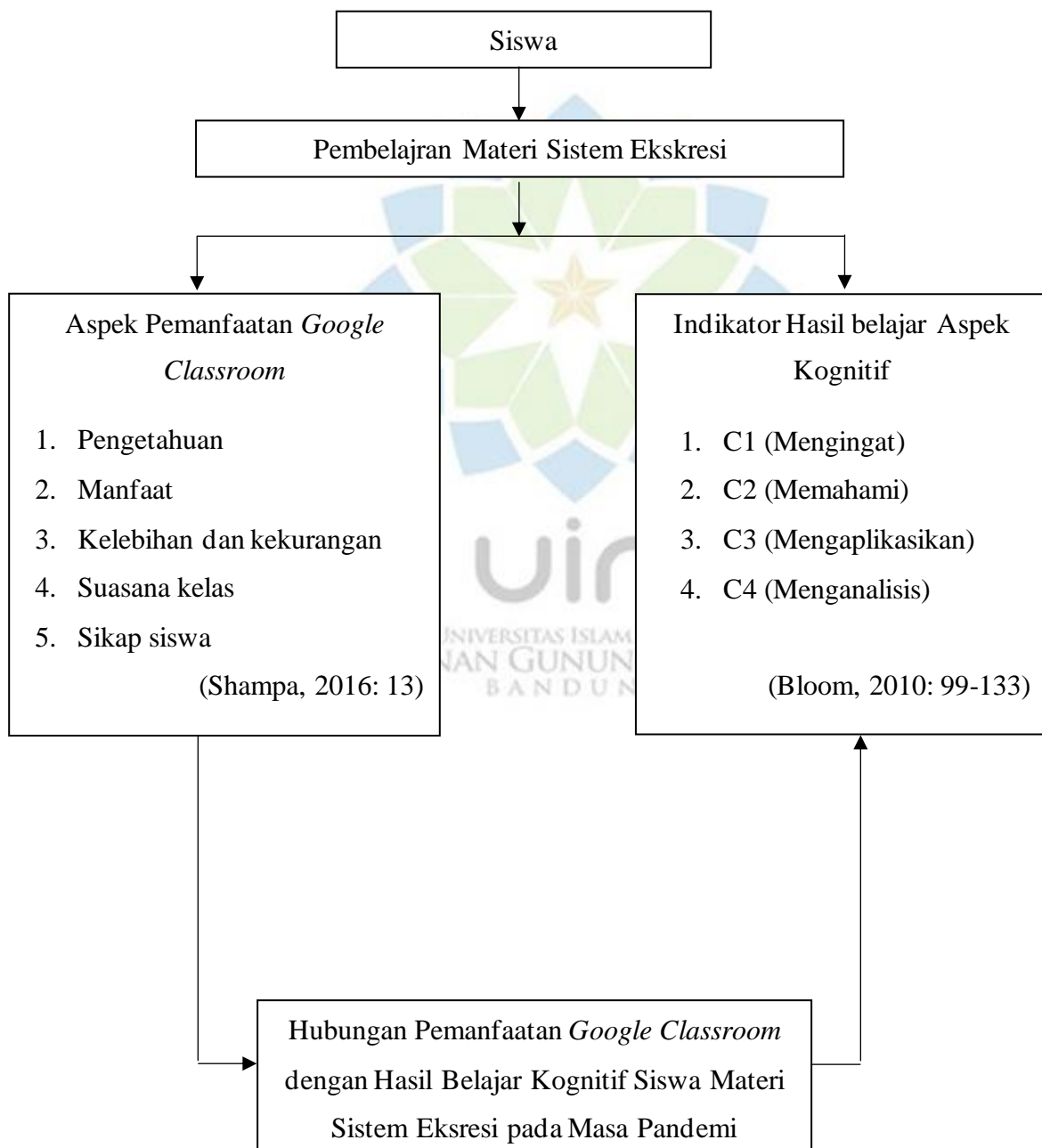
isu atau problematika yang diberikan ketika belajar tengah berlangsung. Satu dari banyak desain dalam membentuk pikiran yang kreatif siswa didik yakni melalui aplikasi *google classroom* mengamati angka representatif mereka yang menggunakan media internet di tanah air yakni menyentuh angka 171,18 juta ataupun setara dengan 64,8% orang serta mengamati keadaan ketika siswa yang hampir setiap waktu menatap layar ponselnya yang membuat metode belajar melalui *google classroom* menjadi lebih menarik minat, semangat serta memiliki ketertarikan dalam memahami apa yang dijelaskan oleh tenaga pengajar. Ketika siswa mempunyai ketertarikan, motivasi serta mudah memahami materi tentu akan mengakibatkan turut meningkatnya hasil proses pembelajaran yang dilaksanakan. Aspek pemanfaatan *google classroom* era pandemi Covid-19 meliputi :

1. Pengetahuan
Mengetahui tentang aplikasi *google classroom*
2. Manfaat
Memberikan kemudahan dalam penugasan dan memberikan manfaat dalam pembelajaran
3. Kelebihan dan kekurangan
Fleksibel dan ramah lingkungan
4. Suasana kelas
Pembelajaran kondusif
5. Sikap siswa
Siswa berperan aktif

Ranah kognitif menurut Bloom (2010: 99-133) untuk siswa kelas VIII yaitu:

1. Mengingat (C1) adalah mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang, meliputi: mengenali dan mengingat kembali.
2. Memahami (C2) adalah mengkonstruksikan makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh pendidik, meliputi: menafsir, mencontohkan, merangkum, menyimpulkan membandingkan dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan (C3) adalah menerapkan atau menggunakan prosedur dalam keadaan tertentu, meliputi: mengeksekusi dan mengimplementasikan.
4. Menganalisis (C4) adalah memecahkan materi menjadi beberapa bagian dan menyusun dan menentukan hubungan antar bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau ujian meliputi: membedakan, mengatribusikan, dan mengorganisasikan, mengevaluasi.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



H Hipotesis Penelitian

Mengacu pada perumusan dalam permasalahan sebelumnya, dirumuskan pernyataan hipotesis untuk kegiatan yakni “ditemukan korelasi secara positif serta signifikan yang terjadi antara metode pemanfaatan aplikasi *google classroom* dengan hasil pembelajaran secara kognitif siswa dalam materi mengenai sistem atau alur ekskresi di masa pandemi”. Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

$H_0 : p = 0$: Ditemukan korelasi secara positif serta signifikan yang terjadi antara metode pemanfaatan aplikasi *google classroom* dengan hasil pembelajaran secara kognitif siswa dalam materi mengenai sistem atau alur ekskresi di masa pandemi

$H_a : p \neq 0$: Tidak ditemukan korelasi secara positif serta signifikan yang terjadi antara metode pemanfaatan aplikasi *google classroom* dengan hasil pembelajaran secara kognitif siswa dalam materi mengenai sistem atau alur ekskresi di masa pandemi

I Hasil proses Penelitian yang Relevan

Berikut sejumlah kegiatan penelitian yang dinilai relevan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan yakni:

1. Penelitian oleh Sobron, dkk (2019) yakni “Pengaruh *Daring Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa proses belajar mengajar secara daring learning melalui media edmodo terutama dalam materi IPA berpengaruh secara positif untuk para siswa dalam kelas.
2. Penelitian oleh Rizaputra, dkk (2020) yakni “Pengaruh *E-learning* dengan *Google Classroom* terhadap Hasil serta bentuk Motivasi Belajar Biologi Siswa” menyatakan bahwa pemanfaatan *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* memberikan pengaruh pada hasil

pembelajaran materi tentang sistem pencernaan dalam kelas XI MIA SMA Nurul Falah di wilayah Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

3. Penelitian oleh Ernawati (2018) yakni “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas atau standar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”. Menjelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi *google classroom* berdampak secara positif pada hasil pembelajaran siswa dalam materi bidang ekonomi XI MAN 1 Kota Tangerang Selatan yang diindikasikan dengan muatan dalam regresi logistik secara ordinal didapatkan nilai R^2 (Nagelkerke) sebesar 0.746, serta perolehan estimate bernilai 0.892 yang memberikan ekspotensi dalam nilai 2.44 dalam signifikansi $0.016 < 0.05$.
4. Penelitian oleh Suci Pratiwi Agustin (2019) yaitu “Pengaruh *Blanded Learning* dengan bantuan aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil pembelajaran Siswa SMA dalam Konsep memuat Gerak Lurus”. Menyatakan bahwa proses belajar secara *blanded learning* dengan bantuan aplikasi *google classroom* berdampak pada perolehan dari pembelajaran dalam rata-rata setiap kelas dalam eksperimen yang memuat nilai N-gain bernilai 0.56 serta berdampak pada hasil pembelajaran secara rata-rata dalam kognitif menunjukkan nilai N-gain pada angka 0.45.
5. Penelitian oleh Yuda Darmawan (2019) yang mengusung judul “Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS” mengindikasikan tidak ditemukan dalam perolehan dari proses pembelajaran yang mengalami perbaikan dalam mata pelajaran matematika yang ditunjukkan dari angka representative perolehan proses belajar siswa sebelum, yakni ketika pra siklus yang menyentuh KKM berjumlah 48% atau setara dengan 14 siswa, mengalami peningkatan sebesar 18% dalam siklus I yakni sebesar 66% atau setara dengan angka 19. Ketika siklus II jumlah murid yang menyentuh angka

KKM mengalami peningkatan yakni berjumlah 23% yang meningkat sebesar 89% atau setara dengan 25 siswa. Maka dari itu pemahaman mengenai pemanfaatan media *google classroom* dinilai mampu membantu peningkatan perolehan dari proses pembelajaran dalam materi matematika siswa kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta yang diterapkan pada tahun 2018/2019.

