

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan di Indonesia masih relatif rendah dibandingkan Negara-negara lain. Hal ini berdasarkan data yang diambil dari laman kemendikbud bahwa capaian nilai *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 Indonesia menempati di peringkat 9 terbawah dengan rata-rata kemampuan kinerja sains sebesar 396. Oleh karena itu, diperlukan terobosan terus menerus agar pendidikan di Indonesia bisa lebih baik perkembangannya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan tantangan zaman telah berubah dari Revolusi Industri 3.0 ke Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 mendorong setiap kita agar dapat mengoptimalkan internet sebagai alat komunikasi yang cepat dan tepat. Internet menjadi jantung sebuah sistem yang harus dijalankan dalam setiap aspek sehingga sistem tersebut dapat dioperasikan secara *real time*, hal tersebut dikenal dengan nama *Internet of Think (IoT)* (Schwab et al., 2018).

Perubahan tantangan zaman tentunya berdampak kepada dunia pendidikan, baik pada sistem maupun proses pembelajaran. Demi menciptakan generasi yang mempunyai daya saing yang baik, diperlukan adanya pembaruan pada sistem dan proses pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk membimbing peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik sebagai upaya meningkatkan kemampuan dalam mengkonstruksikan pengetahuan (Nurdiansyah & Fahyuni, 2016, hlm. 2). Kemampuan berpikir dan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan dari setiap peserta didik menghasilkan hasil belajar yang berbeda dari masing-masing peserta didik. Sebab itu guru disarankan untuk mengkombinasi metode pembelajaran berbeda untuk membangkitkan minat belajar peserta didik agar tidak jenuh mengikuti proses pembelajaran.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi yang dikembangkan dalam dunia pendidikan, guru dapat mencari referensi pembelajaran melalui pemanfaatan sarana penunjang proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *blended*

*learning*. Dalam proses pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan sangat beragam, pembelajaran berbantuan teknologi informatika salah satunya yaitu metode *blended learning*. Menurut (Trisnawati & Ade, 2019, hlm. 13) *blended learning* yaitu metode pembelajaran yang menerapkan penggabungan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *online*. *Blended learning* adalah pembelajaran berkaitan dengan dua aspek, yaitu pembelajaran di kelas (*offline*) dengan pembelajaran berbantuan internet (*online*). *Blended learning* dapat membuka kesempatan peserta didik agar bisa belajar secara mandiri, berkelanjutan, dan berkembang secara optimal (Dwiyogo, 2018, hlm. 60).

Pengoptimalan aplikasi *quizizz* yang digunakan sebagai media pembelajaran multimedia interaktif memiliki fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Aini, 2019, hlm. 3). *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membuka kesempatan peserta didik dalam proses belajar secara berkelanjutan (Salsabila dkk., 2020). *Quizizz* memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, *quizizz* menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik melalui gawai, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru dalam membuat *power point* interaktif *quizizz* pembelajaran, serta dapat digunakan untuk membuat latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Kemudian guru dapat memantau hasil aktivitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Dengan demikian media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik peserta didik secara maksimal. Selain itu, media berbasis permainan dan teknologi yang dipadukan melalui metode *blended learning* dapat mengikuti era 4.0 sebagai jawaban tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang. Hal tersebut memberikan peluang untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran dalam fitur *quizizz* dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembantu dalam pembelajaran berbasis permainan dan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru Biologi di SMA Pasundan 2 Bandung, pada tanggal 02 Mei 2022, disebutkan bahwa metode pembelajaran memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik. Guru perlu mengetahui metode dan media pembantu pembelajaran yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh peserta didik, karena hal tersebut akan berpengaruh pada tingkat hasil belajar peserta didik. Metode dan media pembelajaran dapat berfungsi untuk mendorong peserta didik lebih aktif pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan guru di awal pembelajaran sebagai pengantar materi atau membuka wawasan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu, penggunaan media dapat pula digunakan guru diakhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran hari itu. Perlu adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif oleh guru yang dapat membuat peserta didik tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Perlu adanya penyesuaian metode dan media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Guru memaparkan bahwa pembelajaran biologi khususnya pada materi Jaringan Hewan berlangsung dengan baik, tetapi hasil belajar yang diperoleh belum mencapai KKM 75. Hal tersebut dikarenakan materi pembelajaran yang abstrak dan banyak, sehingga pada saat proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional, peserta didik mudah bosan dan jenuh pada saat belajar di kelas. Selain itu peserta didik sulit mengembangkan kemampuan yang berakibat terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik tidak maksimal. Keadaan tersebut menjadi tugas seorang guru untuk menciptakan era pembaruan dalam menunjang pembelajaran biologi yang lebih baik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian diatas, metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka di dalam kelas (konvensional) dan pembelajaran secara daring (online). Melalui pemanfaatan media aplikasi *quizizz*, digunakan sebagai media online dalam mendukung peserta didik belajar secara mandiri dan melatih pengalaman belajar berbantuan aplikasi digital. Untuk mengatasi permasalahan diatas. Sehingga butuh dilakukan peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, dibutuhkan rancangan penelitian yang berjudul

“Penerapan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Berbantu Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Jaringan Hewan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perlunya pengembangan kreativitas guru biologi dalam mengelola pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Mengoptimalkan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik jenuh dengan materi yang disajikan terlalu banyak, serta jangkauan materi Jaringan Hewan yang terlalu abstrak.
4. Hasil belajar peserta didik masih dibawah kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yaitu: 75.

## **C. Rumusan Masalah Dan Pertanyaan Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan adalah sebagai berikut:

“Bagaimana penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Hewan?”

### **2. Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana dijelaskan di atas masih terlalu luas, sehingga belum menunjukkan batasan-batasan yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci ke dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz*?
- b. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz*?
- c. Bagaimana respon peserta didik setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* pada materi Jaringan Hewan?

#### **D. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas serta lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini digunakan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI semester ganjil MIPA di SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Materi pembelajaran berfokus pada materi Jaringan Hewan.
4. Objek penelitian yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz*.
5. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, teknik tes dan non tes.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

“Untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Hewan”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini semoga dapat memberikan beberapa informasi yang berguna bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik mendapatkan pengalaman baru pembelajaran dan peserta didik menjadi lebih mudah memahami latihan soal serta materi pelajaran secara fleksibel dengan menggunakan kuis melalui aplikasi *quizizz*.
2. Bagi guru, melalui penelitian ini guru dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* dan dapat memanfaatkan fitur terbaru yang ada di dalam aplikasi *quizizz* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *power point* interaktif *quizizz*.

3. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya sumber referensi tentang penerapan metode pembelajaran *blended learning* dan dapat meningkatkan prestasi sekolah.
4. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam mempelajari metode dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan praktis.

### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap variabel penelitian ini, maka dibuat definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Metode Pembelajaran *Blended Learning* Berbantu Aplikasi *Quizizz***

Metode *blended learning* mengkombinasikan pembelajaran tatap muka di kelas (*synchronous*) dengan pembelajaran *online* (*asynchronous*). Dalam pelaksanaannya metode pembelajaran *blended learning* mengalami modifikasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran 75% dilaksanakan secara tatap muka dan 25% pembelajaran dilaksanakan secara *online*, sehingga metode pembelajaran ini dapat dikatakan *blended learning* (Idris husni, 2018, hlm. 65). Dalam pelaksanaan penelitian ini kegiatan pembelajaran tatap muka dilaksanakan di dalam kelas dan kegiatan pembelajaran *online* dilakukan dengan peserta didik mengakses materi pembelajaran dan tugas di rumah melalui aplikasi *quizizz* secara *online*. Dalam penelitian ini metode *blended learning* dalam materi jaringan hewan dilakukan sebanyak 2 pertemuan. Pertemuan pertama peserta didik melakukan pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas (*synchronous*) dengan guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses dan mempelajari materi Jaringan Hewan di dalam aplikasi *quizizz* (*asynchronous*) yang dapat diakses kapan saja diluar jam pembelajaran biologi dalam satu minggu kedepan hingga pertemuan selanjutnya. Kemudian guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses materi sampai pada penjelasan jaringan ikat sifat khusus, kemudian setelah materi selesai diakses peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi dan tanya jawab mengenai materi tersebut. Pertemuan kedua peserta didik melakukan pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas (*synchronous*) melanjutkan materi di minggu lalu, kemudian guru

memberikan penugasan latihan di rumah secara *online (asynchronous)* melalui *quizizz*. *Quizizz* adalah media pembelajaran berupa *software* yang dapat membantu peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, yang dapat diakses melalui *handphone* atau laptop, dimana peserta didik memasukkan pin *game* kode untuk mengakses *power point* pembelajaran, serta mengakses kuis yang diperoleh dari guru. Setelah itu peserta didik dapat mengakses materi yang ada di dalam aplikasi *quizizz* dan dapat menjawab kuis yang diberikan, dengan waktu yang sudah ditentukan.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan perilaku peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukannya. Menurut Winkel (2004, hlm. 226) hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Menurut Sudjana (2009, hlm. 3) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang positif. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi jauh lebih dari pada itu, yaitu mengalami. Pada penelitian ini hasil belajar peserta didik diukur menggunakan taksonomi bloom ranah kognitif yang telah di revisi (Anderson dan Krathwohl (2001, hlm. 66-88), tujuan pendidikan dideskripsikan menjadi enam kategori proses, yaitu : mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*apply*), Menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), menciptakan (*create*).

## **H. Sistematika Skripsi**

Berdasarkan buku panduan penyusunan skripsi FKIP UNPAS, skripsi harus membahas 5 Bab yaitu : Bab I pendahuluan, Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, Bab III metode penelitian, Bab IV hasil penelitian dan pembahasan dan Bab V kesimpulan dan saran.

### **a. Bab I Pendahuluan**

Bab I merupakan bagian yang tersusun dari latar belakang yang berisi analisis dan sintesis terhadap variabel-variabel penelitian yang menjadi permasalahan

penelitian tersebut. Selanjutnya lembar rumusan masalah penelitian, sesuai dengan buku panduan rumusan masalah pada laporan ini ditulis dalam bentuk pertanyaan (Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa, 2021, hlm. 37). Tujuan dan manfaat penelitian, pada sub bab ini mengemukakan rumusan tujuan penelitian yang ingin dicapai, sehingga memberikan nilai manfaat (Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa, 2021, hlm. 38). Kemudian, definisi variabel berisi nilai suatu objek yang memiliki variabel untuk diteliti dan disimpulkan (Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa, 2021, hlm. 39).

#### **b. Bab II Kajian Teori**

Bab ini berisi uraian teori yang sejalan dengan ranah penelitian, serta ditunjang oleh peneliti terdahulu sesuai dengan masalah penelitian. Setelah penjabaran teori dilanjutkan dengan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan antara variabel-variabel yang akan diteliti sehingga diketahui alur pemikiran dalam penelitian tersebut.

#### **c. Bab III Metode Penelitian**

Bab III berisi prosedur penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian. Pada Bab ini diuraikan mengenai metode penelitian, desain penelitian, populasi dan subjek, instrumen penelitian, mekanisme pengumpulan data serta teknik pengumpulan data.

#### **d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab IV dipaparkan hasil-hasil penelitian yang telah diperoleh, kemudian dianalisis sesuai dengan prosedur pengolahan data yang disusun pada Bab III. Hasil perolehan dan analisis data disusun sesuai dengan urutan pertanyaan penelitian. Hasil temuan dan analisis data selanjutnya dibahas untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan mengungkapkan hasil objektif penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori penunjang yang telah diuraikan pada Bab II.

#### **e. Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab V berisi simpulan yang menyajikan pemaknaan seluruh hasil dan temuan penelitian, serta pemberian saran untuk memperbaiki/melengkapi kekurangan-kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan.